

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RUSTIC
MARKET DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN
ECO-CULTURAL *DESIGN***



PERANCANGAN

Oleh :

Christy Septarina

NIM 1912260023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

202

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RUSTIC MARKET DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL DESIGN*

Christy Septarina

NIM 1912260023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Kota Surabaya sering dikenal dengan aktivitas perdagangan hingga kuliner, Surabaya memiliki berbagai makanan daerah yang banyak digemari berbagai kalangan contohnya rujak cingur dan semanggi asli Suroboyo. Perancangan restoran ini dibuat dengan menu utama kuliner khas Surabaya yaitu rujak cingur yang menjadi kunci utama rujak ini pada pilihan petis. Rustic Market by The Lake di Graha Natura Surabaya merupakan kafe yang memiliki kekhasan dari segi desain dan berada di kawasan yang strategis. Perancangan ini menggunakan metode desain thinking untuk konsep dan pengembangan desain. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi data lapangan, wawancara, *brainstorming*, penentuan alternatif desain dan hasil 3D desain, menggunakan tinjauan khusus *eco cultural design*. Inti masalah pada perancangan ini adalah menghadirkan *local experience* secara visual dan non visual dan Bagaimana mendesain ruangan restoran yang masih mempertahankan citra Rustic Market. Untuk menjawab permasalahan diatas penulis memilih untuk membuat restoran yang mengangkat *local experience* yaitu makanan rujak cingur dari teknik dan pengolahannya sebagai fokus utama dan pertimbangan desain, Penulis juga tetap mempertahankan gaya desain restoran *Rustic Market* yang sudah melekat menjadi citra diri restoran, dengan tujuan melestarikan kuliner daerah.

Kata kunci : *Rustic, local experience, Rujak Cingur*

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RUSTIC MARKET DI
SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ECO-CULTURAL DESIGN**

Christy Septarina

NIM 1912260023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRACT

The city of Surabaya is often known for its trading and culinary activities. Surabaya has a variety of regional foods that are popular with various groups, for example, salad cingur and clover native to Suroboyo. The design of this restaurant is made with the main menu typical of Surabaya culinary, namely rujak cingur which is the main key to this salad in the selection of petis. Rustic Market by The Lake at Graha Natura Surabaya is a cafe that is unique in terms of design and is located in a strategic area. This design uses the design thinking method for concept and design development. Data collection techniques were carried out through field data observations, interviews, brainstorming, determining design alternatives, and 3D design results, using a special review of eco-cultural design. The core problem in this design is presenting a local experience visually and non-visually and how to design a restaurant room that still maintains the image of a Rustic Market. To answer the problems above, the author chose to create a restaurant that elevates the local experience, namely cingur rujak food from its technique and processing as the main focus and design considerations. The author also maintains the Rustic Market restaurant design style which is inherent in the restaurant's self-image, to preserve regional culinary delights. The author also maintains the Rustic Market restaurant design style which is inherent in the restaurant's self-image, with the aim of preserving regional culinary delights.

Keywords : *Rustic, local experience, Rujak Cingur*

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RUSTIC MARKET DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ECO-CULTURAL DESIGN

diajukan oleh Christy Septarina, NIM 1912260023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023.

Pembimbing I / Penguji


Drs. Hartoto/Indra S., M.Sn.

19590306 199003 1 001 NIDN 0029017304

Pembimbing II / Penguji / Ketua Sidang


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.


NIP. 19910620 201903 1014 NIDN 0020069105

Cognate/Penguji Ahli


Drs. Ismael Setiawan, M.M.

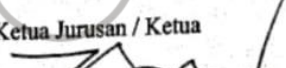
19620528 199403 1 002 NIDN 0028056202

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota


Setva Budi Astanto, S. Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 NIDN 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.

NIP. 19770315 200212 1 005 NIDN 0015037702



Mengesahkan
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dwi S. Limbul Rahario, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 100 NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan segenap kerendahan hati penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan dan juga Rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan tugas akhir ini dengan judul “perancangan restoran Rustic Market dengan pendekatan eco culture” dapat terlaksana dengan cukup baik.

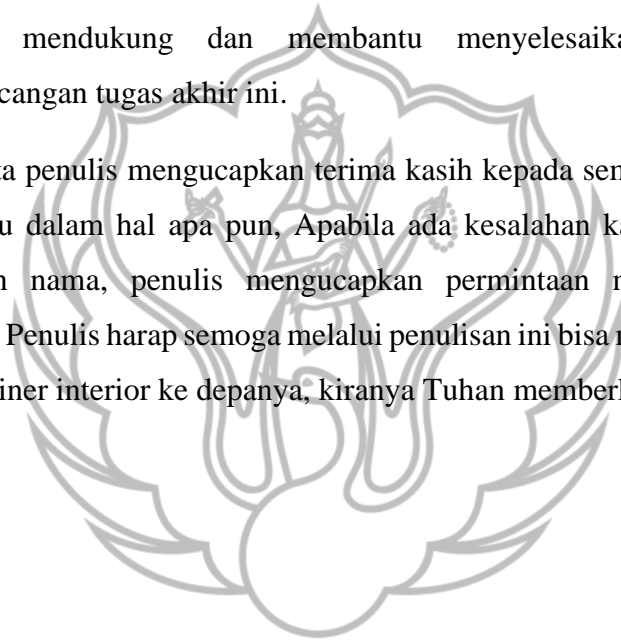
Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata (S-1) pada program studi desain interior, jurusan desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis sangat menyadari bahwa penulisan Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna maka dari itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun

Terselesaikannya Tugas Akhir ini juga tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan dengan segala rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya pada pihak yang telah membantu baik dari moral maupun materi, terutama kepada yang saya hormati:

1. Tuhan Yesus atas segala berkat, rahmatnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan segala rintangan penulisan Tugas Akhir ini dengan waktu yang telah ditentukan
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., Selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing I Bersama dengan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A, Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan kritik dan saran yang sangat berarti penuh selama penulis mengerjakan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu Pendidikan dan dorongan selama penulis menempuh Pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

6. Kepada keluarga Mama Tinting, alm. Papa, Ayah Deny, Mas Iqbal, Adek Hemi, dan kucingku tersayang Paw-paw, terimakasih karna telah selalu ada dan memberikan *support* dalam hal apa pun.
7. Ucapan terima kasih kepada pihak Rustic Market yang telah mengizinkan saya menggunakan site lokasi untuk Tugas Akhir.
8. Terima kasih kepada Azzura, dan sahabat terkasih Pirly, Aican, Jelly, Ria Farah, Mba Ocit dan teman-teman saya di Surabaya maupun di Yogyakarta yang telah mendukung saya.
9. Dan juga pihak pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu yang telah mendukung dan membantu menyelesaikan setiap tahapan perancangan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam hal apa pun, Apabila ada kesalahan kata, Tindakan dalam pengejaan nama, penulis mengucapkan permintaan maaf yang sebesar-besarnya. Penulis harap semoga melalui penulisan ini bisa menjadi manfaat bagi para desainer interior ke depannya, kiranya Tuhan memberkati seluruh pihak.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Christy Septarina

Nim : 1912260023

Tahun Lulus : 2023

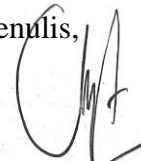
Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggung jawaban ilmiah ini diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis di sitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggung jawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya atau penulis lain dan /atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 29 Mei 2023

Penulis,



Christy Septarina

1912260023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Metode Desain.....	3
1.Proses Desain.....	3
2.Metode desain.....	4
BAB II PRA- DESAIN.....	6
A.Tinjauan Pustaka	6
1.Tinjauan Pustaka Umum	6
2.Tinjauan Khusus	13
3.Data.....	18
a. Deskripsi umum proyek	18
b.Data Fisik	19
c.Data non fisik	29
B.Data Literatur.....	31
C.Daftar Kebutuhan Ruang.....	46
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	48
A.Pernyataan Masalah.....	48
B.Ide Solusi Desain	49
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	58
A.Alternatif desain	58
1.Alternatif estetika ruang	58
2.Alternatif penataan ruang	59
3.Alternatif Pembentuk Ruang	79

a.rencana Lantai	79
4.Alternatif Pengisi Ruang	81
5.Tata Kondisi ruang	85
B.Evaluasi Pemilihan Desain	88
C.Hasil Desain	89
BAB V PENUTUP	103
A.Kesimpulan	103
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	108
A.Surat Izin Survei	108
B.Poster	109
C.Rencana Anggaran Biaya Interior	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi Rustic Market	19
Gambar 2.2 Fasad Bangunan Rustic Market	20
Gambar 2.3 Layout Rustic Market	21
Gambar 2.4 Diagram Matrix	25
Gambar 2.5 Pola aktivitas ruang Rustic Market	25
Gambar 2.6 Zoning Rustic Market.....	26
Gambar 2.7 Penghawaan dan pencahayaan Rustic Market	27
Gambar 2.8 Sirkulasi pengguna ruang	28
Gambar 2.9 Schematic section of the global ecology	33
Gambar 2.10 ventilasi silang.....	34
Gambar 2.11 ventilasi pasif.....	35
Gambar 2.12 Pengaruh bentuk denah terhadap distribusi cahaya alami.....	38
Gambar 2.13 Perbandingan penetrasi dan distribusi cahaya dari bukaan tengah .	39
Gambar 2.14 Berbagai tipe bukaan/ pencahayaan atas.....	40
Gambar 2.15 Perbandingan penetrasi dan distribusi cahaya.....	40
Gambar 2.16 Standard ukuran kitchen set	42
Gambar 2.17 dimension lunch counter / clearance between stools	43
Gambar 2.18 Dimensio Range Center	43
Gambar 2.19 Body Measurements of most use to designer.....	44
Gambar 2.20 Dimensi meja makan.....	44
Gambar 2.21 jarak antar meja	45
Gambar 3.1 Pengolahan Rujak Cingur	49
Gambar 3.2 Diagram pola aktivitas pelayanan	52
Gambar 3.3 Diagram pola aktivitas pelanggan.....	53
Gambar 3.4 Diagram pola pembagian aktivitas di kitchen set.....	54
Gambar 3.5 Pola aktivitas pengguna Timberlake	55
Gambar 3.6 Pola aktivitas pengguna barnd yard	56
Gambar 3.7 Pola aktivitas Office	57
Gambar 4.1 Moodboard	58
Gambar 4.2 Colour schame.....	58
Gambar 4.3 Material board	59

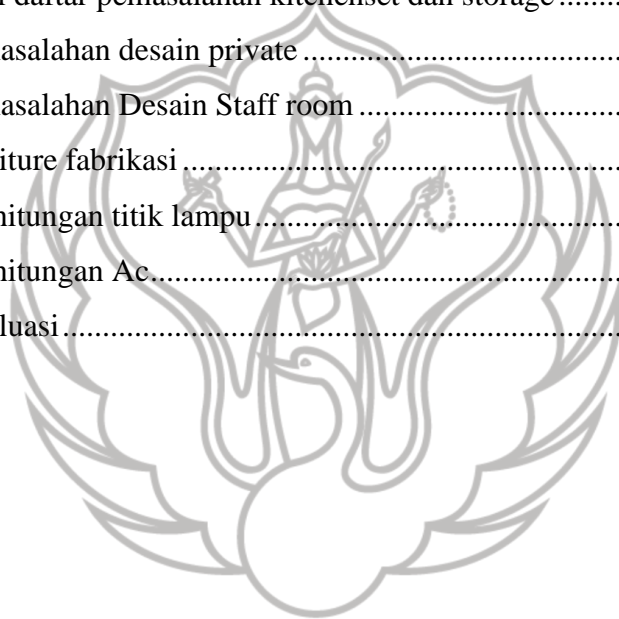
Gambar 4.4 Buble diagram Rustic Market	60
Gambar 4.5 Block plan Rustic Market.....	60
Gambar 4.6 Matrix barn event here	61
Gambar 4.7 Buble diagram Barn Event here	61
Gambar 4.8 Matrix Garden Bar	62
Gambar 4.9 Buble diagram Garden	62
Gambar 4.10 Matrix Coffe on The Water.....	63
Gambar 4.11 Buble Plan Coffe Ont The Water	63
Gambar 4.12 Matrix Tenant.....	64
Gambar 4.13 Buble plan Tenant	64
Gambar 4.14 Matrix Mushola dan Toilet.....	65
Gambar 4.15 Matrix kitchen set.....	65
Gambar 4.16 Buble plan Kitchen.....	66
Gambar 4.17 Barn Yard	66
Gambar 4.18 Buble Plan Barn Yard	67
Gambar 4.19 Matrix Timberlake.....	67
Gambar 4.20 Buble Plan Timberlake.....	68
Gambar 4.21 Matrix Office	68
Gambar 4.22 Buble Plan Office	69
Gambar 4.23 Matrix mushola dan toilet	69
Gambar 4.24 Zoning Barn Event Here	70
Gambar 4.25 Zoning Garden Bar.....	71
Gambar 4.26 Zoning Coffe On The Water	72
Gambar 4.27 Zoning Tenant	72
Gambar 4.28 Zoning Mushola dan Toilet	73
Gambar 4.29 Zoning Kitchen.....	74
Gambar 4.30 Zoning Barn Yard.....	75
Gambar 4.31 Zoning Timberlake.....	76
Gambar 4.32 Zoning Office room.....	77
Gambar 4.33 Alternatif Layout.....	78
Gambar 4.34 Alternatif Floor plan.....	79
Gambar 4.35 pekerjaan dinding Barn Event Herern Event Here.....	80



Gambar 4.36 Rencana dinding Garden Bar	80
Gambar 4.37 Rencana Plafon.....	81
Gambar 4.38 Alternatif furniture 1	81
Gambar 4.39 Alternatif Furniture 2	82
Gambar 4.40 Alternatif Furniture 3	82
Gambar 4.41 Sumber Alternatif Furniture 4.....	83
Gambar 4.42 Alternatif equipment	88
Gambar 4.43 Sketsa ruang 1	89
Gambar 4.44 Sketsa ruang 2	90
Gambar 4.45 Sketsa ruang 3	90
Gambar 4.46 Sketsa ruang 4.....	91
Gambar 4.47 Render outdoor 1.....	91
Gambar 4.48 Render outdoor 2.....	92
Gambar 4.49 Render outdoor 3.....	92
Gambar 4.50 Render Outdoor 4.....	93
Gambar 4.51 Barn Event Here, Restoran utama.....	93
Gambar 4.52 Barn Event Here, restoran utama.....	94
Gambar 4.53 Barn Event Here, Buffet Corner.....	94
Gambar 4.54 Render Garden Bar.....	95
Gambar 4.55 (Timberlake) Livingroom sebagai ruang tunggu	95
Gambar 4.56 (Timberlake) Dressing Room.....	96
Gambar 4.57 (Barn Yard) Private Room	96
Gambar 4.58 (Coffee On The Water) Restoran dan area kasir.....	97
Gambar 4.59 (Coffee On The Water) Restoran dan area kasir.....	97
Gambar 4.60 Kitchen dan storage.....	98
Gambar 4.61 Ruang pegawai dan ruang meeting	98
Gambar 4.62 Layout (Barn Event Here) restoran utama	99
Gambar 4.63 Layout Coffee on the water, kitchen dan storage.....	99
Gambar 4.64 Layout Garden Bar.....	100
Gambar 4.65 Layout Tenant, mushola, Toilet	100
Gambar 4.67 Layout Garden Bar.....	101
Gambar 4.68 Timberlake	102

DAFTAR TABEL

Tabel.1 Luasan bangunan perancangan	23
Tabel.2 fungsi ruang.....	24
Tabel.3 pola sirkulasi pengguna ruang.....	32
Tabel.4 Standard Ukuran bentuk meja makan bundar	41
Tabel.5 Tabel ukuran bentuk meja makan empat sisi	42
Tabel.6 Permasalahan Desain restoran	52
Tabel.7 Tabel daftar permasalahan kitchenset dan storage	53
Tabel.8 Permasalahan desain private	55
Tabel.9 Permasalahan Desain Staff room	57
Tabel.10 Funiture fabrikasi	84
Tabel.11 Perhitungan titik lampu	86
Tabel.12 Perhitungan Ac.....	86
Tabel.13 Evaluasi.....	89



BAB I

PENDAHULUAN

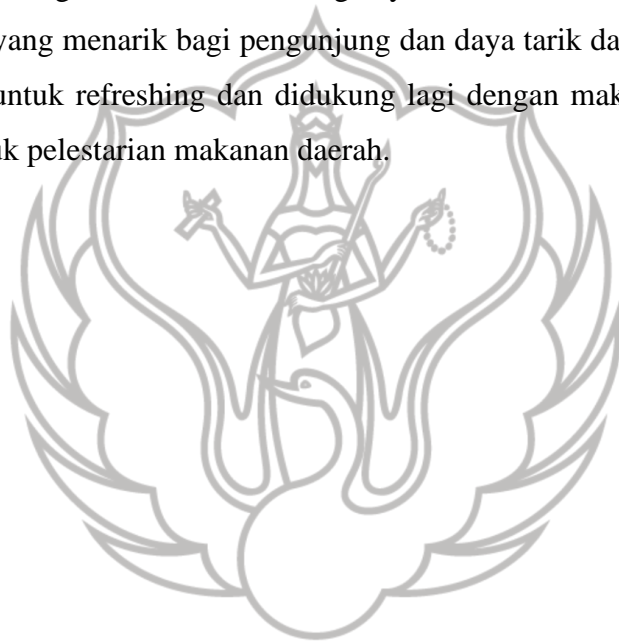
A. Latar Belakang

Kota Surabaya didirikan pada tahun 1275 oleh Kartanegara Surabaya yang sering dikenal juga sebagai kota pahlawan. Sejarah kota ini juga sering berkaitan dengan aktivitas perdagangan hingga kuliner, Surabaya memiliki berbagai makanan daerah yang banyak digemari berbagai kalangan contohnya rujak cingur dan semanggi asli Suroboyo. Saat ini di kota Surabaya bisnis pangan berkembang pesat, Asosiasi pengusaha kafe dan restoran Indonesia (Aprikano) Jawa Timur, mengatakan tren *industry food and beverage* sampai akhir tahun 2022 ini tumbuh sekitar 30% dengan didukung pemulihan ekonomi akibat covid 19 (Widarti, 2022) restoran dan kafe juga menjadi pilihan utama pengunjung untuk menghabiskan waktu luang bersama kerabat atau biasa disebut dengan *quality time*,

Perancangan restoran ini dibuat dengan menu utama kuliner khas Surabaya salah satunya menu utama yaitu rujak cingur, olahan makanan ini terbuat dari campuran buah, sayur dan dicampur dengan petis, masyarakat Surabaya menyukai kuliner ini bahkan sering kali merujuk dipakai untuk mengisi waktu luang bersama, yang menjadi kunci utama rujak ini pada pilihan petis dan cingur dalam Bahasa Jawa cingur adalah mulut atau bisa diartikan di sini moncong sapi yang direbus.

Rustic Market by the lake di Graha Natura Surabaya merupakan salah satu kafe yang memiliki kekhasan dari segi desain dan berada di kawasan yang strategis. Rustic Market ini memiliki eksistensi terbukti dari kafe ini memiliki empat cabang di Jawa Timur dua diantaranya berada di Surabaya. Kafe ini terdiri dari beberapa bangunan yang memiliki satu kesatuan dari segi desain, saat berada di lokasi ini pengunjung akan merasakan seperti sedang berada di perkampungan ala Eropa. Kafe ini memiliki beberapa fasilitas seperti area parkir yang luas, kafe *indoor* maupun *outdoor*, area *private*, *fitting room* dan mushola. Dari segi lokasi restoran yang berada di Surabaya Barat merupakan kawasan elit kota Surabaya serta lokasi kafe ini juga bersebelahan dengan danau Natura sehingga pengunjung akan merasakan ketenangan di tengah kepadatan dan kebisingan kota Surabaya.

Menggabungkan fungsi restoran yang sering kali dipakai untuk *quality time* dengan budaya merujuk ini bisa mendapatkan dua hal sekaligus yaitu *quality time* dan melestarikan budaya kuliner. Restoran ini nantinya akan didesain *self service* sehingga pengunjung restoran ini tak hanya menikmati tapi akan membuat rujak itu sendiri dari segi meja akan didesain dengan menggabungkan *top table* dan cobekan untuk merujuk, terdapat area corner untuk pengambilan bahan makanan, sehingga pengunjung akan mendapatkan pengalaman selama makan di restoran ini. meski menu utama rujak akan ada berbagai kuliner khas Surabaya seperti Semanggi Suroboyo, gado-gado dan lain sebagainya. Restoran ini akan menawarkan pengalaman yang menarik bagi pengunjung dan daya tarik dari lokasi yang sangat mendukung untuk refreshing dan didukung lagi dengan makanan khas Surabaya sebagai bentuk pelestarian makanan daerah.



B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan restoran ini menggunakan metode desain thinking untuk konsep dan pengembangan desain. Pengertian “pemikiran desain” mengacu pada kebijakan yang digunakan oleh perancang untuk memilih hasil desain yang diinginkan. Metode analisis data dan pemikiran desain digabungkan dalam pemikiran desain untuk menumbuhkan ide dan mewujudkan hasil tujuan desain. Untuk menyesuaikan dengan projek interior maka akan menggunakan metode pengembangan yang dirumuskan oleh Ibu Suastiwi. Pada metode ini secara umum proses *design thinking* dilakukan dari awal sampai akhir tetapi dalam prosesnya dilakukan dengan langkah dalam proyek interior sebagai berikut :

a) *Empaty*

Empati adalah fase mengidentifikasi pengguna desain. Pada fase ini, diharapkan desainer dapat mengamati secara langsung aktivitas, pikiran, dan emosi pengguna untuk menyimpulkan kebutuhan sebenarnya dari pengguna desain. Proses ini dapat dilakukan melalui observasi dan keterlibatan dengan kebutuhan sehari-hari.

b) *Define* (pastikan)

Merupakan tahapan Menyusun dan menetapkan tahapan desain menetapkan 3 hal pokok desain, kriteria daftar kebutuhan dan permasalahan desain. Kriteria dalam desain interior biasanya ada 4 fungsi yaitu ekonomi, estetika dan simbol. Daftar kebutuhan ruang adalah semua ruang berikut dengan jenis peralatannya perlengkapan dan kondisi ruang agar kegiatan dapat terlaksana dengan baik tahapan ini biasanya disebut dengan *programming*, permasalahan adalah kesenjangan yang terjadi antara kondisi dan situasi yang ada dengan kondisi dan situasi yang diharapkan.

c) *Ideasi*

Tahapan ideasi membuat seluas-luasnya ide dan gagasan dari perancangan untuk menjawab permasalahan desain. Pada tahapan awal di ideasi disebutkan secara ringkas terkait konsep desain, yang memuat asumsi dan pemikiran-pemikiran dasar yang akan dicari solusi, dalam

tahapan ini bisa menggunakan metode *brainstorming*, eksplorasi dan eksperimen visual, atau sketsa 2D dapat digunakan pada tahap ini.

d) *Prototype*

Dari beberapa gagasan akan dipilih tampak baik dan paling memungkinkan untuk menjawab permasalahan desain, kemudian diwujudkan dalam *prototype* yaitu perancangan yang lebih nyata wujudnya seperti maket dan bentuk-bentuk lengkung atau material lunak lainnya.

2. Metode desain

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Perumusan Masalah

Metode pengumpulan data dilakukan melalui berbagai tahapan yang diuraikan sebagai berikut tahapan pertama Analisis Peneliti mencari informasi dari berbagai sumber yang bisa diakses terkait data dan fakta lapangan Rustic Market, dalam tahapan ini termasuk pada proses desain *Empathize* sebelum melakukan survei lapangan diperlukan persiapan sebelumnya dengan mengobservasi objek melalui sosial media seperti Instagram dan menyiapkan peralatan yang diperlukan saat survei.

Tahapan kedua sebelum melakukan survei lapangan di Rustic Market adalah menyiapkan segala kebutuhan fisik dan non-fisik seperti alat ukur meteran, kamera, buku catatan, dan perihal surat perizinan. Dalam tahapan ketiga ini peneliti langsung datang ke lokasi Rustic Market untuk melakukan komunikasi dengan pihak terkait pemilik Rustic Market, selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi dengan memfoto maupun video serta melakukan pengamatan pengguna kafe tersebut. Semua data dirangkum menjadi satu data yang sudah terstruktur sebagai data lokasi lapangan. Langkah keempat melakukan *interview* kepada pemilik Rustic Market, mempersiapkan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti apa visi dan misi Rustic Market, target pasar yang dituju dan sistem *operational* Rustic Market, wawancara dilakukan secara langsung kepada narasumber.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Sebagai bagian dari proses *ideasi* pemikiran desain, dapat menggunakan berbagai ide, seperti *brainstorming*, pemetaan pikiran, sketsa, skema warna, dan pemetaan material, selain melakukan analisis fenomena berbasis budaya dan kafe di Surabaya. Setelah tercapainya gagasan-gagasan ide, langkah selanjutnya adalah membuat prototipe menggunakan pemodelan 3D untuk mendemonstrasikan visual desain.

c. Metode Evaluasi / Pemilihan Alternatif Desain / Penentuan Alternatif Desain.

Metode evaluasi digunakan untuk meninjau hasil perancangan, proses ini dikerjakan dalam satu fase proses perancangan dengan melakukan pendekatan metode *quick and dirty*. Metode ini mempermudah dalam memutuskan dan bagian mana yang harus diperbaiki lebih lagi. Dengan cara memberi umpan balik keinginan dan hal-hal yang disukai maupun kendala dari pemilik Rustic Market dan pengguna ruang.

