

**PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS “*COFFEE
EXPERIENCE*” KOPI AROMA DENGAN
PENDEKATAN *ADAPTIVE REUSE***



PERANCANGAN

oleh:

Sutan Kamirudj Ziman

NIM 1812142023

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

2023

**PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS “*COFFEE
EXPERIENCE*” KOPI AROMA DENGAN PENDEKATAN
*ADAPTIVE REUSE***

ABSTRAK

Kopi Aroma merupakan sebuah *roastery* atau pengolahan biji kopi legendaris yang telah berdiri sejak tahun 1930. Selain produk *beans* kopinya yang melegenda, Kopi Aroma memiliki karakteristik khas yaitu langgam art deco yang kental pada arsitektural gerai pusatnya di Jalan Banceuy No. 51. Tantangan dalam perancangan adalah menciptakan ruang yang membantu Kopi Aroma agar relevan terhadap pelanggan generasi muda. Selain itu tantangan lain dalam segi arsitektural, yaitu menempatkan ruang komersial Kopi Aroma ke dalam bangunan residensial yang terpilih sebagai lokasi baru. Metode yang digunakan terbagi dalam dua tahap yaitu analisis dan sintesis. Tahap analisis berupa pengumpulan data, mempelajari jurnal & literatur terkait, serta merinci permasalahan desain. Selanjutnya tahap sintesis mengkaji permasalahan dan mengembangkan ide dalam bentuk *brainstorming*, *mindmapping*, sketsa skematik, *moodboard*, hingga *prototype* 3D, dan evaluasi. Hasil pengkajian dan pengembangan ide menghasilkan konsep fasilitas “*coffee experience*” dengan pendekatan *adaptive reuse*. Fasilitas *coffee experience* adalah ruang yang dapat memberikan pengalaman ruang bagi pelanggan Kopi Aroma, dari *roastery*, pengolahan produk, area menikmati produk, hingga galeri edukasi. Konsep ini juga didukung oleh pendekatan *adaptive reuse* sehingga suasana fungsi bangunan sebelumnya yaitu sebuah rumah masih terasa meskipun telah berganti fungsi menjadi fasilitas “*coffee experience*” Kopi Aroma. Dengan diusungnya konsep ini diharapkan mampu menjadikan jenama Kopi Aroma lebih relevan di era gelombang baru *cafe*, sekaligus memperkenalkan jenama kepada pelanggan generasi baru.

Kata kunci: Kopi Aroma, *Adaptive Reuse*, *Art Deco*, Relevan, Gelombang *cafe* baru

ABSTRACT

Kopi Aroma is a legendary coffee roastery for processing and selling coffee beans that has been established since 1930. Kopi Aroma has its distinctive characteristics not only in their legendary products, but also in their strong art deco architecture style on its central outlet at Jalan Banceuy No. 51. The challenge in this design was to create a space that helps Kopi Aroma to be relevant to the younger generations, while at the same time introducing Kopi Aroma's long history. Another challenge in terms of architecture is placing the Kopi Aroma commercial space into the residential building that has been chosen as the new location. The method used is divided into two stages, which is analysis and synthesis. The analysis phase consists of collecting data, studying related journals & literature, and detailing design problems. Furthermore, the synthesis stage examines the problem and develops ideas in the form of brainstorming, mindmapping, schematic sketches, moodboards, to 3D prototypes, and evaluation. The results of study and idea development produces the concept of a "coffee experience" facility with an adaptive reuse approach. The coffee experience facility is a space that can provide an experience for Kopi Aroma customers, from roastery, product processing, dining in area, to educational galleries. This concept is also supported by the adaptive reuse approach so that the atmosphere of the previous building's function, which is residential space, is still felt even though it has changed its function to a Kopi Aroma "coffee experience" facility. By carrying out this concept, it is hoped that it will be able to make the Kopi Aroma brand more relevant in the era of the new wave of cafes, as well as introduce the brand to a new generation of customers.

Keywords: *Coffee Aroma, Adaptive Reuse, Art Deco, Relevant, New cafe wave.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS “COFFEE EXPERIENCE”
KOPI AROMA DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE**

diajukan oleh sutan Kamirudj Ziman, NIM 1812142023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6-1-2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

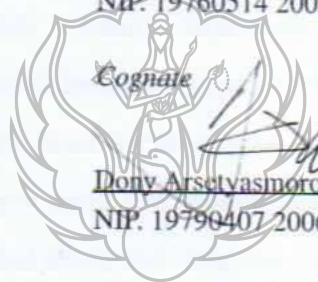
Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

Pembimbing II/Anggota

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001



Dony Arsetyasimoro, S.Sn., M.Ds

NIP. 19790407 200604 2 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

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

NIP 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timpul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 00

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sutan Kamirudj Ziman

NIM : 1812142023

Tahun lulus : 2023

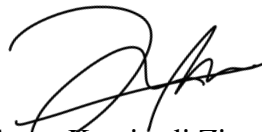
Program studi : Desain Interior

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 saya sendiri. Jika di kemudian 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Bandung, 12 Desember 2022

Penulis,



Sutan Kamirudj Zima

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya karena telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir karya desain yang berjudul "Perancangan Interior Fasilitas 'Coffee Experience' Kopi Aroma Dengan Pendekatan Adaptive Reuse" sehingga dapat penulis selesaikan dengan baik dalam, dalam rangka memenuhi syarat menyelesaikan jenjang S1.

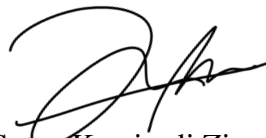
Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, kepada mereka yang telah memberikan dukungan:

1. Ayah dan Ibu, yang tak pernah letih memberi dukungan dan doa kepada Allah SWT dalam menyelesaikan pendidikan penulis.
2. Mas Hangga Hardika, S.Sn., M.Des. selaku dosen pembimbing 1, serta Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah menemani proses penyelesaian perancangan tugas akhir sedari awal, dengan dorongan kritik, evaluasi, dan dukungan mental yang amat berarti bagi penulis.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh jajaran Dosen Program Studi S-1 Desain Interior yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh jajaran tim BASIO yang telah membantu penulis dalam Tugas Akhir.
7. Bapak Widya Pratama beserta Istri selaku pemilik Kopi Aroma yang telah mendukung penulis dalam proses pengumpulan data

8. Aghnia Khalisha Putri, yang tanpa lelah memberikan pelbagai dukungan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman POROS 18.
10. Serta semua pihak yang turut memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir karya desain yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Bandung, 12 Desember 2022

Penulis,



Sutan Kamirudj Ziman



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Aplikasi Proses Desain	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Kopi	8
2. Tinjauan Pustaka Terkait Objek	20
B. Program Desain (Programming)	23
1. Tujuan Desain	23
2. Sasaran Desain	23
3. Data Kopi Aroma	23
4. Daftar Kebutuhan Ruang	55
5. Kriteria Perancangan	57
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	58
A. Pernyataan Masalah	58
B. Ide Solusi (Ideation)	58
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	61
A. Alternatif Desain	61
1. Alternatif Estetika Ruang	61
2. Alternatif Penataan Ruang	65
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	70

4. Alternatif Pengisi Ruang	73
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	75
B. Evaluasi Pemilihan Desain	81
C. Hasil Desain	82
BAB IV PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMAN

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey
- B. Proses Pengembangan Desain
- C. Detail Satuan Pekerjaan (Bill of Quantity)
- D. Presentasi Desain
- E. Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain	3
Gambar 2.1 Tahap Roasting Kopi	14
Gambar 2.2 Logo Kopi Aroma	24
Gambar 2.3 Siteplan	26
Gambar 2.3 Fasad Bangunan	28
Gambar 2.4 Paviliun Bangunan	29
Gambar 2.5 Teras	29
Gambar 2.6 Jendela Sudut	30
Gambar 2.7 Garasi	31
Gambar 2.8 Ruang Tengah	31
Gambar 2.9 Ruang Tengah	32
Gambar 2.10 Ruang Tengah	32
Gambar 2.11 Kamar 1	33
Gambar 2.12 Kamar 2	34
Gambar 2.13 Kamar Mandi Utama	34
Gambar 2.14 Plafon	35
Gambar 2.15 Foyer Belakang	36
Gambar 2.16 Teras Belakang	36
Gambar 2.17 Dapur & Area Service	37
Gambar 2.18 Gudang	38
Gambar 2.19 Taman Belakang	38
Gambar 2.20 Belakang Taman Kanak-Kanak	39
Gambar 2.21 Tata Kondisi Pencahayaan Alami	39
Gambar 2.22 Tata Kondisi Pencahayaan Buatan	40
Gambar 2.23 Tata Kondisi Penghawaan Alami	41
Gambar 2.24 Struktur Organisasi Kopi Aroma	42
Gambar 2.25 Pemanfaatan Bangunan Tua di Bandung Untuk Industri Kreatif	43
Gambar 2.26 Bandung Kota Art Deco - Bandung Design Biennale 2021 ..	44
Gambar 2.27 Ukuran Dasar Umum Meja Makan	53
Gambar 2.28 Ukuran Dasar Umum Meja Makan	53
Gambar 2.29 Ukuran Dasar Umum Bar	54
Gambar 2.30 Ukuran Dasar Umum Bar	54
Gambar 3.1 Brainstorming Google Jamboard	58
Gambar 3.2 Sketsa Konsep Besar Perancangan	59
Gambar 4.1 Moodboard Perancangan	61

Gambar 4.2 Mind Map Ideasi	62
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk	63
Gambar 4.4 Komposisi Warna Perancangan	63
Gambar 4.5 Komposisi Material Perancangan	64
Gambar 4.6 Sketsa Elemen Dekoratif	65
Gambar 4.7 Diagram Matrix Perancangan	66
Gambar 4.8 Alternatif Bubble Diagram	67
Gambar 4.9 Alternatif Zoning Perancangan	68
Gambar 4.10 Alternatif Layout	69
Gambar 4.11 Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	70
Gambar 4.12 Alternatif Rencana Plafond	71
Gambar 4.13 Alternatif Rencana Dinding	72
Gambar 4.14 Coffee Bar	74
Gambar 4.15 Meja Receptionist	74
Gambar 4.16 Booth Seating	74
Gambar 4.17 Wastafel	75
Gambar 4.18 Fasad Depan Cafe	82
Gambar 4.19 Teras Cafe	82
Gambar 4.20 Teras Samping	83
Gambar 4.21 Tempat Duduk Outdoor	83
Gambar 4.22 Bar & Roastery Area	84
Gambar 4.23 Seating Bar & Roastery Area	84
Gambar 4.24 Wallpaper Infografis Bar Area	85
Gambar 4.25 Galeri Display Mesin Roasting	86
Gambar 4.26 Galery Mesin Espresso	86
Gambar 4.27 Roasting Station	87
Gambar 4.28 Foyer Belakang	87
Gambar 4.29 Indoor Dine In Area Belakang	88
Gambar 4.30 Gallery Foto	88
Gambar 4.31 Meja Resepsionist Meeting Room	89
Gambar 4.32 Meeting Room	89
Gambar 4.33 Quiet Room	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Luas Ruangan	28
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang	55
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang	56
Tabel 4.1 Tabel Kriteria Layout	69
Tabel 4.2 Tabel Kriteria Elemen Pembentuk Ruang	70
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Rencana Plafond	71
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Rencana Dinding	72
Tabel 4.5 Penggunaan Furniture Pabrikasi Pada Perancangan	73
Tabel 4.5 Jenis Lampu Pada Perancangan	76
Tabel 4.6 Perhitungan Titik Lampu	78
Tabel 4.7 Jenis Penghawaan Pada Perancangan	79
Tabel 4.8 Perhitungan Mekanikal	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kopi merupakan salah satu jenis tanaman budidaya yang bernilai sekaligus memiliki nilai historis yang panjang bagi Indonesia. Kopi pertama kali dibawa oleh pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1696 melalui *Vereenigde Oost-Indische Compagnie* (VOC), dengan mendatangkan biji kopi jenis arabika yang berasal dari Malabar, India, ke Jawa. Dari proses percobaan yang panjang, sampailah pada hasil biji kopi berkualitas tinggi yang digemari oleh masyarakat dunia. Produksi kopi Indonesia kemudian melimpah hingga menguasai pasar kopi global.

Saat ini budaya minum kopi atau biasa disebut *ngopi* semakin populer pada masyarakat Indonesia, dari generasi tua hingga muda. Tempat *ngopi* pun berkembang dari warung kopi di perkampungan, kedai, hingga *café & coffeeshop* dalam gedung-gedung di pusat kota. Tempat *ngopi* kian berevolusi, dari yang sekedar tempat membeli & menikmati minuman kopi menjadi sebuah *third places* (Oldenburg, 1989). Tempat dimana orang-orang berkumpul, bersosialisasi, berkomunitas, hingga menjadi alternatif tempat bekerja dan belajar.

Kopi Aroma merupakan bisnis rumah tangga berfokus pada pengolahan dan penjualan biji kopi yang telah berdiri sejak tahun 1930. Pertama kali didirikan oleh Tan Houw Sian, Kopi Aroma membuka pabrik sekaligus gerainya di Jalan Banceuy No. 51, Bandung. Saat ini bisnis Kopi Aroma dilanjutkan kepada generasi kedua, yaitu Bapak Widya Pratama beserta istrinya, dengan tetap mempertahankan model bisnis yang sama. Hanya mengolah dan menjual biji kopi, tanpa menambahkan kedai ataupun fasilitas lainnya. Kopi Aroma telah dikenal luas oleh pelanggan dari dalam maupun luar kota Bandung dalam menjaga otentitas dan kualitas produknya.

Dewasa ini, banyak praktik *adaptive reuse* dalam melakukan perancangan bangunan, khususnya bangunan komersial. *Adaptive reuse* merupakan upaya mengalihfungsikan bangunan lama kedalam fungsi baru sebagai upaya

pemanfaatan cangkang bangunan, agar mengurangi usaha pembongkaran dan pembangunan ulang. Dalam konteks Kopi Aroma, bangunan lama yang sebelumnya merupakan residensial dialihfungsikan ke dalam ruang komersial Kopi Aroma.

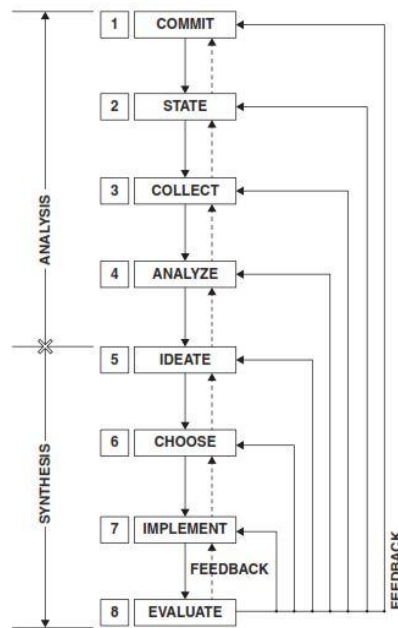
Pesatnya perkembangan budaya *ngopi* beserta tempat *ngopi* menjadi tantangan yang cukup serius bagi Aroma Kopi. Apalagi dengan kurangnya akses untuk mempelajari dan merasakan sendiri olahan kopi dari biji Kopi Aroma. Dengan merancang sebuah ruang baru yang dikhususkan sebagai fasilitas untuk mempelajari serta menikmati langsung olahan Kopi Aroma, diharapkan mampu membuat Kopi Aroma relevan dengan perkembangan budaya *ngopi* masyarakat, karena Kopi Aroma adalah landmark dari industri pengolahan Kopi di Bandung. Dari uraian diatas, tindakan perancangan fasilitas berupa *café*, mini *roastery*, beserta galeri untuk Kopi Aroma adalah solusi yang tepat untuk menjaga, sekaligus menyegarkan merek legendaris dari Kopi Aroma.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Menurut Rosemary & W. Otie Kilmer (2014), proses desain adalah pola sistematis dan strategis untuk mempermudah metode pemecahan permasalahan. Proses desain membantu untuk mendefinisikan permasalahan dalam lingkungan interior dan menghasilkan alternatif solusi desain. Proses desain juga mempertahankan pola pandang yang komprehensif, bukan kaca mata kuda, terhadap permasalahan, sehingga dapat menghasilkan solusi yang lebih fleksibel dan kreatif.





Gambar 1.1 Diagram Proses Desain

(Sumber: Kilmer, R. 2014)

Terdapat 8 proses desain menurut Rosemary & W. Otie Kilmer (2014) yang dapat dibagi ke dalam dua tahap besar yaitu tahap analisis dan tahap sintesis:

- a) Tahap Analisis adalah tahapan yang berfokus dalam memahami permasalahan. Tahapan analisis yaitu merinci permasalahan kedalam bagian-bagian yang mudah dikelola untuk kemudian lebih mudah dipahami. Tahap analisis mencakup proses *commit*, *state*, *collect data*, dan *analyze*.
- b) Tahap Sintesis merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengkaji permasalahan secara menyeluruh untuk memunculkan solusi paling sesuai yang akan diimplementasi. Tahap sintesis mengandung proses *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

8 proses desain menurut Rosemary & W. Otie Kilmer (2014) yaitu:

- 1) *Commit* (Komitmen Pada Permasalahan)

Tahapan pertama dalam melakukan proses desain dan menghasilkan solusi permasalahan adalah berkomitmen dengan permasalahan tersebut. Proses *commit* bertujuan untuk mengenali sekaligus berempati dengan masalah yang ada dalam ruang interior.

2) *State* (Pernyataan)

Proses kedua yaitu *state* bertujuan untuk membuat pernyataan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses desain. Proses *state* mencakup pernyataan tujuan, sasaran, kendala, batasan, dan asumsi permasalahan.

3) *Collect Data* (Pengumpulan Data)

Proses selanjutnya yaitu *collect data* atau mengumpulkan informasi yang terkait dengan permasalahan beserta syarat pemecahannya. Proses *collect data* berisi survey, wawancara, hingga menghimpun data primer dan sekunder.

4) *Analyze* (Analisa Data)

Proses *analyze* atau analisa data yaitu mengelola banyak informasi dan data yang sudah didapat, kedalam kategorisasi yang memudahkan untuk diolah. Data dan informasi yang telah diolah kemudian dapat dijadikan sebagai acuan atau benang merah dalam proses sintesis. Proses *analyze* mencakup gambar diagram, matrix, hingga sketsa konsep.

5) *Ideate* (Mengumpulkan Ide & Gagasan)

Proses pertama dalam tahap sintesis, yaitu *ideate* atau mengumpulkan ide dan gagasan sebanyak-banyaknya untuk memecahkan permasalahan desain. Proses *ideate* menghasilkan pernyataan konsep beserta skematik desain, seperti gambar diagram, alternatif denah, sketsa kebutuhan ruang, dll. Hasil akhir dari proses ini adalah menemukan solusi desain terkuat.

6) *Choose* (Memilah & Memilih)

Proses selanjutnya adalah *choose* atau memilah dan memilih alternatif ide yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya. Proses *choose* memilih alternatif yang terbaik sesuai kriteria kebutuhan, keinginan, hingga anggaran dan waktu perancangan.

7) *Implement* (Implementasi Solusi Terpilih)

Proses *implement* adalah langkah untuk mengeksekusi solusi desain terpilih kedalam bentuk fisik, seperti gambar final, *render* perspektif, presentasi, hingga produksi. Dalam proses ini, aktivitas desain terus berlanjut untuk terus menyesuaikan dengan kondisi lapangan.

8) *Evaluate*

Proses terakhir adalah *evaluate* atau meninjau ulang, yang bertujuan untuk menilai secara kritis proses desain yang telah berlalu. Langkah proses *evaluate* seperti mempertanyakan hasil desain dengan rencana awal, refleksi diri, hingga umpan balik dari klien (dan pihak lain).

2. Aplikasi Proses Desain

1) *Commit* (Komitmen Pada Permasalahan)

Dalam tahapan mendasar dalam melakukan proses desain menurut Rosemary & Otie Kilmer (2014), penulis melakukan empati terhadap permasalahan interior pada Kopi Aroma. Dimulai dengan memahami & antusias terlebih dahulu mengenai dunia kopi & coffeeshop. Kemudian penulis juga akan melakukan perjanjian komitmen dengan pemilik Kopi Aroma, sebagai langkah awal untuk melakukan perancangan.

2) *State* (Pernyataan)

Pada tahapan berikutnya, penulis akan membuat pernyataan berupa tujuan, sasaran, kendala, hingga batasan & asumsi perancangan dalam bentuk dokumen tidak resmi & sketsa kasar. Selain non-resmi, penulis pun akan menampilkan pernyataan tersebut kedalam bentuk resmi dalam penulisan karya Tugas Akhir.

3) *Collect Data* (Pengumpulan Data)

Dalam tahap pengumpulan data, penulis akan menggunakan beberapa metode. Data primer akan penulis dapatkan dengan wawancara khusus dengan pemilik Kopi Aroma, karyawan, hingga pelanggan. Untuk melengkapi, penulis pula akan menyebarkan kuesioner singkat terkait pengalaman interior karyawan & pelanggan Kopi Aroma. Data arsitektur penulis dapatkan dengan pengukuran kasar dan foto dokumentasi. Sementara itu data sekunder penulis dapatkan dari literatur-literatur yang relevan, seperti standarisasi perancangan restoran & *cafe* hingga kajian mengenai gaya *art deco* pada bangunan-bangunan tua Bandung.

4) *Analyze* (Analisa Data)

Pada tahapan ini, penulis akan menganalisis data yang terkumpul dimulai dengan mengkategorisasi data Kopi Aroma kedalam kelompok-kelompok informasi, membuat matrix kebutuhan ruang, daftar preferensi interior hasil wawancara & kuesioner, hingga membuat denah & 3D *modelling* bangunan.

5) *Ideate* (Mengumpulkan Ide & Gagasan)

Dalam tahap ideasi, penulis akan melakukan *brainstorming* individu dan kelompok untuk menghasilkan beragam alternatif ide merespon hasil data yang telah terkumpul. Kemudian penulis membuat alternatif diagram pengolahan denah (berupa *bubble diagram*, *block plan*, hingga jalur sirkulasi). Sketsa konsep, sketsa rencana ruang & furniture, serta 3D *modelling* skematik. Pada tahap ini penulis akan menghasilkan alternatif ide & desain Kopi Aroma yang akan dipilih pada tahapan berikutnya.

6) *Choose* (Memilah & Memilih)

Dalam tahapan Memilah & Memilih ini, penulis berfokus untuk mengkurasi hasil alternatif ide & desain dengan menggunakan parameter dari kriteria ruang Kopi Aroma yang telah dianalisis.

7) *Implement* (Implementasi Solusi Terpilih)

Pada tahapan berikutnya, penulis akan mengimplementasikan hasil analisis, ideasi, dan kurasi desain Kopi Aroma kedalam bentuk dokumen perancangan & pembangunan. Dokumen tersebut berupa gambar kerja, *render* perspektif 3D, serta dokumen presentasi.

8) *Evaluate* (Meninjau Ulang)

Tahapan terakhir adalah peninjauan ulang proses desain yang telah dilalui. Patut dicatat bahwa dalam proses desain Rosemary & Otie Kilmer, peninjauan ulang selalu hadir dalam setiap proses desainnya untuk memperbaiki dan menyesuaikan tiap hasil prosesnya. Namun pada proses akhir ini, terkhusus dalam konteks perancangan Tugas Akhir, peninjauan ulang berfokus pada konsultasi & evaluasi oleh kawan juga dosen penguji. Evaluasi oleh dosen penguji termasuk juga ujian akhir perancangan Tugas Akhir.