

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR RESTORAN
ROASTER & BEAR YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Haky Laili Oktiyanditya

NIM 2112388023

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

2025

ABSTRAK

Perkembangan industri kuliner di Yogyakarta menunjukkan pertumbuhan pesat yang mendorong perubahan gaya hidup masyarakat dalam menikmati makanan. Restoran saat ini tidak hanya sekadar tempat untuk makan, melainkan menjadi bagian dari pengalaman visual, sosial, dan emosional. Desain interior memegang peranan penting dalam menciptakan kesan, kenyamanan, dan memperkuat identitas ruang. Perancangan interior Restoran Roaster and Bear Yogyakarta bertujuan untuk menciptakan fungsi ruang yang optimal bagi berbagai segmen pengguna sekaligus merepresentasikan identitas restoran secara konsisten. Hasil perancangan mengusung tema Tropical untuk menghadirkan suasana alam yang menenangkan, serta memperkuat karakter “*Bear*” sebagai simbol kenyamanan. Melalui pendekatan multisensori, desain mengintegrasikan aspek visual, auditori, penciuman, peraba, dan rasa, ruang dirancang agar mampu menciptakan pengalaman holistik bagi pengunjung. Pendekatan ini memungkinkan pengguna untuk merasakan kedalaman suasana yang dibangun melalui elemen-elemen interior seperti material alami, pencahayaan hangat, aroma khas kopi dan cendana, tekstur lembut, hingga suara-suara alam yang memperkuat atmosfer tropis. Seluruh elemen dikombinasikan dengan gaya modern elegan, menghasilkan keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas ruang. Perancangan ini diharapkan menjadi alternatif solusi dalam menciptakan ruang yang bermakna secara emosional dan representatif.

Kata kunci: restoran, pengalaman multisensori, modern elegan

ABSTRACT

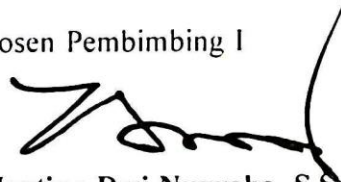
The development of the culinary industry in Yogyakarta shows a rapid growth that encourages changes in people's lifestyle in enjoying food. Restaurants today are not just a place to eat, but are part of a visual, social, and emotional experience. Interior design plays an important role in creating an impression, comfort, and strengthening the identity of space. The interior design of Roaster and Bear Yogyakarta aims to create an optimal space for various user segments while consistently representing the restaurant's identity. The design carries the Tropical theme to present a soothing natural atmosphere, as well as strengthen the character of "Bear" as a symbol of comfort. Through a multisensory approach, the design integrates visual, auditory, smell, touch, and taste aspects, the space is designed to create a holistic experience for diners. This approach allows users to feel the depth of the atmosphere built through interior elements such as natural materials, warm lighting, coffee aroma and sandalwood, soft textures, and natural sounds that reinforce the tropical atmosphere. All elements are combined with an elegant modern style, resulting in a balance between aesthetics and functionality of space. This design is expected to be an alternative solution in creating an emotionally meaningful and representative space.

Keywords: *restaurant, multisensory experience, modern elegance*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN ULANG INTERIOR RESTORAN ROASTER & BEAR YOGYAKARTA** diajukan oleh Haky Laili Oktiyanditya, NIM 2112388023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



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

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Dosen Pembimbing II



Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.

NIP 19900826 202203 2 004 / NIDN 0026089008

Cognate/Penguji Ahli



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

Koordinator Program Studi Desain Interior



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 dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Haky Laili Oktiyanditya

NIM : 2112388023

Tahun lulus : 2025

Program studi : S-1 Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Haky Laili Oktiyanditya

NIM 2112388023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang Interior Restoran Roaster and Bear” sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang S1 Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Tugas Akhir ini terwujud berkat dukungan, arahan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I dan Mbak Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan dan saran yang membangun selama proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi yang dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Desain Interior Intstitut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Staf dan Karyawan Program Studi Desain Interior.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Suharto dan Ibu Sri Kuriyatun yang selalu melangitkan doa-doa baik yang mengiringi hingga sampai ke titik ini, menjadi tempat ternyaman untuk berpulang.
8. Kedua kakak saya atas segala dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Grup “.” yang senantiasa menemani dan menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, menjadi teman ngopi dan penghuni 12jam CW Seturan, menjadi pendengar yang baik, serta memberi masukan-masukan dalam berproses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Teman seperjuangan angkatan 2021 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Seluruh pihak yang telah berkontribusi yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu.

Terima kasih kepada semua pihak – pihak yang sudah memberi bantuannya semoga Allah SWT. membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Penulis menyadari karya ini jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran dari para pembaca diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 Juni 2025



Haky Laili Oktiyanditya



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	13
B. Program Desain (Programming)	16
1. Tujuan Desain	16
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	16
3. Data	16
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	37
BAB III	41
PERMASALAHAN DESAIN	41
A. Pernyataan Masalah	41
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	41
BAB IV	46
PENGEMBANGAN DESAIN	48
A. Alternatif Desain	48

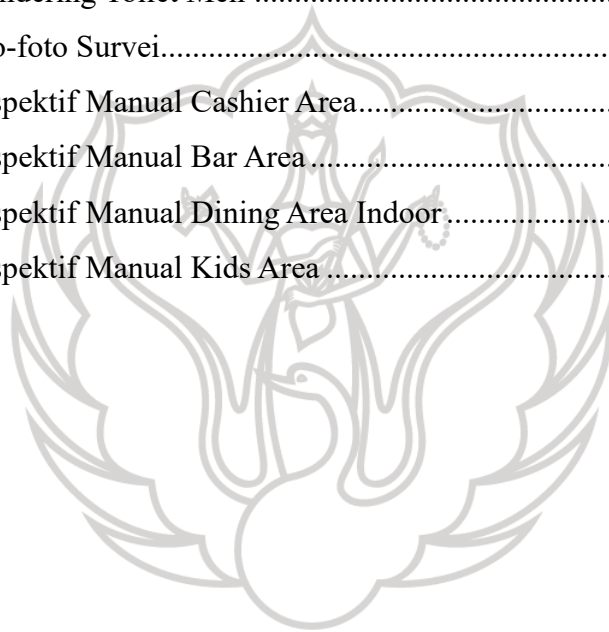
1. Alternatif Estetika Ruang.....	48
2. Alternatif Penataan Ruang	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	58
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	61
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	62
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	68
C. Hasil Desain	69
BAB V.....	80
PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	84
A. Hasil Survei	84
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	86
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	90
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	92
E. Gambar Kerja	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer	3
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	17
Gambar 2. 2 Lokasi Perancangan.....	18
Gambar 2. 3 Site Analysis	21
Gambar 2. 4 Zoning dan Sirkulasi Ruang.....	22
Gambar 2. 5 Layout Furniture Plan.....	22
Gambar 2. 6 Lantai Area Indoor	23
Gambar 2. 7 Lantai VIP Room.....	23
Gambar 2. 8 Lantai Area Semi Outdoor.....	24
Gambar 2. 9 Dinding Area Indoor.....	24
Gambar 2. 10 Dinding VIP Room.....	25
Gambar 2. 11 Plafond Area Indoor	25
Gambar 2. 12 Plafond Area Indoor	26
Gambar 2. 13 Plafond VIP Room	26
Gambar 2. 14 Plafond Area Semi Outdoor	26
Gambar 2. 15 Analisis Sinar Matahari dan Arah Angin.....	27
Gambar 2. 16 Fasad Restoran Roaster and Bear.....	29
Gambar 2. 17 Dining Indoor	29
Gambar 2. 18 Dining Indoor	30
Gambar 2. 19 Photobooth	30
Gambar 2. 20 Vip Room	31
Gambar 2. 21 Dining Outdoor	31
Gambar 2. 22 Standar Ukuran Cashier Counter.....	32
Gambar 2. 23 Standar Ukuran Bar & Back Bar.....	33
Gambar 2. 24 Standar Ukuran Meja	34
Gambar 2. 25 Standar Ketinggian Meja.....	34
Gambar 2. 26 Standar Ukuran Jarak antar Kursi	35
Gambar 2. 27 Standar Ukuran Jarak antar Meja.....	35
Gambar 2. 28 Standar Ukuran Booth Seating.....	36
Gambar 3. 1 Mind Map Ideasi	41
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi.....	47

Gambar 4. 1 Penerapan Gaya pada Furniture	48
Gambar 4. 2 Penerapan Gaya pada Lantai	49
Gambar 4. 3 Penerapan Gaya pada Dinding	49
Gambar 4. 4 Penerapan Gaya pada Plafon	50
Gambar 4. 5 Alternatif Suasana Ruang	51
Gambar 4. 6 Alternatif Elemen Dekoratif	52
Gambar 4. 7 Komposisi Warna	52
Gambar 4. 8 Komposisi Bentuk	53
Gambar 4. 9 Komposisi Warna	54
Gambar 4. 10 Diagram Matriks	54
Gambar 4. 11 Diagram Bubble Alternatif 1 (Terpilih)	55
Gambar 4. 12 Diagram Bubble Alternatif 2	55
Gambar 4. 13 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1	56
Gambar 4. 14 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2 (Terpilih)	56
Gambar 4. 15 Layout Alternatif 1	57
Gambar 4. 16 Layout Aleternatif 2 (Terpilih)	57
Gambar 4. 17 Rencana Lantai Alternatif 1 (Terpilih)	58
Gambar 4. 18 Rencana Lantai Alternatif 2	58
Gambar 4. 19 Rencana Dinding A Alternatif 1	59
Gambar 4. 20 Rencana Dinding A Alternatif 2 (Terpilih)	59
Gambar 4. 21 Rencana Dinding B Alternatif 1	59
Gambar 4. 22 Rencana DInding B Alternatif 2 (Terpilih)	59
Gambar 4. 23 Rencana Plafond Alternatif 1 (Terpilih)	60
Gambar 4. 24 Rencana Plafon Alternatif 2	60
Gambar 4. 25 <i>Cashier Counter</i>	61
Gambar 4. 26 <i>Bar Table</i>	61
Gambar 4. 27 <i>Stand Service</i>	61
Gambar 4. 28 MIDEA AC Cassette MCD-48CRDN	66
Gambar 4. 29 Rendering Entrance	69
Gambar 4. 30 Rendering Cashier	70
Gambar 4. 31 Rendering Dining Area Indoor View 1	71
Gambar 4. 32 Rendering Dining Area Indoor View 2	71

Gambar 4. 33 Rendering Dining Area Indoor View 3	72
Gambar 4. 34 Rendering Dining Area Indoor View 4	72
Gambar 4. 35 Rendering Bar Area	73
Gambar 4. 36 Rendering Photobooth Area Indoor	73
Gambar 4. 37 Rendering Kids Area	74
Gambar 4. 38 Rendering VIP Area	74
Gambar 4. 39 Rendering Photobooth VIP Area	75
Gambar 4. 40 Rendering Dining Area Semi Outdoor	75
Gambar 4. 41 Rendering Toilet Disabled	77
Gambar 4. 42 Rendering Toilet Women	78
Gambar 4. 43 Rendering Toilet Men	78
Gambar 5. 1 Foto-foto Survei	86
Gambar 5. 2 Perspektif Manual Cashier Area	86
Gambar 5. 3 Perspektif Manual Bar Area	87
Gambar 5. 4 Perspektif Manual Dining Area Indoor	87
Gambar 5. 5 Perspektif Manual Kids Area	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna.....	19
Tabel 2. 2 Karakteristik pengguna Ruang	20
Tabel 2. 3 Data Furniture dan Equipment	27
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan Ruang.....	37
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi.....	44
Tabel 4. 1 Equipment	61
Tabel 4. 2 Pencahayaan	62
Tabel 4. 3 Perhitungan Titik Lampu.....	64
Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan AC.....	67
Tabel 4. 5 Evaluasi Pemilihan Desain.....	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam industri kuliner, restoran lebih dari sekadar tempat menikmati hidangan, restoran juga merupakan bagian dari pengalaman yang mencakup suasana, layanan, dan pengalaman sosial yang unik, yang memengaruhi kepuasan pelanggan secara keseluruhan. Di zaman modern ini, desain interior memegang peranan penting dalam membentuk suasana dan kenyamanan yang dirasakan oleh pengunjung. Suasana ruang yang dirancang dengan cermat mampu menciptakan kesan pertama yang kuat, meningkatkan waktu berkunjung, serta mempengaruhi persepsi terhadap kualitas makanan yang disajikan. Pengunjung kini cenderung mencari lebih dari sekedar makanan enak, namun mereka juga menginginkan tempat estetik, nyaman, sesuai dengan gaya hidup mereka.

Industri kuliner Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Yogyakarta, mengalami perkembangan yang dinamis dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan bisnis kuliner di Daerah Istimewa Yogyakarta, termasuk restoran, kafe, dan tempat makan lainnya, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun. Fenomena ini dipengaruhi oleh dua faktor utama: (1) besarnya permintaan pasar akan produk makanan dan minuman, serta (2) peningkatan pertumbuhan ekonomi daerah yang turut mendorong berkembangnya sektor kuliner. Selain itu peningkatan pertumbuhan ekonomi Daerah Istimewa Yogyakarta dapat mendorong berkembangnya bisnis kuliner. Secara keseluruhan perekonomian Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2025 diperkirakan akan tumbuh pada kisaran 4,8% - 5,6% (yoy), lebih tinggi dibandingkan tahun 2024 yaitu 5,03% (Bank Indonesia, 2025).

Dengan adanya peningkatan yang terjadi, gaya hidup masyarakat dapat berubah. Gaya hidup seseorang ditunjukkan oleh kegiatan, minat, dan pendapatnya dalam interaksi dengan orang lain, (Korler dan Armstrong, 1994) dalam (Anggraini & Santhoso, 2019). Wisata kuliner saat ini menjadi tren

yang menjadikan makanan dan minuman di suatu restoran menjadi topik perbincangan saat berkumpul dengan teman atau keluarga. Perubahan gaya hidup tersebut mengubah cara pelanggan menikmati makanan mereka, pengunjung mengunjungi restoran tidak hanya sekadar untuk menikmati hidangan mereka, melainkan juga untuk menikmati pengalaman atmosfer yang ditawarkan oleh restoran tersebut. Kemudian mengambil foto di setiap spot yang menarik dan mengabadikan momen melalui media sosial, menjadikan aspek visual restoran sebagai bagian dari strategi pemasaran tidak langsung.

Perkembangan industri kuliner dan transformasi preferensi konsumen telah memicu persaingan yang semakin kompetitif di antara pelaku bisnis restoran. Sehingga, para pelaku usaha dituntut untuk terus berinovasi dan mengembangkan kreativitas guna menciptakan pengalaman yang unik, sehingga mampu membangun loyalitas pelanggan. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui perancangan tata ruang dan dekorasi interior yang estetik dengan tema yang khas. Semakin penting bagi tempat makan untuk menciptakan pengalaman yang menonjol dan memikat agar dapat bersaing di pasar yang kompetitif.

Restoran Roaster and Bear Yogyakarta adalah restoran *casual dining* dengan desain interior modern dan ikon beruangnya yang khas. Restoran Roaster and Bear berdiri sejak 2014 berlokasi di Jl. Margo Utomo, Gowongan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta. Dengan letaknya yang strategis di pusat kota, restoran ini memiliki potensi besar dalam menjangkau pelanggan. Namun, seiring dengan meningkatnya persaingan dalam industri kuliner serta munculnya restoran dan kafe baru yang menawarkan pengalaman yang kreatif dan inovatif, Roaster and Bear dihadapkan tantangan untuk mempertahankan daya saing. Dengan berkembangnya tren desain interior, menuntut pembaruan desain agar mampu memenuhi ekspektasi pengguna modern dan dapat memperkuat identitas restoran.

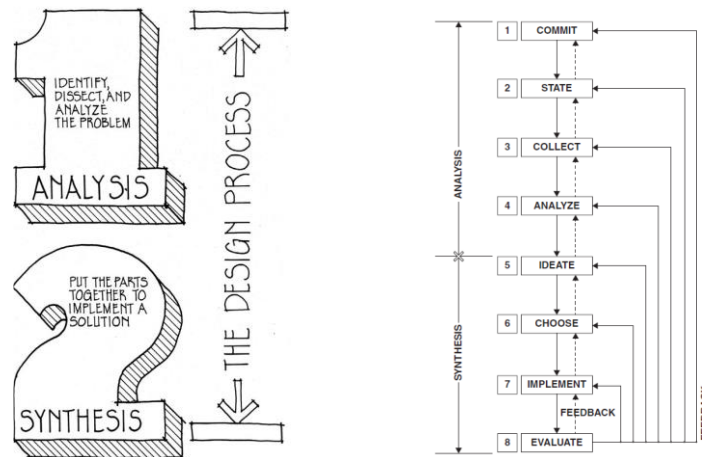
Beberapa permasalahan desain mulai muncul dan berdampak pada kualitas pengalaman pengunjung. Salah satunya yaitu kurangnya visibilitas dan aksesibilitas restoran. Letak bangunan yang terintegrasi dengan hotel

menciptakan tantangan tersendiri, dimana kurangnya petunjuk yang kuat membuat restoran tampak tersembunyi. Selain itu, keterbatasan staf juga mempengaruhi kualitas pelayanan dan operasional secara keseluruhan. Permasalahan-permasalahan ini menjadi semakin krusial di tengah ketatnya persaingan industri kuliner, tidak hanya mengurangi daya tarik visual restoran, tetapi juga berpengaruh dengan kepuasan dan kenyamanan pelanggan. Selain itu optimalisasi fungsi ruang belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan dari berbagai segmen, sehingga menimbulkan keterbatasan dalam pemenuhan aksesibilitas dan inklusivitas.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan interior Restoran Roaster and Bear ini menggunakan Metode Perancangan yang ditulis oleh Rosemary Kilmer dalam (Kilmer & Kilmer, 2015) dengan proses desain sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer

(Sumber: Rosemary & Otie, 2021)

- Commit* adalah berkomitmen terhadap masalah.
- State* adalah mengidentifikasi atau merumuskan masalah dengan jelas sebelum memulai proses desain.
- Collect* adalah penelitian, pengumpulan data, dan survey untuk memperoleh informasi yang relevan.

- d. *Analyze* adalah mengelompokkan semua informasi yang telah dikumpulkan ke dalam kategori yang sesuai.
- e. *Ideate* adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mencapai tujuan proyek.
- f. *Choose* adalah pemilihan opsi yang paling sesuai dengan anggaran, kebutuhan, dan tujuan proyek.
- g. *Implement* adalah proses pelaksanaan ide yang telah terpilih dan mewujudkannya dalam bentuk fisik, seperti gambar akhir, dan presentasi kepada klien.
- h. *Evaluate* adalah proses desain yang bertujuan untuk menilai secara kritis apakah solusi yang dihasilkan benar-benar menyelesaikan masalah awal.

2. Metode Desain

Proses desain tersebut terbagi menjadi dua tahap, yaitu analisis dan sintesis. Tahap pertama yaitu analisis, dimana permasalahan diidentifikasi, diteliti, dan dianalisis secara mendalam. Analisis tersebut bertujuan untuk menguraikan masalah yang kompleks dan mengklasifikasikannya untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap situasi yang aktual. Tahap kedua adalah sintesis, dimana berbagai elemen yang telah dianalisis dikumpulkan dan digabungkan untuk membentuk solusi, kemudian diterapkan dalam desain akhir (Kilmer & Kilmer, 2015):

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pada tahap pengumpulan data dan penelusuran masalah, dilakukan dengan berkomitmen terhadap masalah yang dihadapi melalui survei lapangan dan mencari objek pembanding untuk perancangan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Proses eksplorasi konsep dan pengembangan desain dilakukan melalui tahap *state* dengan pengumpulan data gambar kerja, observasi lapangan, dan menyimpulkan masalah. Kemudian tahap *collect*, dimana informasi yang relevan dikumpulkan yang

mencakup studi literatur dengan pencarian referensi terkait untuk memperoleh informasi seputar restoran. Kemudian tahap *ideate*, yaitu membuat beberapa alternatif desain berupa sketsa-sketsa desain dengan melihat beberapa referensi dari media internet sebagai acuan desainnya

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Melakukan pemilihan alternatif yang paling sesuai dengan konsep dan ide-ide yang telah dihasilkan sebelumnya. Pada tahap ini penulis melakukan pemilihan desain dengan pertimbangan sendiri dimana desainer memilih dengan sangat hati hati. Selain itu penulis juga dapat meminta pendapat orang lain seperti Dosen Pembimbing atau teman agar dapat mendapatkan perspektif yang berbeda. Setelah pilihan ditetapkan, tahap selanjutnya yaitu mewujudkannya dalam bentuk gambar akhir, dimana konsep tersebut diwujudkan melalui representasi visua dalam bentuk 2D maupun 3D, serta didukung oleh media presentasi seperti poster dan video animasi.

