

**PERANCANGAN INTERIOR DIREKTORAT SIMPUL
TUMBUH UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Mega Leonita

NIM 1612061023

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

2021

**PERANCANGAN INTERIOR DIREKTORAT SIMPUL
TUMBUH UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	9.495/H/5/2023	
KLAS	DI/Leo/p/2021	
TERIMA		TTD



PERANCANGAN

oleh:

Mega Leonita

NIM 1612061023

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

2021



PERANCANGAN INTERIOR DIREKTORAT SIMPUL TUMBUH
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Mega Leonita¹

Simpul Tumbuh merupakan *Coworking Space* yang berada di dalam lingkup akademis yaitu Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Simpul Tumbuh menjadi wujud nyata sebagai wadah yang dapat menghubungkan talenta dan ide bisnis tetapi pada realitanya fasilitas serta perorganisasian ruang masih belum mencapai standar *coworking space*. Dalam melakukan praktik kewirausahaan, dorongan kreativitas menjadi hal yang penting terhadap eksistensi bisnis, sehingga perlu adanya perancangan ruang yang dapat mendorong suasana kreatif dalam berwirausaha serta bertumbuh dan berkembang bersama di Simpul Tumbuh untuk mempersiapkan pebisnis muda di masa yang akan datang.

Kata Kunci : Ruang Kerja Bersama, Kreativitas, Wirausaha

¹Korespondensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Tlp/Hp: +62 877 1548 7115

Email: mgleonita@gmail.com

PERANCANGAN INTERIOR DIREKTORAT SIMPUL TUMBUH
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

ABSTRACT

Mega Leonita¹

Simpul Tumbuh is a Coworking Space developed under the academic sphere of Indonesia Islam University, Yogyakarta. Simpul Tumbuh becomes a real form of being an academic trench that connects abilities or talents with some emerging business ideas, but in reality the facilities provided and organization of space itself is not up to the standard of the so called coworking space itself. In performing the act of entrepreneurship, creativity is the most crucial things. Therefore, workspace organization and design are needed in order to push the creativity out of every single mind sheltering under the roof of Simpul Tumbuh to grow and to train young entrepreneurs in the future.

Keywords: Coworking Space, Creativity, Entrepreneurship

¹Korespondensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Tlp/Hp: +62 877 1548 7115

Email: mgleonita@gmail.com

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN DIREKTORAT SIMPUL TUMBUH UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA diajukan oleh Mega Leonita, NIM 1612061023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal..... dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Yulyta Kodrat P., M. T.

NIP: 19700727 200003 2 001 / NIDN0027077005

Pembimbing II


Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP: 19760514 200501 2 001 / NIDN0014057604

Cognate/Anggota


Dony Arsetyasmoro, M.Ds.

NIP: 19790407 200604 1 002 / NIDN0007047904

Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP: 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 197703152002121005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001

NIDN0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Mega Leonita



NIM 161 012 023



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Interior Direktorat Simpul Tumbuh Universitas Islam Indonesia Yogyakarta”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus yang telah memberikan berkat dan bimbingan-Nya.
2. Ibu Selvi M. Siawanty selaku ibu yang telah memberikan banyak perhatian, doa dan dukungan moril maupun materi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M. T. dan Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Interior.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu yang berharga selama penulis kuliah di Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Tim Ellona Project (Klodia, Versa, dan Komang) yang telah menemani selama kuliah hingga akhir tetap hadir mendukung dan berproses bersama.
9. Novaldy Dicky Suak yang telah mebantu, menemani, mendukung, dan berproses bersama.

10. Teman- teman dan sahabat terutama Sobat Ludo, Ion, Rian, Mas Bagus yang telah membantu dan memberi dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir
11. Teman-teman GURATAN 2016 yang telah menjadi andil dalam kehidupan penulis dalam masa perkuliahan
12. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis tulis satu per satu, terima kasih.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Penulis



Mega Leonita



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Metode Desain	4
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah.....	5
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain.....	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	5
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.	13
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	15
1. Tujuan Desain.....	15

2. Fokus / Sasaran Desain.....	15
3. Data	15
a. Deskripsi Umum Proyek.....	15
b. Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.	17
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	50
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	53
A. Pernyataan Masalah (<i>problem statement</i>).....	53
B. Ide Solusi Desain.....	53
1. Konsep Perancangan.....	53
2. Solusi Permasalahan Per Ruang.....	54
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	58
A... Alternatif Desain.....	58
1... Alternatif Estetika Ruang.....	58
a).. Penerapan Suasana Ruang.....	58
b).. Komposisi Warna, Material & Moodboard.....	58
c).. Elemen Dekoratif.....	60
2... Alternatif Penataan Ruang.....	61
a).. Organisasi Ruang.....	61
b).. <i>Matrix Diagram</i>	62
3... Elemen Pembentuk Ruang.....	62
a).. Rencana Lantai.....	62
b).. Rencana Plafon.....	64
4... Alternatif Pengisi Ruang.....	64
5... Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	64
a).. Pencahayaan.....	64
b).. Penghawaan.....	68
c).. Mekanikal Elektrikal.....	69
B... Evaluasi Pemilihan Desain.....	69

C...Hasil Desain.....	71
BAB V PENUTUP.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN DOKUMEN SURVEY	
LAMPIRAN DOKUMENTASI SURVEY OBJEK	
LAMPIRAN GAMBAR KERJA EXISTING	
LAMPIRAN RAB	
LAMPIRAN GAMBAR KERJA	



DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Tahapan/fase pola pikir perancangan <i>design thinking</i>	4
Gb.2. Logo Direktorat Simpul Tumbuh.....	16
Gb.3. Lokasi Gedung Simpul Tumbuh.....	17
Gb.4. Struktur Organisasi Simpul Tumbuh.....	17
Gb.5. Site Plan Simpul Tumbuh.....	21
Gb.6. Denah Lantai 1 Simpul Tumbuh.....	21
Gb.7. Denah Lantai 2 Simpul Tumbuh.....	22
Gb.8. Denah Lantai 3 Simpul Tumbuh.....	22
Gb.9. Tampak Depan Simpul Tumbuh.....	23
Gb.10. Tampak Samping Kanan Simpul Tumbuh.....	23
Gb.11. Tampak Belakang Simpul Tumbuh.....	23
Gb.12. Tampak Samping Kiri Simpul Tumbuh.....	24
Gb.13. Potongan A Simpul Tumbuh.....	24
Gb.14. Potongan B Simpul Tumbuh.....	24
Gb.15. Potongan C Simpul Tumbuh.....	25
Gb.16. Potongan D Simpul Tumbuh.....	25
Gb.17. Fasad Simpul Tumbuh.....	27
Gb.18. Fasad Simpul Tumbuh.....	27
Gb.19. <i>Bookstore</i> Periplus Lantai 1.....	28
Gb.20. Training Center Lantai 1.....	28
Gb.21. <i>Food Stand</i> Lantai 2.....	29
Gb.22. Area Seminar Lantai 2.....	29

Gb.23. Kantor Pengelola & Ruang Pertemuan Lantai 3.....	30
Gb.24. <i>Co-growing Space</i> Lantai 3.....	30
Gb.25. <i>Co-growing Space</i> Lantai 3.....	31
Gb.26. Bagan Analisis Tata Letak Ruang.....	32
Gb.27. Dokumentasi dari Lantai 3 ke Lantai 1.....	32
Gb.28. Pintu Masuk Ruang Pertemuan Lantai 3.....	33
Gb.29. Dinding Area Seminar Lantai 2.....	33
Gb.30. Plafon Lantai 2.....	34
Gb.31. Standarisasi pada <i>Front Desk</i>	47
Gb.32. Standarisasi pada <i>Front Desk</i>	47
Gb.33. Standarisasi pada <i>Shared Work Station</i>	47
Gb.34. Standarisasi pada <i>Electronic Work Station</i>	48
Gb.35. Standarisasi pada <i>Meeting Room</i>	48
Gb.36. Standarisasi pada <i>Pantry</i>	49
Gb.37. Standarisasi pada <i>Pantry</i>	49
Gb.38. <i>Mind Mapping</i>	54
Gb.39. <i>Moodboard & Color Schemes</i>	59
Gb.40. <i>Material Schemes</i>	60
Gb.41. Penerapan Elemen Dekoratif.....	61
Gb.42. <i>Matrix Diagram</i>	62
Gb.43. Rencana Lantai.....	63
Gb.44. Rencana Plafond.....	64
Gb.45. Pengisi Ruang.....	64

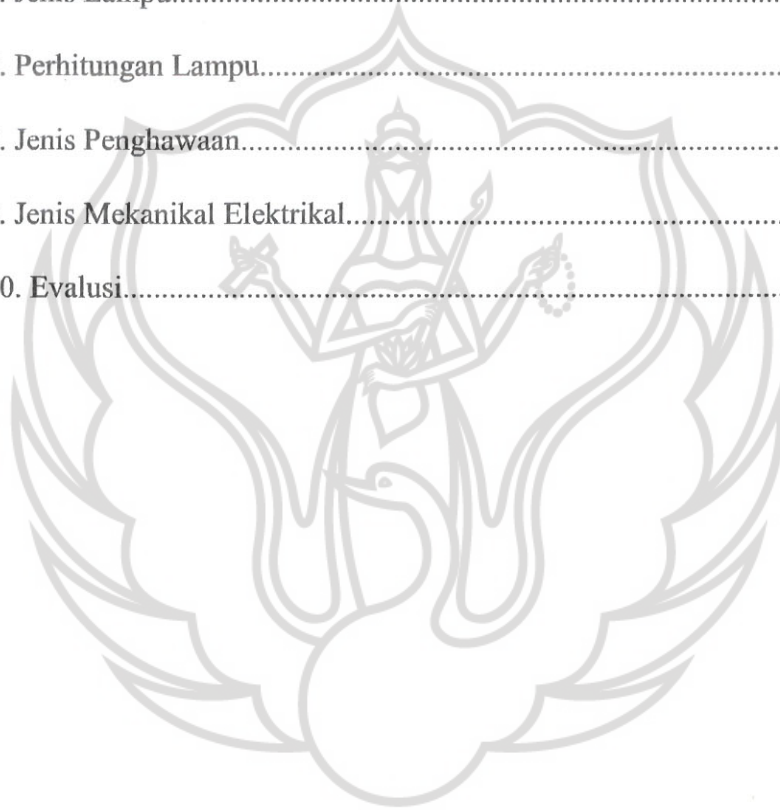
Gb.46. Axonometri Lt.1.....	71
Gb.47. Axonometri Lt.2.....	71
Gb.48. Axonometri Lt.3.....	72
Gb.49. Fasad Simpul Tumbuh.....	72
Gb.50. Fasad Simpul Tumbuh.....	73
Gb.51. Lobby.....	73
Gb.52. Periplus.....	74
Gb.53. Periplus.....	74
Gb.54. Exhibition Area.....	75
Gb.55. Café Corner.....	75
Gb.56. Café Corner.....	76
Gb.57. Printing Area.....	76
Gb.58. Multifunction Area.....	77
Gb.59. Multifunction Area.....	77
Gb.60. Locker Area.....	78
Gb.61. Open Co-Growing Space.....	78
Gb.62. Private Co-Growing Space.....	79
Gb.63. Private Co-Growing Space.....	79
Gb.64. Private Co-Growing Space.....	80
Gb.65. Private Co-Growing Space.....	80
Gb.66. Private Co-Growing Space.....	81
Gb.67. Private Co-Growing Space.....	81
Gb.68. Private Co-Growing Space.....	82

Gb.69. Meeting Room.....	82
Gb.70. Meeting Room.....	83
Gb.71. Open Co-Growing Space.....	83
Gb.72. Private Co-Growing Space.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar kepentingan dalam suatu <i>coworking</i>	11
Tabel.2. Lingkup Perancangan.....	25
Tabel.3. Besaran Intensitas Pencahayaan.....	42
Tabel.4. Daftar Kebutuhan Simpul Tumbuh.....	50
Tabel.5. Solusi Permasalahan Per Ruang.....	54
Tabel.6. Jenis Lampu.....	64
Tabel.7. Perhitungan Lampu.....	66
Tabel.8. Jenis Penghawaan.....	68
Tabel.9. Jenis Mekanikal Elektrikal.....	69
Tabel.10. Evaluasi.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses globalisasi dan konektivitas telah mengubah cara manusia dalam bertukar informasi, berniaga, konsumsi, dan berbagai hal lainnya. Perubahan dunia yang sangat dinamis dengan segala kompleksitasnya menuntut manusia untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan ekonomi.

Di Indonesia ekonomi kreatif muncul sejak masa pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dan pada pemerintahan Presiden Joko Widodo, industri ini semakin berkembang dengan terbentuknya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pada tanggal 20 Januari 2015 melalui **Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif** yang pada periode 2019-2024 pemerintahan Presiden Joko Widodo ini nomenklatur kementerian berubah dan Bekraf dilebur dalam Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang tetap berfungsi untuk menaungi industri kreatif di Indonesia dimana industri kreatif memiliki ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta masing-masing individu. Menurut Presiden Joko Widodo, kontribusi ekonomi kreatif pada perekonomian nasional semakin nyata. Nilai tambah yang dihasilkan ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan setiap tahun. Pertumbuhan sektor ekonomi kreatif sekitar 5,76% yang artinya berada di atas pertumbuhan sektor lainnya.

Di perguruan tinggi saat ini, pemerintah melalui Direktorat Jenderal Kelembagaan Iptek dan Dikti Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (RISTEKDIKTI) telah mendorong agar terciptanya Inkubator Bisnis yang mewadahi mahasiswa maupun dosen yang memiliki hasil penelitian sehingga penelitian tersebut dapat menjadi inovasi dan dipasarkan langsung ke masyarakat. Universitas Islam Indonesia (UII) menjadi salah satu perguruan

tinggi yang telah memulai untuk mengembangkan mahasiswa serta alumni menjadi wirausaha atau perusahaan pemula (*start-up*).

Inkubator bisnis ini berada dalam naungan Direktorat Pembinaan dan Pengembangan Kewirausahaan / Simpul Tumbuh (*Growth Hub*) yang menjadi wujud nyata dari implementasi hibah Erasmus+ GITA (*Growing Indonesia: a Triangular Approach*) yang didapatkan oleh UII. Simpul Tumbuh merancang ruang tumbuh bersama yang dinamakan *co-growing space* dimana hal tersebut berbanding lurus dengan dibutuhkannya sebuah tempat yang dapat menampung mahasiswa bekerja secara produktif, maka terlahirlah konsep *coworking space* yang dapat menghubungkan talenta dan ide bisnis untuk dapat berkembang bersama.

Coworking Space merupakan sebuah tempat dimana para individu-individu yang memiliki latar belakang pekerjaan ataupun bisnis bekerja dalam sebuah tempat. Hal-hal menarik pada *coworking space* adalah selain bekerja dapat pula membangun relasi serta berbagi informasi yang kelak akan menguntungkan bagi pihak terkait, bekerja di lingkungan yang produktif serta kreatif, dan dapat pula menghemat biaya pengembangan bisnis suatu perusahaan rintisan. Penerapan *coworking space* ini menjadi wadah pembelajaran dan praktik kewirausahaan bagi mahasiswa yang dikelola oleh Direktorat Pembinaan & Pengembangan Kewirausahaan / Simpul Tumbuh yang berperan sebagai penghubung antara sumber daya manusia, sarana prasarana, serta produk intelektual lainnya yang dimiliki UII dan sumber daya IPTEKS yang dimiliki oleh kalangan Industri (swasta, pemerintah, komunitas, dan alumni).

Bangunan Simpul Tumbuh dahulunya bernama Bookstore UII memiliki bentuk *existing* yang menarik yaitu berbentuk lingkaran. Tidak hanya itu, objek ini memiliki masalah kompleks pada awal pembangunan, sepi dan kurang adanya pemanfaatan ruang, seperti kurangnya perhatian pada fasilitas umum sehingga walaupun terawat, bangunan ini tidak benar berfungsi seharusnya. Saat ini, pengelola Simpul Tumbuh sedang mengusahakan beberapa penerapan dan pengembangan agar bangunan ini menjadi daya tarik mahasiswa dalam lingkup kewirausahaan itu sendiri maupun ekstern.

Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik membuat perancangan dan perencanaan Simpul Tumbuh UII sebagai tugas akhir. Dengan adanya perancangan dan perencanaan yang diharapkan dapat memberi solusi bagi pengelola agar Simpul Tumbuh UII menjadi daya tarik hingga menyelesaikan permasalahan-permasalahan internal lainnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah rangkaian aktivitas perencanaan yang melibatkan cara berpikir desain ke dalam sebuah tindakan nyata dengan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah ide. Pada perancangan interior Direktorat Simpul Tumbuh ini, proses desain yang dipilih menggunakan pola pikir perancangan Design Thinking. Dalam buku berjudul *Design Thinking for Educators 2nd Edition*, proses desain memiliki 5 fase yang membantu mengarahkan dalam mengidentifikasi sebuah permasalahan untuk menemukan solusi. 5 tahapan fase itu adalah sebagai berikut:

a. *Discovery*

Tahap menemukan dan mengidentifikasi beberapa masalah dari pengumpulan data dan fakta yang kemudian diubah untuk menjadi kalimat tanya ataupun sebuah pernyataan masalah

b. *Interpretation*

Tahap menginterpretasi atau menafsirkan masalah untuk dipilah sampai menemukan titik pandang yang menarik dan arah yang jelas untuk ideasi.

c. *Ideation*

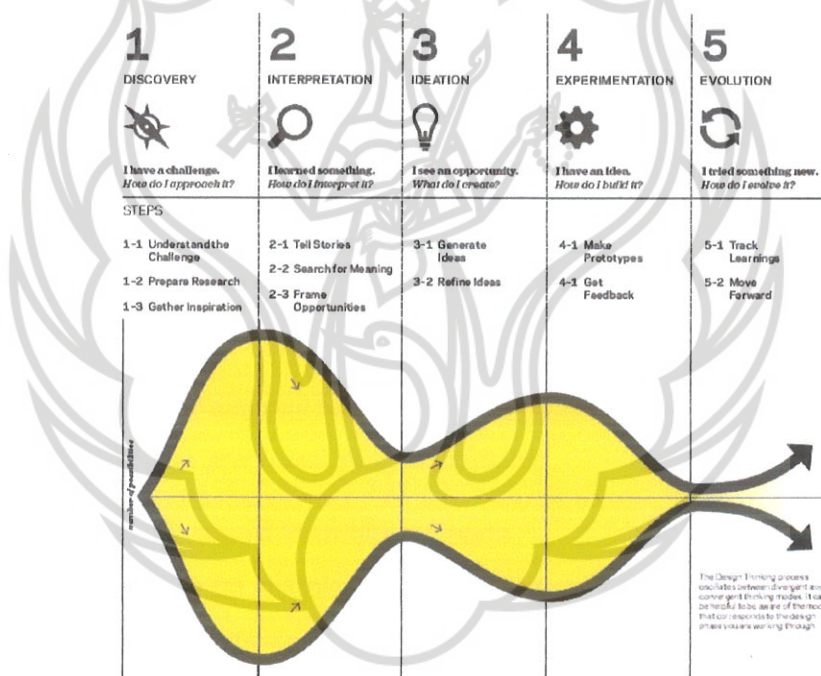
Tahap *brainstorming* untuk berpikir secara luas, liar, tanpa hambatan dan tidak terstruktur, tapi tetap berfokus pada pengembangan berbagai macam disiplin ilmu untuk menghasilkan ide baik dalam bentuk skematik maupun konsep.

d. *Experimentation*

Tahap experimental untuk membuat ide yang sudah ditemukan menjadi sebuah kenyataan. Membuat *prototype* adalah salah satu bentuk membuat ide menjadi nyata dengan cara belajar selagi membangunnya. Dalam tahap menyalurkan ide ini dapat berupa penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung

e. *Evolution*

Tahap pengembangan konsep dari waktu ke waktu yang melibatkan perencanaan selanjutnya. Perubahan sering terjadi sebagai tanda sebuah kemajuan. Dalam tahap ini dapat berupa peninjauan kembali desain yang telah dihasilkan untuk mendapatkan hasil yang sempurna.



Gb.1. Tahapan/fase pola pikir perancangan design thinking, 2019

(Sumber: *Design Thinking for Educators 2nd Edition*, IDEO, 2012)

2. Metode Desain

Metode desain adalah suatu cara desainer untuk menyampaikan dan menghasilkan sebuah karya desain. Berdasarkan penjelasan desain proses desain yang telah diuraikan, dalam merancang interior Direktorat Simpul

Tumbuh ini penulis menggunakan beberapa metode yang umum dilakukan berdasarkan tahapan pola pikir perancangan *design thinking*. Beberapa metode tersebut dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Di dalam proses desain menurut buku *Design Thinking for Educators 2nd Edition*, metode pengumpulan data dan penelusuran masalah masuk di dalam fase “*Discovery*”. Cara yang digunakan penulis ialah mengumpulkan data dan fakta-fakta di lapangan, pengamatan media populer, penelusuran media populer, mengumpulkan sumber dan inovasi, analisis SWOT

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini masuk dalam tahap “*Ideation* dan *Experimentation*”. Cara yang digunakan penulis ialah *brainstorming* untuk menghasilkan pemikiran yang segar, pencarian ide dari lingkungan di sekitar maupun penelusuran di media populer, sketsa sederhana yang merepresentasikan ide dalam pikiran, menyeleksi ide ide yang telah muncul, kemudian mendeskripsikan ide yang lebih terstruktur, pengembangan desain dengan membuat *prototype* (dapat berupa *storyboard* / diagram / cerita / *mock up* / maket), penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini masuk dalam tahap “*Evolution*”. Cara yang digunakan penulis ialah mengevaluasi hasil dengan cara mendapatkan *feedback*. Masukan (*feedback*) merupakan salah satu cara terbaik untuk mengembangkan ide lebih sempurna, dan untuk mengetahui bagian manakan dari ide tersebut yang butuh untuk ditingkatkan.