

***REDESIGN* INTERIOR RESTORAN  
*KITCHEN* MARRIOTT YOGYAKARTA**



Diajukan Oleh :

**Mutia Annisa Putri**

**NIM 1812165023**

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

**2023**

# ***REDESIGN INTERIOR RESTORAN KITCHEN MARRIOTT YOGYAKARTA***

**Mutia Annisa Putri**

NIM 1812165023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

## **ABSTRAK**

Citra bagi sebuah restoran hotel adalah karakteristik yang membedakan dengan restoran di hotel lain yang harus menonjol karena wisatawan yang datang ke Yogyakarta semakin meningkat. Untuk menarik minat wisatawan terhadap restoran Kitchen Marriot Yogyakarta dengan melakukan perancangan ulang restoran ini menggunakan konsep lokalitas yang nanti akan diterapkan ke dalam bentuk, material, warna, dan aspek interior lainnya sehingga dapat menciptakan karakteristik baru. Melalui metode pengumpulan dan pengolahan data, analisis dan *problem solving*, *programming*, konsep dan ide desain dan pengembangan desain. Tujuannya supaya wisatawan dapat menikmati makanan di restoran seraya merasakan pengalaman tambahan dengan melihat visual interior restoran yang merupakan hasil proses desain dari peninggalan bersejarah, kebudayaan dan khas penduduk Yogyakarta. Selain meningkatkan pendapatan untuk hotel, perancangan ulang dengan mengusung konsep lokalitas ini juga bertujuan untuk ikut mensejahterakan masyarakat sekitar dan memperkenalkan kota Yogyakarta secara tidak langsung.

**Kata Kunci** : Restoran Hotel, Marriot Internasional, Lokalitas, Yogyakarta

# **REDESIGN INTERIOR RESTORAN KITCHEN MARRIOTT YOGYAKARTA**

**Mutia Annisa Putri**

NIM 1812165023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

## **ABSTRACT**

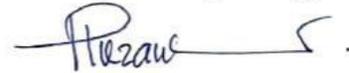
*The image of a hotel restaurant is a characteristic that differentiates it from restaurants in other hotels which must stand out because tourists coming to Yogyakarta are increasing. To attract tourists' interest in the Yogyakarta Kitchen Marriot restaurant by redesigning this restaurant using the locality concept which will later be applied to shape, materials, colors, and other interior aspects to create new characteristics. Through data collection and processing methods, analysis and problem-solving, programming, design concepts and ideas, and design development. The aim is so that tourists can enjoy food at the restaurant while experiencing additional experiences by seeing visuals of the restaurant interior which is the result of a design process based on historical heritage, culture, and the characteristics of Yogyakarta residents. Apart from increasing revenue for the hotel, the redesign using the locality concept also aims to contribute to the welfare of the surrounding community and introduce the city of Yogyakarta indirectly.*

**Keywords :** *Hotel Restaurant, Marriot International, Locality, Yogyakarta*

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**REDESIGN INTERIOR KITCHEN RESTORAN MARRIOT YOGYAKARTA** diajukan oleh Mutia Annisa Putri, NIM 1812165023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221)

Pembimbing I/ Anggota



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.  
NIP 19870928 201903 2 017

Pembimbing II/ Anggota



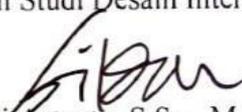
Mahdi Nurcahyo, S.Sn., MA.  
NIP 19910620 201903 1014

Cognate/ Anggota



Anom Wibisono . S.Sn., M.Sc.  
NIP 19720314 199802 1001

Ketua Program Studi Desain Interior



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

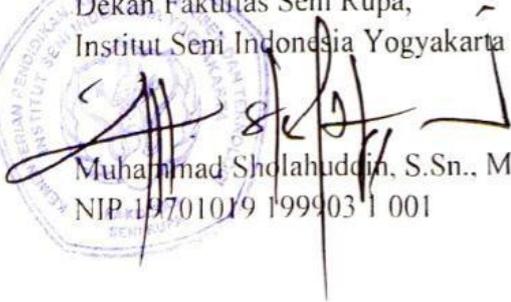
Ketua Jurusan Desain



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

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001

## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutia Annisa Putri  
NIM : 1812165023  
Tahun Lulus : 2023  
Program Studi : S1 – Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang 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 disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya 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, 12 JANUARI 2024



Mutia Annisa Putri

NIM 1812165023

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Redesign Interior Kitchen Restoran Marriot Yogyakarta” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat membantu menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, Karunia-Nya atas kemudahan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Yth. Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. dan bapak Mahdi Nur Cahyo, S.Sn.,MA. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir
3. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. dan Ibu Vindriasih Mirdias W, M.M. selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir yang selalu memberikan informasi, nasihat dan arahan serta bapak Anom Wibisono, S. Sn., M.Sc. selaku dosen penguji selama sidang.
4. Yth. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat selama perkuliahan.
5. Kepada kedua orang tuaku, Bapak Priyanto dan Ibu Rita Andriani yang juga berperan penting dalam pembuatan Tugas Akhir ini dengan memberikan dorongan, dukungan dan kasih sayang hingga tahap ini.
6. Lici kucing kesayangan yang sekarang sudah kembali kepencipta-Nya yang senantiasa selalu menemani, mendengarkan keluh kesah selama proses penulisan.
7. Special thanks buat Nailin Najah Baniry teman seperjuangan, senasib yang selalu meluangkan waktu, menemani dan saling mendukung selama proses penulisan berlangsung.
8. Sulthan teman seperjuangan dan sebimbingan yang sudah banyak direpotkan selama proses dari Pra Tugas Akhir sampai Tugas Akhir, juga Revania teman seperbimbingan yang berjuang bersama sama.
9. Buat temen temen yang ikut berkontribusi terhadap penyusunan skripsi sampai tahap akhir sidang yaitu Janah, Fatin, Ijul, Salam, Zaidan, Kayyis, Ridho, Vivi, Melina, dan Dinda.

10. Teman-teman Angkatan 2018 yang sudah lulus dan yang masih berjuang menyelesaikan perkuliahan.
11. Tidak lupa terima kasih buat Treasure, Straykids, Nct, dan Exo yang selalu setia menjadi *moodboster* atas karya mereka mulai dari lagu sampai konten-konten mereka.
12. Terakhir berterima kasih sangat kepada diri sendiri karena sudah mau berjuang hingga akhirnya bisa menyelesaikan ini.

Demikian, dengan penuh kesadaran bahwa masih banyak kekurangan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.



Yogyakarta, 08 Desember 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mutia Annisa Putri', is written over the printed name.

Mutia Annisa Putri  
NIM 1812165023

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Program Desain (Programming).....	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasaran Desain.....	18
C. Data.....	18
1. Deskripsi Umum Proyek.....	18
2. Data Non Fisik.....	21
3. Data Fisik.....	24
4. Data Literatur.....	31
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	44
BAB III.....	49
PRA DESAIN.....	49
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ).....	49
B. Ide Solusi Desain.....	49
BAB IV.....	53
PENGEMBANGAN DESAIN.....	53
BAB IV.....	77
PENUTUP.....	78

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	81



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Proses Desain Oleh D.K Ching.....	3
Gambar 2.1	Logo Marriott hotel.....	18
Gambar 2.2	Lokasi Yogyakarta Marriott Hotel.....	21
Gambar 2.3	Denah Marriott Hotel.....	24
Gambar 2.4	Denah Eksisting Resto.....	24
Gambar 2.5	Potongan Resto.....	25
Gambar 2.6	Potongan Resto.....	26
Gambar 2.7	Zoning.....	26
Gambar 2.8	Lantai Pada Yogyakarta Kitchen Restoran.....	28
Gambar 2.9	Foto Dinding Pada Yogyakarta Kitchen Restoran.....	28
Gambar 2.10	Foto Plafon Pada Yogyakarta Kitchen Restoran.....	29
Gambar 2.11	Foto Pencahayaan Yogyakarta Kitchen Restoran.....	30
Gambar 2.12	Foto Pencahayaan Saat Malam.....	30
Gambar 2.13	Place Setting.....	32
Gambar 2.14	Optimum Place Setting for Three.....	33
Gambar 2.15	Minimum Place for Three.....	33
Gambar 2.16	Table Width.....	34
Gambar 2.17	Table for Six.....	36
Gambar 2.18	Optimum Table for Six.....	36
Gambar 2.19	Table for Four.....	38
Gambar 2.20	Minimum Clearance Behind Chair In Place.....	39
Gambar 2.21	Minimum Dining Area Width.....	40
Gambar 2.22	Minimum Clearance For Two Behind Chair.....	41
Gambar 2.23	Range Center.....	42
Gambar 2.24	Range Center.....	43
Gambar 3.1	Mind Map Perancangan.....	51
Gambar 3.2	Poster Ideasi.....	52
Gambar 4.1	Moodboard Buffet.....	53
Gambar 4.2	Moodboard Buffet.....	54
Gambar 4.3	Moodboard Restoran.....	54

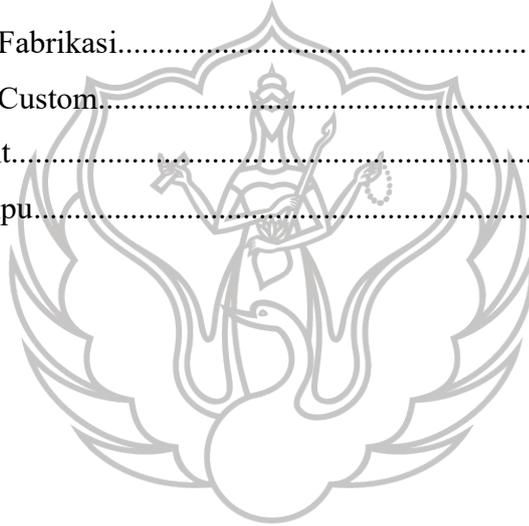
Gambar 4.4	Proses Stilasi Bentuk Kawung.....	55
Gambar 4.5	Pengaplikasian Stilasi Angkringan ke Furniture.....	56
Gambar 4.6	Stilasi Bentuk Dari Pohon Beringin.....	56
Gambar 4.7	Skema Material.....	57
Gambar 4.8	Skema Warna.....	57
Gambar 4.9	Diagram Matriks.....	58
Gambar 4.10	Diagram Bubble.....	58
Gambar 4.11	Alternatif Zoning dan Sirkulasi.....	59
Gambar 4.12	Alternatif Layouti.....	59
Gambar 4.13	Alternatif Rencana Lantai.....	60
Gambar 4.14	Alternatif Rencana Dinding.....	60
Gambar 4.15	Alternatif Rencana Palfon.....	61
Gambar 4.16	<i>Ceiling Cassett0e Type</i> .....	69
Gambar 4.17	Rendering Perspektif Resepsionis.....	71
Gambar 4.18	Rendering Buffet.....	72
Gambar 4.19	Rendering Dining Indoor.....	72
Gambar 4.20	Rendering Buffet dan Dining.....	73
Gambar 4.21	Rendering Perspektif Dining Indoor.....	73
Gambar 4.22	Rendering Perspektif Dining Indoor.....	74
Gambar 4.23	Rendering Perspektif Dining Indoor.....	74
Gambar 4.24	Rendering Perspektif Outdoor.....	75
Gambar 4.25	Sketsa Manual Perspektif Outdoor.....	75
Gambar 4.26	Sketsa Manual Perspektif Outdoor.....	76
Gambar 4.27	Sketsa Manual Perspektif Outdoor.....	76
Gambar 4.28	Layout Kitchen Marriot.....	77
Gambar 4.29	Axonometri.....	77
Gambar 1	. Foto Foto Resto Marriot.....	81
Gambar 2	Poster Ideasi.....	82
Gambar 3	Rendering Perspektif 3D.....	83
Gambar 4	Axonometri.....	84
Gambar 5	Manual Perspektif Restoran Kitchen Marriot Yogyakarta.....	85
Gambar 6	<i>Barcode Animasi</i> .....	86

Gambar 7	Skema Bahan dan Warna.....	86
Gambar 8	Poster Tugas Akhir (Ukuran A3).....	87
Gambar 9	Poster Tugas Akhir (Ukuran A3).....	88



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Resto.....	7
Tabel 2.2 Place Setting.....	32
Tabel 2.3 Table Width.....	35
Tabel 2.4 Table For Six.....	37
Tabel 2.5 Dining Area Width.....	41
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan & Kriteria.....	44
Tabel 3.1 Ide Solusi Desain.....	49
Tabel 4.1 Furniture Fabrikasi.....	62
Tabel 4.2 Furniture Custom.....	63
Tabel 4.3 Equipment.....	65
Tabel 4.4 Jenis Lampu.....	65



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tradisi budaya Yogyakarta yang masih kuat, tempat wisata yang beraneka ragam, kuliner serta keramah tamahan masyarakat menjadi daya tarik tersendiri dalam memikat hati wisatawan. Yogyakarta berhasil terpilih sebagai kota terbaik untuk wisata berdasarkan survei yang dilakukan GoodStats. Menyusul Yogyakarta, Denpasar berada di posisi kedua dengan perolehan 66%. Kota Bandung duduk di urutan ketiga dengan 47%, sehingga sering kali menjadi tujuan wisatawan domestik maupun mancanegara untuk menjadi salah satu tujuan wisata ([visitingjogja.jogjaprovo.go.id](http://visitingjogja.jogjaprovo.go.id)). Peninggalan bekas kerajaan Mattaram menjadi objek paling populer yang dikunjungi. Selain wisata budaya Yogyakarta juga memiliki wisata alam baik pegunungan dan juga pantai. Pantai yang sering dikunjungi yaitu pantai Parangtritis yang berada di kabupaten Bantul, Yogyakarta. Dan masih banyak wisata wisata lain yang terkenal di Yogyakarta seperti Tebing Breksi, Teras Kaca, Alun-alun, dan Ikon kota Yogyakarta yaitu Malioboro.

Meningkatnya wisatawan yang datang ke Yogyakarta membuat masyarakat dan pihak tertentu tergerak untuk memajukan perekonomian dalam kegiatan bidang jasa, perdagangan, hotel, restoran maupun pertanian. Dapat dilihat di berbagai daerah banyak hotel baru yang dibangun diberbagai lokasi, mulai dari jalan raya, pinggiran kota, sampai jalan sempit di tengah kota. Pertumbuhan hotel di Yogyakarta yang terus bermunculan membuat para *investor* tertarik untuk menanamkan dananya dalam usaha bidang perhotelan ini sehingga diharapkan mampu meningkatkan pendapatan masyarakat maupun pendapatan asli daerah. Hotel-hotel di Yogyakarta cukup bervariasi, mulai dari tarif dengan harga rendah hingga tarif premium.

Fungsi hotel dahulu hanya digunakan sebagai tempat singgah ketika sedang berlibur dan bermalam saat sedang melakukan wisata ataupun perjalanan bisnis. Seiringnya waktu fungsi hotel mengalami peningkatan yang mana sekarang dapat digunakan juga untuk mengadakan acara rapat perusahaan, acara pernikahan, mengadakan *event* tertentu ataupun *launching* sebuah *brand*. Berbicara mengenai *brand*, sebuah hotel yang dibangun untuk membedakan dengan pesaingnya harus memiliki *brand* atau citra hotel itu sendiri dengan memanfaatkan identitas daerah dimana hotel itu berdiri sehingga tercipta sebuah karakter tersendiri pada setiap hotel yang dibangun. Identitas yang diambil bisa berupa budaya setempat, adat istiadat, kerajinan tangan, rumah adat, peninggalan sejarah, dan lainnya. Nantinya akan dikombinasikan dengan identitas *brand* hotel itu sendiri sehingga memudahkan hotel tetap searah dengan visinya.

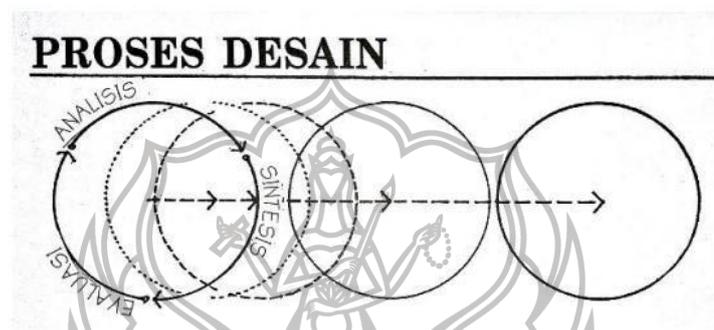
*Brand* Hotel ternama di Yogyakarta yaitu Marriott Yogyakarta merupakan hotel bintang lima yang berpedoman pada Marriott International. Memiliki fasilitas berupa Restoran, *Grill and Bar*, Layanan Spa, *M Club Lounge*, *Gym*, dan Kolam Renang. Salah satu fasilitas Marriott Yogyakarta yaitu Yogyakarta Kitchen Restaurant yang menyediakan berbagai macam hidangan mulai dari makanan pembuka, makanan *seafood*, makanan dari olahan daging, makanan penutup sampai makanan khusus seperti makanan untuk diet atau vegetarian. Kitchen Marriot restoran menyajikan makanan dengan menggunakan sistem *buffet* dimana makanan ditata secantik dan semenarik mungkin supaya memikat siapapun yang melihatnya. Restoran juga menyediakan fasilitas *breakfast*, *fine dining*, *chef in action* dan *event* lainnya yang dapat dinikmati untuk khalayak umum selain pengunjung tamu hotel ([marriottbonvoyasia.com](http://marriottbonvoyasia.com))

Kondisi restoran yang dapat diakses secara umum perancangan ulang restoran ini akan berfokus pada penataan ruang, multifungsi restoran dan pengolahan ide untuk dapat menyampaikan lokalitas Yogyakarta ke dalam interior restoran guna sebagai penunjang kebudayaan lokal serta menarik konsumen dengan pengalaman baru seraya menikmati fasilitas restoran.

## B. Proses dan Metode Desain

### 1. Proses Desain

Pada perancangan Restoran *Kitchen* Marriott menggunakan proses desain dengan menggunakan tahapan dari Francis D.K Ching dalam bukunya berjudul *Ilustrasi Desain Interior*, yang dibagi menjadi 3 tahapan,yaitu :



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain oleh D.K Ching  
(Sumber : Francis D.K Ching, 2000)

#### a. Analisis

Pada tahapan ini melakukan analisa dan penelitian yang tepat. Menganalisis segala sesuatu yang berada di Restoran *Kitchen* Marriott baik dari segi aktifitas, keadaan ruang, situasi yang terjadi, material yang digunakan dan lain sebagainya. Beberapa informasi yang relevan dapat membantu desainer memahami sifat sehingga dapat membentuk tahapan yang sesuai. Faktor apa yang dapat dan tidak diubah mengenai rencana perancangan ulang Restoran hal ini juga harus dipertimbangkan. Informasi yang mungkin baru ditemukan ataupun dibutuhkan dapat membuat perubahan persepsi dari desainer terhadap masalah maupun solusi. Seperti apa saja kegiatan yang dilakukan staff, pelanggan hotel maupun pelanggan umum terjadi kendala dan saling tumpang tindih. Selama jam makan di dalam restoran apakah dengan dibukanya restoran untuk khalayak umum mengganggu atau membuat masalah baru pada restoran karena

kebutuhan kursi yang tidak tercukupi. Kebudayaan Yogyakarta apa yang bisa dimasukkan kedalam desain restoran sehingga menciptakan pengalaman dan suasana baru. Maka dari itu analisis terus dilakukan dalam proses desain.

b. Sintesis

Analisis dan bagian dari masalah masalah tersebut dapat dibuat berbagai kemungkinan - kemungkinan solusi. Setelah menemukan permasalahan permasalahan yang terjadi di Restoran *Kitchen Marriot* memerlukan proses sintesis yaitu menggabungkan reaksi-reaksi dari permasalahan dan aspek masalah menjadi solusi yang saling melengkapi. Melalui pengalaman dan riset saat melakukan analisis di restoran menuntut pemikiran rasional atas pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh. Sehingga terbentuk konsep desain dengan *brainstorming* dan mempertimbangkan *programming* ruang. Imajinasi juga diperlukan untuk memainkan peranan yaitu kreativitas dalam proses desain yang rasional. Untuk menemukan ide ide yang nantinya akan digunakan sebagai solusi pada permasalahan yang ada dengan memposisikan diri sebagai pengunjung dan merasakan pengalaman saat makan atau datang ke restoran.

c. Evaluasi

Tiap usulan memiliki kekuatan dan kelemahan alternatif sampai diperoleh kombinasi yang terbaik antar solusi dan masalah. Saat dapat menemukan solusi untuk permasalahan restoran yang memungkinkan harus dievaluasi terlebih dahulu dengan kriteria yang telah ditetapkan saat mendefinisikan masalah dan diperjelas saat menganalisisnya kembali apakah sudah tersampaikan kedalam desain. Untuk pengembangan desain dengan mempersempit lingkup ruang pemilihan alternatif dari masalah secara menerus. Ketika keputusan akhir sudah diambil, usulan pada rancangan mulai dikembangkan, disiapkan dan disempurnakan untuk dimulai

pelaksanakan pengerjannya terkait gambar, pemilihan material, dan kebutuhan lainnya.

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data dengan melakukan observasi baik terjun langsung melihat aktivitas pengguna restoran maupun dari jarak jauh. Dengan era sekarang penggunaan digital mempermudah untuk mengontrol kinerja sebuah brand atau tempat sehingga dapat melakukan observasi secara digital. Mulai dari staff sampai pengunjung sehingga memberikan hasil data yang objektif. Pengolahan data dilakukan dengan menyaring menyesuaikan data yang diperlukan dan berhubungan dengan perancangan restoran dan kemudian dibandingkan. Kemudian dianalisa berdasarkan permasalahan yang ada. Menggunakan data yang sebanding sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan untuk data fisik dan non fisik. Untuk bahan literatur menggunakan sumber dari beberapa buku dan bisa juga dari jurnal dan *e-book* sebagai bahan referensi. Langkah selanjutnya yaitu mengkaji data data yang telah diambil kesimpulannya berdasarkan literatur sebagai perumusan masalah.

### b. Analisis Masalah dan *Problem Solving*

Perumusan masalah merupakan hasil dari analisa data untuk menjawab permasalahan pada perancangan sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dan memenuhi tujuan perancangan.

### c. Programming

Data fisik dan non fisik disesuaikan dengan kebutuhan perancangan serta pengoptimalan pada fungsi ruang sesuai dengan data yang dikumpulkan. Tahap selanjutnya disusun, dianalisis,

disesuaikan dengan data lapangan pada objek perancangan dengan standarisasi interior yang baik dalam sebuah perancangan.

d. Konsep dan Skematik Desain

Dengan melakukan *brainstorming* dan dituang tanpa batasan tertentu membantu mendapatkan ide ide yang nantinya bisa dianalisis untuk mendapatkan alternatif-alternatif desain dan menjadikannya sebagai konsep perancangan.

e. Pengembangan Desain

Dengan menggunakan sketsa konsep dapat mengubah ide-ide untuk lebih mudah dipahami dan dievaluasi. Sehingga bisa menjadi desain yang fungsional, memecahkan masalah secara teknis dan estetika menurut kaidah interior didalamnya.

