

**PERANCANGAN INTERIOR TABEBUYA *CAFÉ* DAN
CO-WORKING SPACE DENGAN PENERAPAN
LOKALITAS KULON PROGO**



PERANCANGAN

Oleh :

Ria Puspita Purwaningrum

NIM 1912256023

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

2023

ABSTRAK

Tabebuya Coffee & Eatery merupakan *café* dan *co-working space* dengan adanya *café* dan *co-working space* ini sebagai wujud dari kontribusi Tabebuya untuk mengedukasi masyarakat agar tidak mengalami ketertinggalan, visinya yakni menjadi salah satu *café* dan *co-working space* yang mampu memperkenalkan unsur lokalitas Kulon Progo kepada masyarakat maupun wisatawan yang datang, perancangan ini bertujuan sebagai *landmark*, dapat memwadahi aktivitas pengguna dengan menghadirkan situasi yang kondusif dan meningkatkan fokus kerja, sebagai tempat bertukar pikiran antar pekerja, dapat melakukan pekerjaan di luar jam kerja sehingga lebih fleksibel. *Café* ini bertujuan sebagai tempat berkumpul, bersantai, atau sekedar menikmati makanan. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari *analysis* dan *synthesis*, dengan melakukan pengumpulan data lalu diolah menjadi alternatif desain sehingga menghasilkan solusi desain, konsep *hidden gem*, tema lokalitas dan elemen interior pendukung, diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas pada *café* dan *co-working space*. Melalui perancangan dapat menjadi sarana melestarikan budaya lokal yang terdapat di Kulon Progo sehingga *café* dan *co-working space* berkarakter dan memiliki daya tarik tersendiri.

Kata Kunci : Lokalitas, Kulon Progo, *Hidden Gem*, *Café*, *Co-Working Space*

ABSTRACT

Tabebuya Coffe & Eatery is a café and co-workig space with a café and co-working spqace as a manifestation of Tabebuya's contribution to educating the public so that they don't fall behind. Its vision is to become a café and co-working space that is able to introduce elements of Kulon Progo. Kulon progo to the public and tourists who come, this design aims to be a landmark. Able to accommodate user activities by presenting a conductive situation and increasing work focus, as a place for exchanging ideas between workers, being able to do work outside working hours so that it is more flexible. This café aims as a place to gather, relax. Or just enjoy the food and drink. This design work uses the design process design method from Rosemary Kilmer which consists of analysis and synthesis, by collecting data and then processing it into alternative designs so as to produce design solutions, hidden gem concepts, locality themes and aupporting interiors elements, it is expected to optimize activities in the café and wo-working space. Though design it can be a means of preserving local culture in Kulon Progo so that café and co-working space have character and have their own charm.

Keywords: *Locality, Kulon Progo, Hidden Gem, Café, Co-Working Space*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR TABEBUYA CAFÉ DAN *CO-WORKING SPACE* DENGAN PENERAPAN LOKALITAS KULON PROGO

Diajukan oleh Ria Puspita Purwaningrum, NIM 1912256023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji



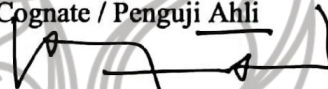
Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001 / NIDN 0006035908

Pembimbing II / Penguji/ Ketua Sidang



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1 014 NIDN 0020069105

Cognate / Penguji Ahli



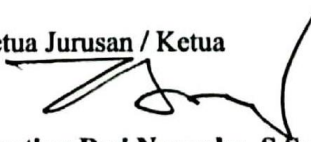
Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 19620528 199403 1 002 NIDN 0028056202

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Setya Budi Astanto, S. Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001 NIDN 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005 NIDN 0015037702



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Drs. Simbul Raharjo, M. Hum.
NIP. 196911898 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNAYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ria Puspita Purwaningrum
NIM : 1912256023
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggung jawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya 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, 28 Mei 2023



Ria Puspita Purwaningrum

1912256023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan Judul “perancangan Interior Tabebuya *café* dan *co-working space* dengan penerapan lokalita Kulon Progo” dengan konsep “*hidden gem*” ini terselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir perancangan ini merupakan kewajiban saya sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali.

Terselesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun. Terutama kepada yang penulis hormati :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tanpa adanya suatu halangan apapun.
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Ds. Selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. selaku pembimbing I, bersama dengan bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Des. selaku Dosen Wali penulis selama menjadi mahasiswa Program Studi S1 Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior
7. Kedua Orang Tua yang selaku donatur utama yang telah memberikan semangat, nasehat dan doa yang dipanjatkan Kepada Allah SWT. Sehingga dilancarkan.
8. Rasa Syukur dan terimakasih yang sangat berarti untuk teman-teman yang mendukung, dan membantu kelancaran dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini : Husna Arum, Christy, Nabila. Farah, Muti, Dita Anas, Inas, Ajel, Firly, Yuyun, Mas Edi, Fauzan.
9. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.

10. Teman- teman Angkatan 2019 (skala)
11. Dan Juga Pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam kelancaran menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila terdapat pihak yang belum tersebutkan namanya oleh penulis, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Hormat Saya,
Yogyakarta 28 Mei 2023



Ria Puspita Purwaningrum

NIM 191 2256 023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	viii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses Desain dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Umum	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	13
B. Tujuan dan Sasaran Desain	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Fokus / Sasaran Desain	18
C. Data	19
1. Deskripsi Umum Proyek.....	19
2. Data Proyek.....	19
D. Daftar Kebutuhan dan kriteria	47
1. Daftar Kebutuhan Ruang.....	47
2. Kriteria Desain	51
BAB III.....	52
A. Permasalahan Desain	52
B. Ide Solusi Desain	53
BAB IV	63

Pengembangan Desain	63
BAB V.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	108



DAFTAR GAMBAR

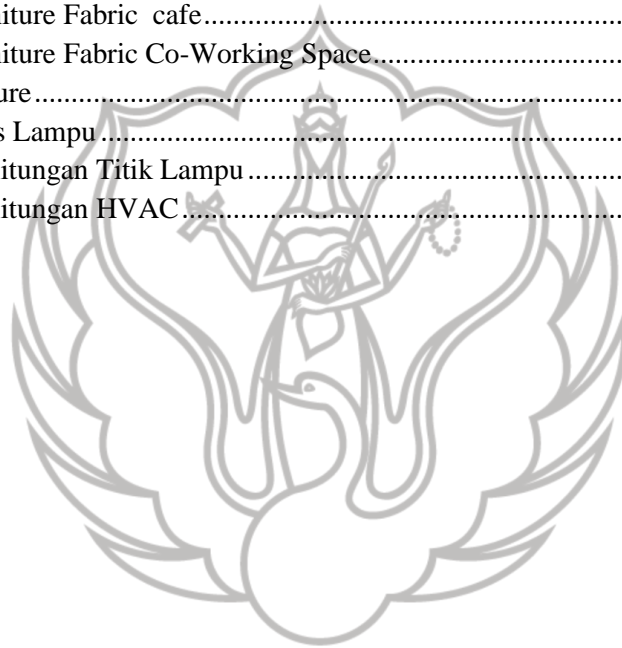
Gambar 1. Pola Berfikir Perancangan.....	3
Gambar 2. Logo Tabebuya Coffee & Eatery (1)	20
Gambar 3. Logo Tabebuya Coffee & Eatery (2)	20
Gambar 4. Struktur organisasi	21
Gambar 5. Batas-Batas Bangunan	22
Gambar 6. Akses Jalur Menuju Tabebuya Coffee & Eatery.....	23
Gambar 7. Orientasi Matahari.....	23
Gambar 8. Tabebuya Coffe & Eatery	24
Gambar 9. Fasad Tabebuya Coffee & Eatery	24
Gambar 10. Interior Café Lantai 1	25
Gambar 11. Area Semi Outdoor	25
Gambar 12. area co-working space.....	26
Gambar 13. Dinding Bata Ekspose.....	26
Gambar 14. Dinding Kaca	26
Gambar 15. Bukaan Area Semi Outdoor	27
Gambar 16. Material Bar area.....	27
Gambar 17. keramik lt 1	28
Gambar 18. material lantai 1.....	28
Gambar 19. Material lantai 2	28
Gambar 20. Plafon Tabebuya Coffee & Eatery	29
Gambar 21. Aktivitas rutin pengunjung lantai 1	29
Gambar 22. pola aktivitas rutin pengunjung lantai 2	30
Gambar 23. Hubungan Antar Ruang dan Organisasi Ruang	30
Gambar 24. Denah lantai 1 dan 2.....	33
Gambar 25. Tampak Depan Tabebuya Coffee & Eatery	33
Gambar 26. Potongan A-A	34
Gambar 27. Potongan B-B.....	34
Gambar 28. Potongan C-C.....	34
Gambar 29. zoning lantai 1	35
Gambar 30. zoning lantai 2	36
Gambar 31. Zooning kebisingan 1	37
Gambar 32. Zooning Kebisingan Lt 2	37
Gambar 33. Zooning penc lt 1	38
Gambar 34. zoning penc lt 2	38
Gambar 35. Sirkulasi Lantai 1	39
Gambar 36. sirkulasi lantai 2	39
Gambar 37. Area Lantai 1.....	41
Gambar 38. Area Lantai 2.....	41
Gambar 39. Standar dimensi meja dan kursi makan café	42
Gambar 40. standar dimensi meja makan	42
Gambar 41. standar dimensi kursi.....	43
Gambar 42. Standar Dimensi Tempat Duduk bangket	43
Gambar 43. Chritical Work Chair Measurement	44

Gambar 44. Antropometri Sofa Duduk	44
Gambar 45. Jangkauan Akses Kabinet & sirkulasi	45
Gambar 46. Citra Warna	46
Gambar 47. Mind Mapping.....	53
Gambar 48. Sketsa Ideasi Cafe	56
Gambar 49. Sketsa Ideasi Kitchen	57
Gambar 50. Sketsa Ideasi Musholla.....	58
Gambar 51. Sketsa Ideasi Toilet	59
Gambar 52. Sketsa Ideasi Wastafel.....	60
Gambar 53, Sketsa Ideasi Co-Working Space	62
Gambar 54. Suasana Ruang	63
Gambar 55. Moodboard.....	63
Gambar 56. Transformasi Bentuk Angguk	64
Gambar 57. Transformasi Bentuk Geblek	64
Gambar 58. Penerapan Bentuk.....	65
Gambar 59. Penerapan Bentuk 2.....	65
Gambar 60. Penerapan Elemen Dekoratif.....	66
Gambar 61, komposisi Warna.....	66
Gambar 62. Material	67
Gambar 63.Diagram Matrix	68
Gambar 64. Diagram Bubble Alternatif 1.....	68
Gambar 65. Diagram Bubble Alternatif 2.....	69
Gambar 66. Diagram Bubble lt 2 alternatif 1.....	69
Gambar 67. Diagram Bubble lt 2 alternatif 2.....	70
Gambar 68. Blockplan Alternatif 1.....	70
Gambar 69.Blockplan Alternatif 2.....	71
Gambar 70. Block Plan Alter 1 Co-Working.....	71
Gambar 71. Block Plan Alter 2 Co-working.....	72
Gambar 72. Block Plan lt 2 Alter 1.....	72
Gambar 73. Block Plan lt 2 Alter 2.....	73
Gambar 74. Zooning Alternatif 1.....	73
Gambar 75. Zooning Alternatif 2.....	74
Gambar 76. Zooning lt 2 Alternatif 1	74
Gambar 77. Zooning Lt 2 Alternatif 2	75
Gambar 78. Alternatif Layout Lt 1	76
Gambar 79. Alternatif Layout Lt 2	76
Gambar 80. Alternatif Rencana Lt 1	77
Gambar 81. Alternatif Rencana Lt 2.....	77
Gambar 82. Alternatif Plafon.....	78
Gambar 83. Alternatif Dinding	78
Gambar 84. Meja Resepsionis	79
Gambar 85. Meja Indoor Café	79
Gambar 86. Meja Modular.....	80
Gambar 87. locker.....	80
Gambar 88. Detail Khusus.....	81
Gambar 89. Equepment	85

Gambar 90. Sketsa Manual Indoor Café.....	90
Gambar 91. Sketsa Manual Co-Working Space	90
Gambar 92. Sketsa Manual Meeting Room.....	91
Gambar 93. Sketsa Manual Semi Outdoor Café.....	91
Gambar 94. Aksonometri Lantai 1.....	92
Gambar 95. Aksonometri Lantai 2.....	92
Gambar 96. Signage Bar Coffee	92
Gambar 97. Signage Co-Working Lt 1	92
Gambar 98. Signage Lantai 2.....	93
Gambar 99. Signage Toilet	93
Gambar 100. Fasad Tabebuya Café.....	93
Gambar 101. Entrance	94
Gambar 102. Indoor cafe	94
Gambar 103, Indoor cafe 2	95
Gambar 104. Resepsionis.....	95
Gambar 105. Bar Coffee 1.....	96
Gambar 106. Bar Coffee 2.....	96
Gambar 107. Kitchen.....	97
Gambar 108. Co-Working Space Lt 1 (1).....	97
Gambar 109. Co-Working Space Lt 1 (2).....	98
Gambar 110. Co-Working Space Lt 2 (1).....	98
Gambar 111. Co-Working Space Lt 2 (2).....	99
Gambar 112. Co-Working Space Lt 2 (3).....	99
Gambar 113. Meeting Room.....	100
Gambar 114. Semi Outdoor (1).....	100
Gambar 115. Semi Outdoor (2).....	101
Gambar 116. Semi Outdoor (3).....	101
Gambar 117. Semi Outdoor (4).....	102
Gambar 118. Outdoor Cafe (1)	102
Gambar 119. Outdoor Cafe (2)	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sejarah Berdirinya Coffee Shop di Berbagai Belahan Dunia	7
Tabel 2. Matrix kriteria	31
Tabel 3. Jenis dan Penggunaan Ruang	32
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Café dan Co-Working Space	47
Tabel 5. Identifikasi Masalah Café	54
Tabel 6. Identifikasi Masalah Pada Kicthen	57
Tabel 7. Identifikasi Permasalahan Musholla	58
Tabel 8. Identifikasi Permasalahan Toilet	59
Tabel 9. Identifikasi Masalah Co-Working Space	60
Tabel 10. Furniture Fabric cafe	81
Tabel 11. Furniture Fabric Co-Working Space	83
Tabel 12. Fixture	84
Tabel 13. Jenis Lampu	86
Tabel 14. Perhitungan Titik Lampu	87
Tabel 15. Perhitungan HVAC	89



BAB I

A. Latar Belakang

Di era globalisasi kehidupan masyarakat modern tidak lepas dari fenomena bersosialisasi dan berkolaborasi, semakin berkembangnya jaman persaingan semakin ketat sehingga menjadi tuntutan bagi setiap individu untuk bersaing dan semakin kompeten. Bermula dari hal tersebut persaingan usaha di bidang kuliner terus berkembang dan berinovasi serta menyuguhkan tempat yang memiliki nilai estetika, kenyamanan, nilai harga dan pelayanan yang lebih baik. *Co-working space* merupakan tren yang mulai berkembang di San Francisco pada tahun 2005, hingga berkembang di Amerika Serikat. Meningkatnya *start up* kini sangat berpengaruh pada perkembangan *co-working space* di Indonesia dimana masyarakat berasal dari kalangan dengan latar belakang, sifat, keinginan serta kebutuhan yang berbeda-beda, bekerja di tempat publik seperti *café* memang menyenangkan, namun saat bekerja di ruang publik mereka akan terdistraksi oleh orang yang berlalu lalang dan kebisingan yang membuat konsentrasi menurun. dengan adanya *co-working space* dapat menggunakan suatu area secara bersama-sama untuk melaksanakan pekerjaan, berkembangnya pola bekerja di mana pekerja tidak harus bernaung di dalam suatu perusahaan atau tim melainkan berdiri atas nama pribadi, tidak terikat dengan perusahaan. serta individu yang belum memiliki kantor. Hal ini mendorong para pekerja lepas untuk menemukan sebuah ruang kerja yang dapat menampung dengan situasi yang kondusif dan meningkatkan fokus kerja, fokus kerja dapat diartikan tolak ukur kinerja mengoptimalkan sumber daya yang tersedia untuk menghasilkan sesuatu yang meliputi efisiensi dan efektivitas. Maka dari itu tercipta ruang kerja yaitu *co-working space* membantu menghemat biaya ruang kerja, sebagai tempat bertukar pikiran antar pekerja, area yang dapat digunakan untuk mengerjakan tugas ataupun bekerja diluar jam kerja sehingga lebih fleksibel, untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi, Namun adanya masalah perilaku ekonomi yang kurang apresiatif, ide kreatif tidak dapat tersalurkan. Ide gagasan tidak cukup dikerjakan oleh satu orang saja namun perlu pendapat secara berkelompok dan masukan. *Café* sebagai tempat berkumpul, bersantai, atau sekedar menikmati makanan dan minuman.

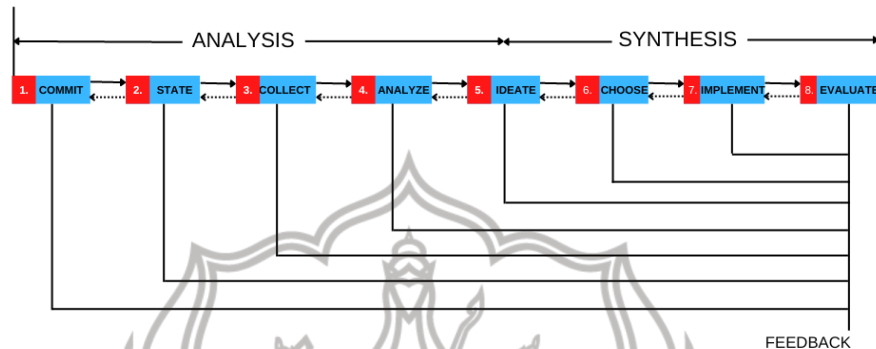
Di Indonesia memiliki banyak budaya sebagai identitas setiap daerah. Sebagai warga negara Indonesia penting memperkenalkan budaya kepada anak muda sebagai penerus bangsa, dan menyadari bahwa pemeliharaan nilai budaya sebagai karakter bangsa wajib untuk dilestarikan. Untuk mewujudkan hal itu diperlukan sarana guna melestarikan dan mengembangkan beragam kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Masyarakat akan tersadar bahwa kebudayaan memiliki pengaruh besar sebagai daya tarik salah satunya dengan membangun *café* dan *co-working space* dengan penerapan unsur lokal, Tabebuya Coffee & Eatery merupakan satu-satunya *café* sekaligus *co-working space* di Wates, Kulon Progo. berdiri sejak 2019, merupakan bangunan berlantai 2 dengan sistem pelayanan pada *café* yaitu *self service*, *counter service*, *table service* sedangkan *co-working space* akan memanfaatkan teknologi. Target pasar yaitu masyarakat lokal dan pengunjung luar daerah. Adanya *freelancer* yang mulai menepi di Kulon progo yang bekerja di bidang arsitektur, desain interior, desain grafis serta bisnis lain, maka dari itu ruang kerja bersama yang fleksibel perlu tersedia di Kulon Progo guna mewadahi aktivitas para *freelancer*.

Berdasarkan fenomena tersebut perancangan Tabebuya Coffee & Eatery menjadi *café* dan *co-working space* menarik, dapat memberikan kenyamanan dan pengalaman yang menyenangkan bagi para pengunjung sehingga menjadi sarana rekreasi. Perancangan ini memberikan wadah segar bagi pelaku kreatif untuk berproses kreatif menemukan ide baru. Dijadikan sebagai pusat aktivitas atau *landmark* masyarakat Kulon Progo maupun pengunjung dari luar daerah yang datang sebagai tempat berinteraksi. Menjadikan *co-working space* lebih efektif, mendukung para *freelancer* untuk meningkatkan fokus kerja, memiliki jaringan bisnis yang lebih besar serta dapat berkolaborasi dan menghasilkan bisnis baru, meningkatkan pendapatan antar pekerja lepas, menyediakan area dimana dapat dilakukan meeting diluar jam kerja sehingga fleksibel, serta memberikan suasana yang lebih santai tanpa adanya tekanan, memiliki karakter dengan mempresentasikan unsur lokalitas yang terdapat di Kulon Progo sehingga memiliki daya tarik tersendiri serta memajukan ekonomi kreatif di Kulon Progo.

B. Proses Desain dan Metode Desain

1. Proses Desain

Ada beberapa tahapan proses desain penulis menggunakan pola pikir perancangan desain dari Rosemary Kilmer (2014) dalam bukunya yang berjudul *Designing Interiors*. Proses desainnya seperti dibawah ini :



Gambar 1. Pola Berfikir Perancangan
(Sumber : Rosemary Kilmer 2014)

a. *Commit* (*Accept the problem*) tahapan pertama seorang desainer dalam proses desain yaitu menerima masalah yang ada langkah pertama yang dilakukan untuk menerima suatu permasalahan :

- 1) *Prioritization*, dengan membuat *time schedule*, *priority list*.
- 2) *Personal value Analogies*, merupakan cara untuk membuat permasalahan menjadi memiliki nilai, salah satu caranya menyelesaikan suatu permasalahan dengan lebih kreatif.

b. *State* (*Define the Problem*) menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang penting karena berdampak pada tahap solusi akhir. Biasanya dipengaruhi oleh masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan dan asumsi yang ada. Tahap mendefinisikan masalah, nantinya akan menjadi latar belakang dari sebuah perancangan. Langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah

- 1) Membuat *Ceklist*. Apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan permasalahan.

- 2) *Perception List*. Pendapat dari sudut pandang non-ahli desain, mengenai permasalahan yang ada.
- 3) *Virtual Diagrams*. Membantu desainer untuk menggolongkan informasi yang didapat. Dibuat dengan mempertimbangkan aspek fisik, sosial, psikologi, dan ekonomi.

c. **Collect** (*Gather the Facts*). Setelah desainer memahami suatu permasalahan, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan permasalahan. Mengumpulkan hasil penelitian dari *object*, data lapangan baik data fisik maupun non fisik, dan dikumpulkan dengan cara survey lapangan.

- 1) Melakukan wawancara dengan pengguna ruang atau *klien*
- 2) *Survey object* perancangan yang menghasilkan data fisik dan data non fisik
- 3) Mencari referensi desain dengan proyek yang serupa.

d. **Analyze**. Desainer harus menganalisa masalah dari data yang telah didapatkan. Dan menggolongkan dalam kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring hanya yang berkaitan dengan solusi desain dengan permasalahan, langkah yang dapat dilakukan

- 1) Dapat membuat sketsa gagasan atau *conceptual Sketch*
- 2) *Categorization*

Langkah tersebut dilakukan untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain.

e. **ideate**. Merupakan tahapan kreatif dalam proses desain mengeluarkan ide yang berbentuk skematik dan konsep dapat dilakukan dengan *brainstorming* untuk menghasilkan ide yang telah disesuaikan dengan referensi yang telah digunakan.

f. **Choose** (*Select the Best Option*) tahap desainer harus memilih pilihan terbaik dari *brainstorming* yang telah dilakukan, penyesuaian konsep yang cocok dengan *budget*, kebutuhan ruang, dan keinginan klien yang menjawab permasalahan desain pada *object*.

g. **Implement** (*Take Action*) tahapan dituangkan dalam bentuk fisik, denah, tampak potongan, dan detail-detail harus dibuat secara skalatis dan menggambarkan

seluruh ruang atau objek, dan visualisasi desain atau *rendering*, *budget* rencana anggaran biaya harus dipertimbangkan untuk menghindari *over budget*.

h. **Evaluate.** Proses meninjau desain yang telah dihasilkan atau proses *review*. Apakah sudah sesuai dan dapat memecahkan permasalahan yang ada, kemudian proses revisi atau yang dikenal dengan *Feedback* merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk evaluasi langkah ini untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan desain yang ada di lapangan. Tahap selanjutnya menyelesaikan proses desain.

2. Metode Desain

Pada perancangan *café* dan *co-working space* di Tabebuya Coffee & Eatery ini, menggunakan metode perancangan yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer (2014). Terdapat tiga metode :

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Perumusan Masalah

Proses analisis pada metode ini disebut tahap programming, menganalisa data fisik ,data non fisik, literatur. melakukan wawancara kepada klien untuk mendapatkan data non fisik yang berupa keinginan dan kebutuhan ruang, melakukan pemahaman mengenai object yang akan dirancang, seperti sejarah berdirinya *café*, pengumpulan hasil survey melakukan wawancara kepada pimpinan Tabebuya Coffee & Eatery sehingga mendapatkan data profil, dan denah.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Desainer mengolah kembali hasil dari proses analisis. Dilakukan dengan cara *brainstorming* untuk menghasilkan solusi yang diterapkan pada desain. Menghasilkan beberapa alternatif desain, berbentuk konsep. penggambaran denah secara skalatis dan membuat visualisasi desain sesuai dengan ide yang telah terpilih.

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

Menentukan hasil desain alternatif yang telah dihasilkan dan melakukan penilaian berdasarkan kebutuhan pengguna sehingga dapat ditentukan hasil desain terbaik, selanjutnya dilanjutkan ke proses final dalam pembuatan presentasi dan gambar kerja.