

**PERANCANGAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI
RUANG PUBLIK KREATIF DI KAPANEWON
RONGKOP GUNUNGKIDUL DENGAN
PENDEKATAN *ECO-CULTURAL***

PERANCANGAN



Disusun Oleh :
Cahyarani Kasih
1812192023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI
RUANG PUBLIK KREATIF DI KAPANEWON
RONGKOP GUNUNGKIDUL DENGAN
PENDEKATAN *ECO-CULTURAL***

Cahyarani Kasih

NIM 1812192023

Program Studi Desain Interior

ISI Yogyakarta

Abstrak

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki semua orang, setiap individu memiliki potensi untuk berpikir kreatif sesuai pengalaman, lingkungan, dan pola pikir mereka. Sisi kreatif seseorang diperlukan suatu wadah, akan tetapi minimnya ketersediaan wadah sering kali menjadi hambatan dalam mengekspresikannya. Maka Ruang Publik Kreatif diperlukan sebagai tempat untuk mendorong interaksi, ekspresi seni, inovasi, dan kolaborasi antar komunitas, sebagai wadah kreatifitas masyarakat. Ruang Publik Kreatif memberikan fasilitas bagi masyarakat baik secara fungsi ruang publik maupun sebagai fasilitas dalam menunjang kegiatan kreatif bagi para pelaku ekonomi kreatif. Ruang Terbuka Hijau di Kapanewon Rongkop Gunungkidul merupakan kawasan yang sesuai untuk dijadikan Ruang Terbuka Hijau sebagai Ruang Publik Kreatif. Hal ini dimaksudkan agar kawasan ini bisa berfungsi sebagai wadah untuk ekonomi kreatif yang berkembang di Kabupaten Gunungkidul yaitu dari sektor *fashion*, kriya, kuliner, dan seni pertunjukan. Ruang Kreatif Publik di Kabupaten Gunungkidul berusaha mewujudkan semua itu di dalam lahan Kapanewon Rongkop, Gunungkidul. *Eco-Cultural* sebagai pendekatan desain yang akan diterapkan untuk mengakomodasi permasalahan dalam perancangan agar menciptakan paduan yang harmonis antara fasilitas bangunan dengan plaza, taman, dan lingkungan sekitar.

Kata Kunci : *Ruang Terbuka Hijau, Interior Ruang Publik Kreatif, Eco-Cultural.*

Abstract

Creativity is an ability owned by everyone, each individual has the potential to think creatively based on their experiences, environment, and mindset. However, the creative side of a person requires a platform, the lack of such platforms often becomes a barrier to expression. Therefore, a Creative Public Space is needed as a place to encourage interaction, artistic expression, innovation, and collaboration among communities, serving as a platform for public creativity. Creative Public Spaces provide facilities for the community, functioning both as public spaces and as supportive infrastructure for creative activities, especially for creative economy practitioners. The Green Open Space in Kapanewon Rongkop, Gunungkidul, is an area well-suited to be transformed into a Creative Public Space. This initiative aims to utilize the space as a platform for the development of the creative economy in Gunungkidul Regency, focusing on sectors such as fashion, crafts, culinary arts, and performing arts. The Creative Public Space in Gunungkidul Regency seeks to realize this vision within the Kapanewon Rongkop area. An eco-cultural design approach will be applied to address the challenges in planning, creating a harmonious blend of facilities, plazas, parks, and the surrounding environment.

Keyword: *Green Open Space, Creative Public Space Interior, Eco-Cultural.*



PERNYATAAN KEASLIAN

Proposal Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

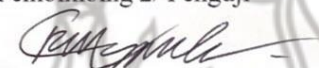
PERANCANGAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI RUANG PUBLIK KREATIF DI KAPANEWON RONGKOP GUNUNGKIDUL DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL* diajukan oleh Cahyarani Kasih, NIM 1812192023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2025

Pembimbing 1/Penguji


Dony Arsetyoasmoro, S.Sn., M.Ds.

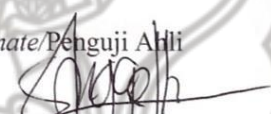
NIP 19790407 200604 1 002/NIDN. 0007047904

Pembimbing 2/ Penguji


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

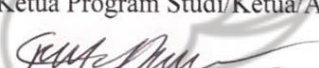
NIP 19910620 201903 1 014/NIDN. 0020069105

Cognate/Penguji Ahli


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

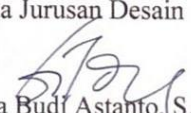
NIP 19791129 200604 1 003/NIDN. 0029017304

Ketua Program Studi/Ketua Anggota


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN. 0020069105

Ketua Jurusan Desain


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

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN. 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.n., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

LEMBAR KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Cahyarani Kasih
NIM : 1812192023
Tahun Lulus : 2024/2025
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan dalam laporan tugas akhir perancangan 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 distilasi dalam dokumen ini.

Laporan tugas akhir perancangan 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, 5 Desember 2024



Cahyarani Kasih
NIM 1812192023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan Ruang Publik Kreatif di Kapanewon Rongkop Gunungkidul, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan menjadi bahan untuk berdiskusi bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, rahmat, dan karunia-Nya
2. Untuk diri saya sendiri yang sudah berusaha dan berjuang menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih karena selalu berpikir positif dan berusaha mempercayai diri sendiri.
3. Kedua orangtua saya, Bapak Sucipto Hadi dan Ibu Dian Pratiwi yang tak henti memberikan doa dan dukungan. Serta terimakasih juga untuk Kyla Djenar yang sudah mau kooperatif dan selalu memberikan semangat.
4. Hogi Tetra yang sudah membantu banyak dalam mengerjakan Tugas Akhir ini
5. Terimakasih juga untuk Citrasymi, Mutia Difa, Trivena Aprilia, dan Idoy sudah menemani selama berproses.
6. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. sebagai pembimbing 2 yang telah memberikan banyak masukan, nasehat, kritik, dan saran dalam penyusunan tugas akhir karya desain ini.
7. Seluruh dosen Prodi Desain Interior, dan staff
8. Seluruh teman – teman Desain Interior angkatan 2018

Yogyakarta, 5 Desember 2024



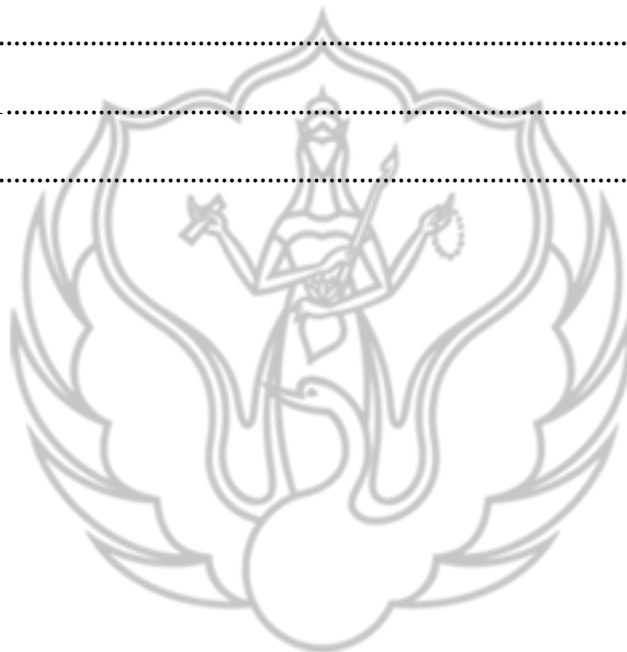
Cahyarani Kasih

NIM 1812192023

DAFTAR ISI

Abstrak	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses & Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Implementasi Metode Desain.....	4
BAB II	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus.....	10
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain	12
C. Data.....	12
1. Deskripsi Umum Proyek.....	12
2. Data Literatur.....	24
3. Daftar Kebutuhan Ruang.....	32
BAB III.....	35

A. Pernyataan Masalah	35
B. Ide Solusi	35
BAB IV	39
PENGEMBANGAN DESAIN	39
A. Alternatif Desain	39
B. Hasil Desain.....	57
BAB V	68
PENUTUP	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Siklus Design Thinking	2
Gambar 2. 1 Fasad Pasar Seni RKP Rongkop	13
Gambar 2. 2 Site Plan RKP Kapanewon Rongkop Gunungkidul	14
Gambar 2. 3 Kondisi Eksisting RKP Kapanewon Rongkop.....	17
Gambar 2. 4 . Denah Eksisting Lantai 1.....	17
Gambar 2. 5 Denah Eksisting Lantai 2.....	18
Gambar 2. 6 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 dan 2.....	18
Gambar 2. 7 Elemen Pembentuk Plafon pada Lt 1.....	19
Gambar 2. 8 Elemen Pembentuk Plafon pada Lt 2.....	19
Gambar 2. 9 Elemen Pembentuk Ruang Dinding pada Lt 1	20
Gambar 2. 10 Elemen Pembentuk Ruang Dinding pada Lt 2	20
Gambar 2. 11 Elemen Pembentuk Lantai Pasar Seni	21
Gambar 2. 12 Elemen Pembentuk Lantai Foodcourt pada LT 2	21
Gambar 2. 13 Elemen Pembentuk Lantai Foodcourt pada LT 2	22
Gambar 2. 14 Orientasi Matahari	23
Gambar 2. 15 Penghawaan Alami	23
Gambar 2. 16 Jarak Pandang Produk Pamer.....	25
Gambar 2. 17 Jenis-Jenis Pencahayaan Buatan.....	27
Gambar 2. 18 Jenis Penerangan Surface Mounted	27
Gambar 2. 19 Jenis Penerangan Recessed	28
Gambar 2. 20 Jenis Penerangan Pendant	28
Gambar 2. 21 Jenis Penerangan Track	28
Gambar 2. 22 Jenis Penerangan Architectural.....	29
Gambar 2. 23 Proscenium Theaters.....	30
Gambar 2. 24 Arena Theaters	30
Gambar 2. 25 The Thrust atau Open Stage	30
Gambar 2. 26 Sudut Pandang Pertunjukan	31
Gambar 3. 1 Skematik Ideasi	38
Gambar 4. 1 Moodboard	39
Gambar 4. 2 Palet Warna	40
Gambar 4. 3 Skema Material	40
Gambar 4. 4 Referensi Perpaduan Material	41

Gambar 4. 5 Referensi Plafon	41
Gambar 4. 6 Referensi Dinding	42
Gambar 4. 7 Referensi Furnitur Komunal.....	42
Gambar 4. 8 Diagram Matrix	43
Gambar 4. 9 Diagram Matrix	44
Gambar 4. 10 Alternatif Zoning & Sirkulasi 1	44
Gambar 4. 11 Alternatif Zoning & Sirkulasi 2	45
Gambar 4. 12 Layout Lantai 1	45
Gambar 4. 13 Layout Lantai 2	46
Gambar 4. 14 Lantai Lt.1	46
Gambar 4. 15 Lantai Lt. 2	47
Gambar 4. 16 Plafond Lt. 1	48
Gambar 4. 17 Plafond Lt 2	48
Gambar 4. 18 Rencana Dinding Pasar Seni Lt 1	49
Gambar 4. 19 Rencana Dinding Foodcourt Lt 2	49
Gambar 4. 20 AC Standing	50
Gambar 4. 21 Kursi Bar	50
Gambar 4. 22 Wastafel & Closet TOTO	50
Gambar 4. 23 Bench	50
Gambar 4. 24 Bench Multifungsi	51
Gambar 4. 25 Storage	51
Gambar 4. 26 Pegboard.....	51
Gambar 4. 27 Bench Indoor	52
Gambar 4. 28 Sketsa Perspektif Pasar Seni Lt. 1	57
Gambar 4. 29 Sketsa Perspektif Food Court Lt. 2	58
Gambar 4. 30 Sketsa Perspektif Backdrop Panggung	58
Gambar 4. 31 Sketsa Seating Outdoor	59
Gambar 4. 32 3D Rendering Area Pasar Seni.....	59
Gambar 4. 33 3D Rendering Area Pasar Seni.....	60
Gambar 4. 34 3D Rendering Area Foodcourt.....	60
Gambar 4. 35 3D Rendering Area Foodcourt.....	61
Gambar 4. 36 3D Rendering Area Panggung	61
Gambar 4. 37 3D Rendering Area Panggung	62
Gambar 4. 38 3D Rendering Area Seating Outdoor.....	62

Gambar 4. 39 3D Rendering Area Office	63
Gambar 4. 40 3D Rendering Area Office	63
Gambar 4. 41 3D Rendering Area Playground.....	64
Gambar 4. 42 3D Rendering Signage.....	64
Gambar 4. 43 Site Plan Ruang Kreatif Publik	65
Gambar 4. 44 Layout Pasar Seni Lt 1.....	65
Gambar 4. 45 Layout Foodcourt Lt.2	66
Gambar 4. 46 Detail Khusus	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Pengguna Ruang Pasar Seni	16
Tabel 2. 2 Level Cahaya Ruang Pamer Seni.....	25
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang Pasar Seni	32
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi.....	37
Tabel 4. 1 Jenis Lampu.....	52
Tabel 4. 2 Jenis Penghawaan	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang dengan tegas mempersyaratkan penyediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) di kawasan kota atau kabupaten sebesar minimal 30% dari luas wilayah, yang terdiri dari 20% RTH publik dan 10% RTH privat. Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi baik endemik maupun introduksi guna mendukung manfaat ekologis, sosial-budaya, dan arsitektural yang dapat memanfaatkan ekonomi (kesejahteraan) bagi masyarakatnya. Selain sebagai ‘paru-paru’ kota atau kabupaten, Ruang Terbuka Hijau (RTH) termasuk fungsi estetika yang bermanfaat sebagai tempat rekreasi publik, secara aktif maupun pasif, yang diwujudkan dalam sistem koridor hijau sebagai alat pengendali tata ruang atau lahan dalam sistem Ruang Terbuka Hijau (RTH).

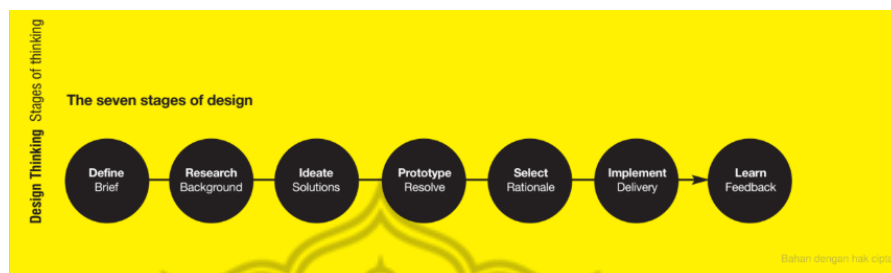
Dalam upaya mewujudkan ruang wilayah yang nyaman, produktif, dan berkelanjutan, maka upaya penyediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang juga berfungsi sebagai Ruang Publik Kreatif (RPK) di kawasan Kabupaten Gunungkidul secara khusus akan dilaksanakan di Kapanewon Rongkop Gunungkidul. Hal tersebut dikarenakan kawasan ini merupakan lokasi yang strategis yang terletak di perbatasan antara Gunungkidul dan Jawa Tengah, dan berada di Jalur Lintas Selatan (JLS). Oleh karena itu Pemerintah Kabupaten Gunungkidul melalui Dinas Lingkungan Hidup (DLH) bermaksud untuk membuat RTH di Kapanewon Rongkop Gunungkidul.

Gunungkidul memiliki banyak potensi kesenian yang bisa dihadirkan di Ruang Terbuka Hijau sebagai Ruang Publik Kreatif, baik berupa produk seni, seperti kerajinan bambu, Wayang Kulit, Tatah Topeng, Gerabah, Batik, dan Kerajinan Kerang. Maupun pertunjukan seni, seperti Gamelan, Campursari, Wayang Beber, dan Pertunjukan tari (sumber: Badan Pusat Statistik Republik Indonesia). Adanya Ruang Publik Kreatif di dalam Ruang Terbuka Hijau dapat mendorong warga atau pengunjung untuk berkumpul, berkolaborasi, dan berinteraksi, di Ruang Publik Kreatif memberikan peluang bagi UMKM, Seniman, dan Pengrajin Lokal untuk memasarkan produk dan menggelar pertunjukan mereka. Maka beberapa fungsi ruang harus dihadirkan guna memenuhi aktivitas yang ada seperti pasar seni untuk memamerkan produk UMKM lokal, panggung pertunjukan, amphitheater, *seating area* untuk memenuhi kebutuhan komunal, dan area privat maupun semi privat seperti toilet, dan *office*.

B. Proses & Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan Ruang Publik Kreatif di Kapanewon Rongkop, Gunungkidul, menggunakan metode *Design Thinking* oleh Gavin Ambros dan Paul Harris (2010) pada proses desain dibagi dalam tujuh tahapan. Tahapan tersebut yaitu *define*, *research*, *ideate*, *prototype*, *select*, *implement*, dan *learn*. Dari tahapan tersebut penulis mencoba merangkum penjelasan serta implementasi dari proses desain dengan metode *design thinking*



Gambar 1. 1 Siklus *Design Thinking*

(Sumber: Gavin Ambros dan Paul Harris, 2010)

a. *Define*

Define merupakan tahapan awal dalam proses desain. Dalam tahapan awal ini akan menghasilkan ringkasan desain. Tahapan ini terdiri dari pengumpulan *brief* dari klien mengenai segala hal yang berkaitan dengan objek secara lisan maupun tulisan. *Brief* berisikan tujuan dari klien yang dapat dituliskan ulang oleh desainer menjadi sebuah interpretasi yang baru. Pada tahapan ini juga harus menjawab segala pertanyaan (*who, what, when, where, why, how*)

b. *Research* (Pengumpulan informasi latar belakang)

Setelah mendapatkan hasil dari *brief* yang sudah disetujui, kemudian desainer melakukan pencarian informasi yang dapat digunakan untuk proses kreatif berikutnya. Pencarian informasi ini dapat berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Dalam tahapan ini terdapat jenis *research* yaitu *Primary Research* yaitu melakukan proses umpan balik dengan klien objek yang serupa sebelumnya. Dengan umpan balik seperti ini dapat menghasilkan data apa yang sudah berhasil dan belum berhasil dengan kelompok sasaran tertentu. *Secondary Research* yang didapatkan dari sumber umum. Tujuannya mencari informasi tentang laporan riset pasar dari konsumen.

c. *Ideate* (Penciptaan solusi yang potensial)

Sebelum melakukan tahapan ideasi, desainer menggambarkan terlebih dahulu hasil *research* dan *define*. Dalam tahapan ideasi meliputi *brainstorming*, adaptasi desain yang sudah ada, mengambil pendekatan analisis yang berfokus pada pelanggan atau pengguna. Dalam proses ini tidak dipungkiri akan terjadi kekurangan informasi atau bahkan terjadi kesalahan pemahaman informasi. Maka dari itu informasi dapat dicari seiring berjalannya proses desain.

d. *Prototype* (Penyelesaian Solusi)

Dari solusi yang paling potensial, maka dibuatlah sebuah *prototype* yang dapat menggambarkan kehadiran fisik dan merasakan kualitas sentuhan. Tahap ini bertujuan untuk menguji aspek-aspek tertentu dari solusi desain. Sebuah *prototype* tidak harus direalisasikan menggunakan bahan aslinya, namun harus tetap menunjukkan visualisasi tiga dimensi dari sebuah desain. Seperti pembuatan maket dalam sebuah proyek arsitektur bangunan.

e. *Select* (Membuat Pilihan)

Pada tahap *select* ini bertujuan untuk memilih satu solusi desain yang akan dikembangkan. Kriteria dalam pemilihan ini antara lain; sudah memenuhi kebutuhan dan tujuan dari *brief*, sudah dapat mencapai target dengan baik. Desain yang terpilih adalah desain yang paling sesuai dengan ringkasan desain, atau fokus dari permasalahannya. Adapun faktor penghambat dari proses ini yaitu faktor biaya. Hal itu dapat dipertimbangkan selama proses desain berlangsung. Sebuah pilihan pada akhirnya akan tetap berada di tangan klien, walaupun desainer sudah membuat pilihan yang terbaik, tetapi klien akan lebih mengerti tentang bisnis, dan target pasarnya. Pada akhir proses seleksi, klien akan menandatangani pilihan yang akan dilanjutkan ke proses desain selanjutnya.

f. Implementasi

Implementasi adalah tahap dimana desain akhir yang sudah disetujui klien akan diserahkan kepada pihak vendor atau perusahaan terkait guna memproduksi desain akhir. Pada proses ini harus diperhatikan kesesuaian jumlah, bahan atau material, dan jangka waktu agar sesuai dengan desain dan harapan dari klien. Dalam proses produksi ini perlu juga pengawasan berkala. Tahap ini berakhir dengan pengiriman akhir kepada klien.

g. Pembelajaran

Pada tahap ini klien memberi umpan balik pada desainer untuk mengetahui mana yang sudah berjalan dengan baik, atau yang belum dan perlu diperbaiki.

Setelah pengimplementasian hasil desain akhir, klien akan mengetahui atau mencari tahu tentang bagaimana produk dapat diterima oleh target pasar. Pada tahapan ini juga dapat menjadi pembelajaran bagi desainer untuk proyek selanjutnya.

2. Implementasi Metode Desain

a. Define

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada Dinas Lingkungan Hidup (DLH) selaku penyelenggara Ruang Terbuka Hijau (RTH) untuk mengetahui apa yang diinginkan dari klien. Selain itu juga dilakukan kunjungan terhadap bangunan dan lingkungan RTH. Mengamati dan menyimpulkan apa yang menjadi keinginan dari warga sekitar.

b. Research

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan rekan yang sudah menangani objek serupa sebelumnya guna mendapatkan informasi mengenai jenis objek maupun jenis pengguna sebagai hasil dari riset primer. Melakukan kunjungan langsung untuk mengamati, dan merasakan suasana dan permasalahan yang ada di RTH guna mendapatkan hasil riset sekunder. Dalam tahap ini juga dilakukan pengumpulan data fisik dan non fisik serta literatur dari RTH. Selain itu juga melakukan wawancara secara langsung kepada DLH dan pak RT setempat guna memperdalam informasi, maka disusunlah tujuan dan sasaran desain yang akan menghasilkan *problem statement*.

c. Ideate

Tahap ini mulai melakukan penyusunan rencana perancangan RTH dengan *brainstorming* dimana dapat menghasilkan ide secara luas, liar, dan tidak terstruktur namun tetap fokus pada disiplin ilmu. Dengan diketahui tujuan dan *problem statement* maka akan diolah menjadi konsep, skematik desain serta *moodboard*.

d. Prototype

Setelah melakukan tahap ideasi, maka dilakunlah proses visualisasi rencana perancangan RTH dengan menggunakan beberapa alternatif desain. *Prototype* divisualisasikan dalam bentuk skematik desain, maket, animasi, 2D maupun 3D untuk mempermudah dalam membayangkan desain yang dibuat, Pada tahapan ini diperoleh masukan dan *review* dari rekan, *owner*, serta dosen pembimbing.

e. Select

Pada tahapan ini dilakukan peninjauan ulang terhadap hasil solusi yang sudah tersusun untuk menjadi solusi terpilih. Solusi terpilih juga dianalisis kesesuaiannya terhadap kebutuhan, *brief*, dan permasalahan dari objek Ruang Terbuka Hijau (RTH).

