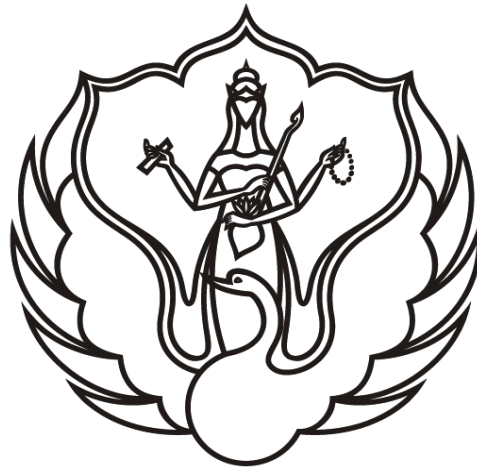


***REDESIGN* INTERIOR KANTOR BANK JATENG
KANTOR CABANG BANJARNEGARA**



PERANCANGAN

Disusun oleh:

Jihan Ratna Salsabila

1812186023

**PROGRAM S-1 DESAN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

REDESIGN INTERIOR KANTOR BANK JATENG KANTOR CABANG BANJARNEGARA

ABSTRAK

Pada era digitalisasi bank ini banyak perusahaan perbankan bersaing dan berinovasi agar dapat memberikan layanan produk dan jasa terbaik. Berdasarkan beberapa pertimbangan, kantor bank jaman sekarang banyak mengadaptasi menggunakan sistem *hybrid workplace*. Sistem *hybrid workplace* adalah kombinasi antara bekerja *remote* dan *face to face*, sistem ini memiliki kelebihan dengan masa depan kantor bank yang lebih efisien dimana seorang nasabah bisa memproses kebutuhannya dari mana saja hanya menggunakan teknologi hp dan lebih fleksibel. Dalam hal ini, kebutuhan orang datang ke kantor bank mengalami pergeseran. Jika pada mulanya nasabah datang ke kantor untuk menyelesaikan urusan mereka masing-masing, maka kini tujuan utama ke bank apabila ada perbincangan yang tidak dapat di proses melalui online.

Pertanyaan tentang bagaimana merancang kantor yang mampu menunjang pengoptimalan sistem kerja *hybrid* dengan tetap menerapkan unsur lokalitas Banjarnegara agar bertujuan merawat identitas lokal sehingga tetap menunjukkan citra bank tersebut agar memiliki ciri khas tersendiri dari bank lain. Melihat adanya pergeseran tujuan nasabah datang ke kantor. Dengan penerapan tema "*local identity*" dipilih untuk merepresentasikan keberagaman kebudayaan di Banjarnegara. Gaya kontemporer yang dipadukan dengan *color scheme* dari Bank Jateng dipilih untuk memperkuat citra dari perusahaan tersebut. Pengaplikasian elemen kebudayaan Banjarnegara diwujudkan ke dalam beberapa elemen interior pada kantor Bank Jateng KC Banjarnegara. Batik Gumelem Banjarnegara menjadi salah satu unsur lokalitas yang digunakan sebagai elemen dekorasi pada desain interior.

Kata kunci : Hybrid bank, local culture, kontemporer.

**REDESIGN INTERIOR KANTOR BANK JATENG
KANTOR CABANG BANJARNEGARA**

ABSTRACT

In this era of bank digitalization, many banking companies are competing and innovating to be able to provide the best products and services. Based on several considerations, today's bank offices are adapting a lot to using hybrid systems or modern technology. The hybrid system is a combination of working remotely and face-to-face. This system has advantages in the future of a more efficient bank office where a customer can process his needs from anywhere using only cellphone technology and is more flexible. In this case, the need for people to come to the bank office has shifted. If at first customers came to the office to complete their respective affairs, now the main goal is to go to the bank if there are conversations that cannot be processed online.

Against this backdrop, the question of how to design an office that can support the optimization of a hybrid work system while still applying Banjarnegara locality elements aims to maintain local identity so that it continues to show the bank's image so that it has its characteristics from other banks. By seeing a shift in the purpose of customers coming to the office. With the application of the theme "local identity" was chosen to represent cultural diversity in Banjarnegara. Contemporary style combined with the color scheme of Bank Jateng was chosen to strengthen the image of the company. The application of Banjarnegara cultural elements is embodied in several interior elements at the Bank Jateng KC Banjarnegara office. Gumelem Banjarnegara batik is one of the elements of locality that is used as a decorative element in interior design.

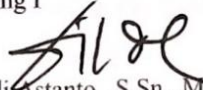
Keyword : *Hybrid bank, local culture, contemporary.*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

REDESIGN INTERIOR KANTOR BANK JATENG KC BANJARNEGARA

diajukan oleh Jihan Ratna Salsabila 1812186023, Program Studi S-1 Desain Interior,
urusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui
oleh :

Pembimbing I


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19730129 200501 1 001

NIDN : 0029017304

Pembimbing 2


Riza Septiani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP : 19701019 199903 1 001

NIDN : 0019107003

Cognateel/ Anggota


Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP : 19701019 199903 1 001

NIDN : 0019107005

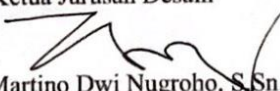
Ketua Program Studi Desain Interior


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19730129 200501 1 001

NIDN : 0029017304

Ketua Jurusan Desain


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. H. Imbul Raharjo, M.Hum.

NIP : 19691108 199303 1 001

NIDN : 008116906

KATA PENGANTAR

Dengan Mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, pengetahuan serta bantuan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya yang di tujukan kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan segala atas berkah, rahmat, hidayah dan kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Bapak Sodikin Dwi Mulyono, Ibu Indah Sri Ratna Handayani yang selalu memberikan doa, semangat dan materil.
3. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto , S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Riza Septiani Dewi, S.Ds., M.Ds. Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Setya Budi Astanto , S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali atas segala masukan dan motivasi nya.
6. Bapak Setya Budi Astanto , S.Sn., M.Sn. Selaku ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Martino Dwi Nugroho, S. Sn, MA. Selaku ketua Jurusan S-1 Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang memberikan arahan, bimbingan dan semangat selama penyusunan tugas akhir
9. Teman-teman seperjuangan Poros (PSDI 2018)
10. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Perancangan ini Anggiyas, Kinan, Via, Jojo, Bilun, Raihan, Sulthan, Fauzan, Ucup, Fauzan, Hume, Vina dan teman-teman lain nya.
11. Serta pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 24 Juni 2023

Penulis,



Jihan Ratna Salsabila

1812186023



**SURAT PERNYATAAN
KEBENARAN DATA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Jihan Ratna Salsabila
Nomor Induk Mahasiswa : 1812186023
Nomor Identitas / KTP : 3304186805000002
Alamat : Majatengah 004/002, kec. Majatengah, kab. Banjarnegara, Jawa Tengah.
Nomor HP / WA : 081329936221

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data dan laporan dalam dokumen ini benar adanya.
2. Bersedia mematuhi peraturan dan Tata Tertib Mahasiswa ISI Yogyakarta.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa data dalam dokumen yang diberikan tidak benar dan atau melanggar kesepakatan / peraturan dan tata tertib mahasiswa ISI Yogyakarta serta melanggar ketentuan lain yang telah ditetapkan oleh Perusahaan tempat Kerja Profesi maupun hukum yang terkait dan berlaku di Indonesia, maka bersedia dikenakan sanksi dan tindakan hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan penuh tanggung jawab untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Juni 2023



Jihan Ratna Salsabila

NIM 1812186023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Teori Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus	10
B. Program Desain	12
1. Tujuan Desain	12
2. Fokus / Sasaran Desain	12
C. Data.....	13
1. Deskripsi Umum Proyek.....	13
2. Data Non Fisik	16
3. Data Fisik	17
D. Data Literatur.....	25
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	46
A. Permasalahan Desain.....	46
B. Ide Solusi Desain	46
1. Konsep Perancangan	46
2. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	50
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	52
A. Alternatif Desain.....	52
1. Penerapan Gaya dan Tema.....	52
2. Alternatif Penataan Ruang	59

B.	Alternatif Pengisi Ruang	67
1.	Alternatif Desain Furniture Custom.....	62
2.	Furniture Pabrikasi	64
3.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	66
C.	Evaluasi Pemilihan Desain	83
D.	Hasil Desain.....	83
1.	<i>Layout</i>	78
2.	Sketsa Manual	79
3.	Aksonometri.....	81
4.	Rendering	82
BAB V	PENUTUP	89
A.	Kesimpulan.....	89
B.	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2. 1 Fasad Bank Jateng	13
Gambar 2. 2 Logo Bank Jateng	15
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi	17
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi	18
Gambar 2. 5 Tata Kondisional	18
Gambar 2. 6 Zoning	19
Gambar 2. 7 Denah Lantai 1	20
Gambar 2. 8 Denah Lantai 2	20
Gambar 2. 9 View	22
Gambar 2. 10 Elemen Pembentuk Ruang	21
Gambar 2. 11 Elemen Pembentuk Ruang	23
Gambar 2. 12 Elemen Pembentuk Ruang	23
Gambar 2. 13 Kondisi Existing	24
Gambar 2. 14 Kondisi Existing	23
Gambar 2. 15 Kondisi Existing	25
Gambar 2. 16 Area Kerja	27
Gambar 2. 17 Area Kerja	26
Gambar 2. 18 Area Kerja	28
Gambar 2. 19 Area Kerja	27
Gambar 2. 20 Area Kerja	29
Gambar 2. 21 Meeting Room	28
Gambar 2. 22 Pola Sirkulasi	30
Gambar 2. 23 Pola Sirkulasi	29
Gambar 2. 24 Pola Sirkulasi	29
Gambar 2. 25 Pola Sirkulasi	31
Gambar 2. 26 Pola Sirkulasi	30
Gambar 2. 27 Posisi Kerja	33
Gambar 2. 28 Posisi Kerja	34
Gambar 2. 29 Posisi Kerja	35
Gambar 2. 30 Posisi Kerja	36

Gambar 2. 31 Suhu Cahaya	40
Gambar 2. 32 Level Pencahayaan	41
Gambar 2. 33 Sinar Matahari, Cahaya, Udara.....	41
Gambar 3. 1 Mind Mapping	50
Gambar 4. 1 Penerapan Gaya & Tema.....	52
Gambar 4. 2 Penerapan Motif Batik Gumelem	53
Gambar 4. 3 Olah Bentuk	54
Gambar 4. 4 Olah Bentuk	55
Gambar 4. 5 Skema Warna.....	56
Gambar 4. 6 Skema Material.....	57
Gambar 4. 7 Visualisasi Jenis Plafond	57
Gambar 4. 8 Visualisasi Jenis Plafond	58
Gambar 4. 9 Visualisasi Dinding	58
Gambar 4. 10 Visualisasi Lantai.....	59
Gambar 4. 11 Diagram Matriks	59
Gambar 4. 12 Bubble Matriks	60
Gambar 4. 13 Alternatif Zoning & Sirkulasi 1 Lt 1	60
Gambar 4. 14 Alternatif Zoning & Sirkulasi 1 Lt 2	61
Gambar 4. 15 Alternatif layout 1 lt 1	61
Gambar 4. 16 Alternatif Layout 2 Lt 1	62
Gambar 4. 17 Alternatif Layout 1 Lt 2	62
Gambar 4. 18 Alternatif Layout 2 Lt 2	63
Gambar 4. 19 Rencana Lantai Lt 1	64
Gambar 4. 20 Rencana Lantai Lt 2	64
Gambar 4. 21 Rencana Plafond lt 1.....	65
Gambar 4. 22 Rencana Plafond Lt 2	65
Gambar 4. 23 Rencana Dinding.....	66
Gambar 4. 24 Rencana Dinding.....	66
Gambar 4. 25 Rencana Dinding.....	66
Gambar 4. 26 Desain Terpilih Meja Teller.....	67
Gambar 4. 27 Desain Terpilih Bench Stage.....	67
Gambar 4. 28 Desain Terpilih Partisi	68

Gambar 4. 29 Desain Terpilih Meja Customer Service	68
Gambar 4. 30 Desain Terpilih Rak.....	68
Gambar 4. 31 Rencana dinding	83
Gambar 4. 32 Rencana dinding	84
Gambar 4. 33 Sketsa perspektif area teller	84
Gambar 4. 34 Sketsa perspektif area cs	85
Gambar 4. 35 Sketsa perspektif area pemasaran	85
Gambar 4. 36 Sketsa perspektif area VIP lounge	86
Gambar 4. 37 Rencana dinding	86
Gambar 4. 38 Rencana dinding	87
Gambar 4. 39 Render area teller	82
Gambar 4. 40 CSM CRM area	82
Gambar 4. 41 Sign sistem	83
Gambar 4. 42 Sign sistem	83
Gambar 4. 43 Customer lounge	84
Gambar 4. 44 Ruang Pemasaran.....	84
Gambar 4. 45 VIP lounge	85
Gambar 4. 46 Customer service.....	85
Gambar 4. 47 Ruang wakil pimpinan.....	86
Gambar 4. 48 Staff Area.....	86
Gambar 4. 49 Meeting room	87
Gambar 4. 50 Meeting room	87
Gambar 4. 51 Ruang pimpinan	88
Gambar 4. 52 Pantry	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah mengubah cara masyarakat global menggunakan teknologi digital untuk beradaptasi dan berinteraksi. Padahal, khususnya di Indonesia, pandemi telah melemahkan banyak sektor, termasuk perekonomian. Sementara itu, sektor informasi dan komunikasi (TIK) terus memberikan dukungan kuat bagi pertumbuhan ekonomi. Dampak pandemi Covid telah melanda daerah perkotaan yang terpencil, khususnya Kabupaten Banjarnegara pasca pandemi Covid-19, dimana semua masyarakat mau tidak mau harus beradaptasi dengan perkembangan zaman, baik secara ekonomi maupun teknis, kata Gubernur Budi Salwono dalam sebuah obrolan. “Membangun Perekonomian Banjarnegara di Masa Pandemi” terbaca pada 25 Februari 2021 bahwa wabah pandemi Covid-19 melanda perekonomian global pada tahun 2020. Namun, Pemkab Banjarnegara memutuskan untuk melanjutkan pembangunan. Karena kebutuhan akan internet semakin meningkat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak pekerja yang di-PHK dari perusahaannya dan mantan pekerja berjuang untuk memenuhi kebutuhan. Keadaan ini menyebabkan munculnya banyak perusahaan yang melayani kebutuhan produknya mulai dari masakan hingga pakaian melalui media sosial, seperti:

WhatsApp, Instagram, Facebook, dan lainnya. Bisnis yang melayani pertumbuhan ekonomi tidak lepas dari peran perbankan. Keberadaan bank adalah untuk memberikan layanan simpan pinjam dan layanan pinjaman kepada usaha kecil dan menengah atau usaha mikro, kecil dan menengah (MEME). Perkembangan teknologi terutama digital semakin tercermin, dan sektor perbankan sangat cepat dan besar. Beberapa tahun terakhir, keberadaan bank digital menjadi fokus pengembangan industri perbankan untuk beradaptasi dengan fenomena digital yang

muncul di segala sektor masyarakat Indonesia. Bank didefinisikan dalam UU No. 10 Tahun 1998 sebagai lembaga yang menghimpun uang dari masyarakat sebagai simpanan dan mengembalikannya kepada masyarakat dalam bentuk pinjaman untuk meningkatkan kualitas perekonomian. Bisnis.com menyewakan perbankan digital dari awal hingga akhir. End-to-end per se berarti bahwa sementara layanan perbankan mencakup ujung depan yang dilihat pelanggan dan ujung belakang yang dilihat bankir melalui server, administrator memiliki panel kontrol dan akhirnya middleware yang menghubungkan keduanya. Di sisi lain, menurut OJK, POJK No. 12 Tahun 2021 Pasal 23-31, bank digital adalah bank berbadan hukum Indonesia (BWI) yang melakukan kegiatan usaha terutama melalui jalur elektronik. Kami melakukan bisnis tanpa kantor terpisah. Markas Besar (HQ) atau kantor fisik terbatas.

Digitalisasi perbankan mendorong tren proliferasi bank digital di Indonesia. Faktor perkembangan bank digital ini terletak pada prosesnya yang praktis dan cepat. Bank digital ini memberikan kemudahan bagi kaum milenial untuk mengelola administrasi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dengan kata lain, segala bentuk aktivitas nasabah yang sebelumnya terjadi di cabang, seperti pertemuan tatap muka antara nasabah dan bank. Usaha mikro berkontribusi pada pengembangan ekonomi perkotaan karena kehadiran UKM dapat mengurangi pengangguran dan menciptakan lapangan kerja. UMKM di Banjarnegara dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pendapatan asli daerah. Kuliner merupakan sektor utama bagi usaha mikro di Banjar Negara. Dalam mengembangkan UMKM, pemerintah daerah memberikan perhatian khusus pada sektor ini, mengarahkan perbankan dan bekerja sama dengan mereka untuk memberikan pembinaan kepada UMKM.

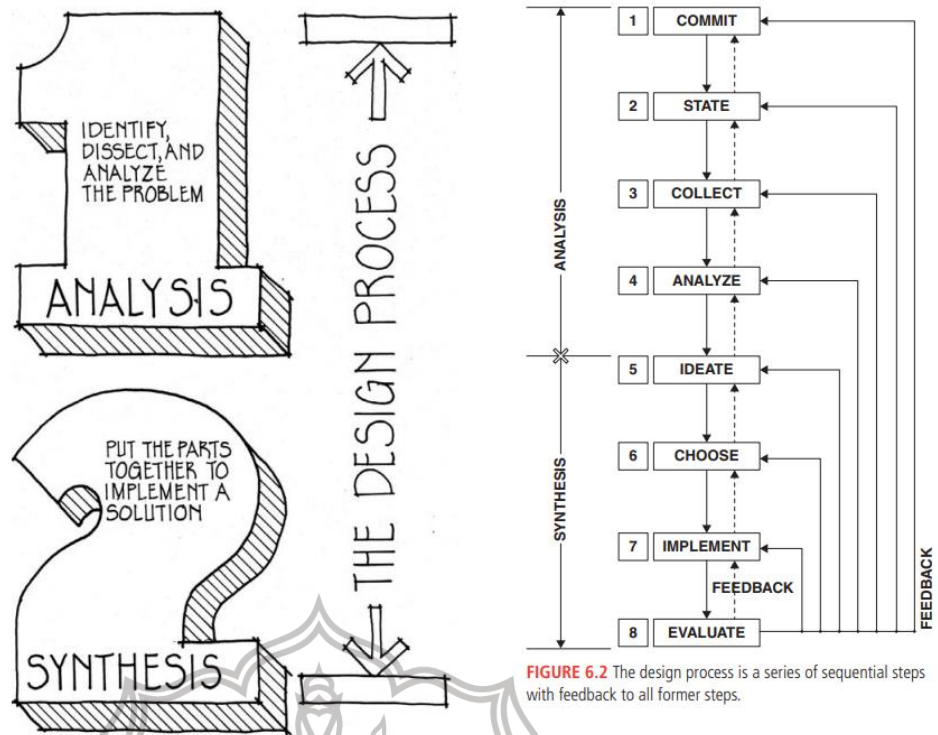
Kantor Bank Jateng KC Banjarnegara didirikan di kawasan perkotaan Banjarnegara dengan tujuan agar lebih dekat dengan masyarakat. Bank Jateng juga memiliki kantor pendukung di seluruh kecamatan Banjarnegara untuk menjangkau pemangku kepentingan UMKM. Daerah Banjarnegara memiliki banyak kemungkinan budaya seperti seni

tradisional, batik Gumelem dan minuman khas Dawet Ayu. Budaya ini berasal dari berbagai Kecamatan di Banjarnegara. Daerah ini memiliki banyak potensi budaya, sehingga dapat dikembangkan sebagai pendekatan desain. Untuk kantor pusat Bank Jateng, Kabupaten Banjarnegara memiliki gaya arsitektur yang sama dengan bangunan umum lainnya. Gedung tersebut terbagi menjadi beberapa gedung, antara lain gedung utama, sayap layanan pelanggan prioritas, sayap layanan mikro, dan dapur umum. Gaya arsitektur dan interior Bank Jateng KC Banjarnegara tidak mencerminkan bentuk, ciri dan ciri khas kota Banjarnegara itu sendiri maupun ciri khas Bank Jateng. Dari hasil survey lapangan dapat dikatakan bahwa konsep interior tidak mencerminkan karakteristik Bank Jateng KC Banjarnegara, dan perlunya *redesign* karena penerapan sistem hybrid namun tetap menerapkan identitas lokal Banjarnegara, yang mana nasabah yang datang ke bank untuk mengurus administrasi lebih sedikit karena adanya sistem bank digital tersebut. Sehingga dapat dilakukan dari rumah aja atau secara virtual. Dengan harapan kedepan Bank Jateng KC Banjarnegara bisa lebih menonjolkan karakternya supaya bisa dapat bersaing dengan bank bank lain yang ada di Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses *redesign* Bank Jateng KC Banjarnegara adalah metode yang dikembangkan oleh Rosmery Kilmer, menurut Kilmer, tahap perancangan dapat dibagi menjadi dua tahap, pertama analisis. Analisis adalah proses mendeskripsikan suatu masalah kemudian mengelompokkannya untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan memahami kondisi. Yang kedua adalah sintesis, yang mengumpulkan masalah yang dianalisis untuk dipecahkan dan kemudian mengimplementasikannya sebagai sketsa (Kilmer, 1992)



Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Rosmary Kilmer 1992)

Berikut rincian proses dari Pola Pikir Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) sebagai berikut :

- a. *Commit*, proses menerima dan berkomitmen dengan masalah.
- b. *State*, proses definisi masalah.
- c. *Collect*, proses pengumpulan data.
- d. *Analyze*, proses analisa masalah dan data yang dikumpulkan.
- e. *Ideate*, proses mengideasi dalam bentuk gambar sketsa dan konsep desain.
- f. *Choose*, proses pemilihan alternatif yang sesuai dari tahapan ideasi.

- g. *Implement*, proses mengaplikasikan ide yang terpilih dalam bentuk sketsa dan presentasi yang memadai.
- h. *Evaluate*, proses mereview desain yang sudah di buat, apakah sudah menjawab brief dan memecahkan masalah.

2. Metode Desain

- a. Mengumpulkan Data & Menelusuri masalah

Menurut Rosmary Kilmer metode pengumpulan data terdiri dari beberapa tahapan.

Commit : Menyusun konsep yang sesuai untuk Kantor Pusat Bank Jateng KC Banjarnegara yang sangat dekat dengan masyarakat sekitar menjadi tantangan baru untuk diselesaikan.

State : Penulisan menjadi rangkaian kalimat yang mendefinisikan masalah dari kondisi lapangan.

Collect : Pengumpulan data fisik, non fisik, dan literasi. Untuk data fisik dan non fisik yang didapatkan dari hasil survey lapangan. Literasi didapatkan dari buku atau jurnal.

Analyze : Metode yang dipakai dalam proses Analisa yaitu dengan mengumpulkan data kemudian membahasnya berdasarkan literatur yg sudah didapatkan dari keadaan eksisting.

- b. Metode Sintesis (Mencari Ide & Pengembangan Desain)

Terdapat dua proses pada tahap ini yaitu, brainstorming berupa skematik dan concept statement.

Ideate : mengumpulkan ide dan mengidentifikasi suatu masalah agar menemukan cara untuk memecahkannya. Teknik ini dilakukan dengan cara brainstorming.

Choose : Pemilihan ide yang akhir dari jawaban permasalahan. Teknik yang dilakukan dengan membuat diagram matriks kriteria.

Implement : Penerapan ide yang terpilih dari beberapa macam ide berupa skematik, gambar 3d, gambar teknis, rab dan presentasi desain.

c. Metode Evaluasi

Tahap evaluasi berfungsi mengoreksi dari desain yang telah dikerjakan, apakah masalah terpecahkan atau tidak. Teknik yang digunakan dalam metode ini adalah *self analysis*, *societis analysis* atau bisa diskusi dengan dosen. Beberapa yang dapat dijadikan kriteria yaitu :

1. Produktif – Profesional
2. Nyaman
3. Aman
4. Sehat
5. Estetika
6. Lokalitas Budaya

