

**REDESAIN INTERIOR BIOSKOP PLATINUM
CINEPLEX ARTOS MALL MAGELANG DENGAN
KONSEP *BACK IN TIME***



PERANCANGAN

Oleh:

M Mizyal Fashihullisan

NIM 2112377023

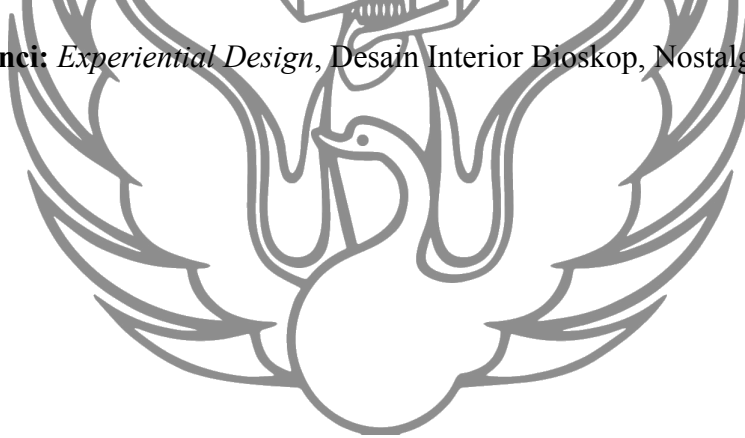
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

Evolusi dunia hiburan digital telah mengubah cara masyarakat dalam menikmati film, sehingga eksistensi bioskop sebagai ruang hiburan fisik dituntut untuk mampu menghadirkan pengalaman yang lebih dari sekadar menonton. Penelitian ini bertujuan untuk meredesain interior bioskop Platinum Cineplex Artos Mall Magelang dengan menghadirkan pengalaman dan nuansa spasial baru yang sesuai dengan identitas visual brand. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Experiential Design* dengan mempertimbangkan keterlibatan multisensori, mencakup aspek penglihatan (*visual*), pendengaran (*auditory*), penciuman (*olfaktori*), dan peraba (*tactile*). Konsep desain yang diangkat adalah "*Back In Time: Bridging the Vintage Cinema with Modern Elegance*" sebagai upaya membawa kembali atmosfer sinematik tempo dulu dengan sentuhan modern. Hasil perancangan menghadirkan suasana bioskop yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberi pengalaman sinematik yang mendalam sejak pengunjung memasuki ruang lobi hingga berada di dalam studio. Elemen material kayu, pencahayaan hangat, serta tekstur kain bergaya vintage digunakan untuk membangun atmosfer yang khas namun tetap kontekstual. Desain ini juga memperkuat identitas brand dengan menciptakan ruang yang unik, estetis, dan relevan dengan kebutuhan pengguna masa kini. Diharapkan, hasil desain ini dapat menjadi inspirasi pengembangan ruang bioskop yang lebih berkarakter dan kompetitif, serta menjadi referensi bagi penerapan desain berbasis pengalaman dalam ruang publik hiburan lainnya.

Kata kunci: *Experiential Design*, Desain Interior Bioskop, Nostalgia

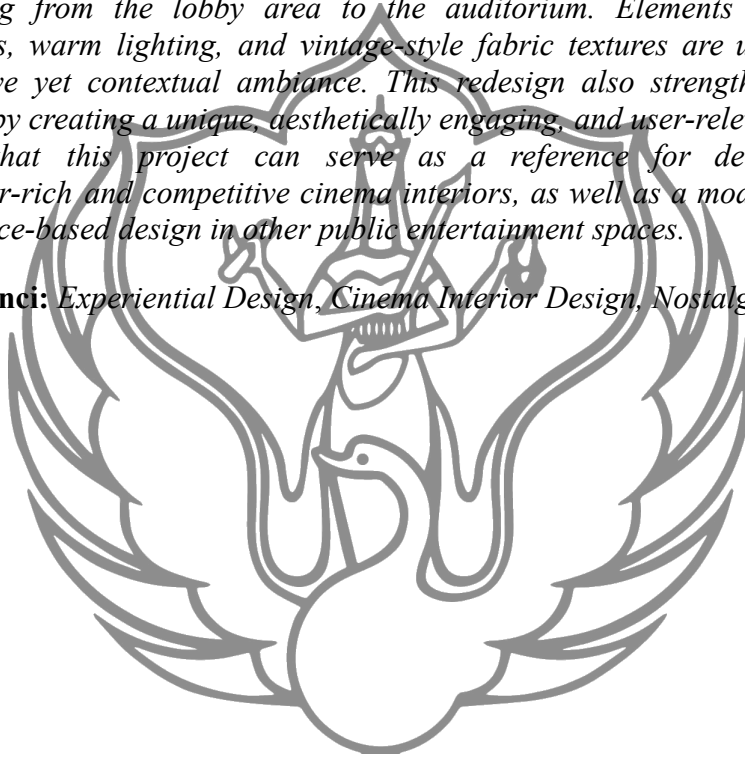


ABSTRACT

The evolution of digital entertainment has transformed how people experience films, the challenge of cinemas as conventional entertainment venues to provide more than just a place to watch movies. This study aims to redesign the interior of

Platinum Cineplex cinema at Artos Mall Magelang by creating a renewed spatial atmosphere that aligns with the brand's visual identity. The design process adopts an Experiential Design approach, emphasizing multisensory engagement visual, auditory, olfactory, and tactile aspects to enhance the overall experience. The proposed concept, "Back In Time: Bridging the Vintage Cinema with Modern Elegance" seeks to revive the nostalgic atmosphere of old cinemas with a contemporary thing to remain relevant in this era. The final design delivers a space that is not only functional but also offers a deeply cinematic experience, beginning from the lobby area to the auditorium. Elements such as wood materials, warm lighting, and vintage-style fabric textures are used to evoke a distinctive yet contextual ambiance. This redesign also strengthens the brand identity by creating a unique, aesthetically engaging, and user-relevant space. It is hoped that this project can serve as a reference for developing more character-rich and competitive cinema interiors, as well as a model for applying experience-based design in other public entertainment spaces.

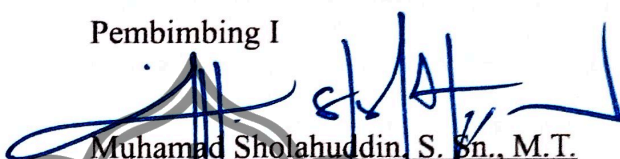
Kata kunci: *Experiential Design, Cinema Interior Design, Nostalgic*



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR BIOSKOP PLATINUM CINEPLEX ARTOS MALL MAGELANG DENGAN KONSEP *BACK IN TIME* diajukan oleh M. Mizyal Fashihullisan, NIM 2112377023, 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.

Pembimbing I


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

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 001907005

Pembimbing II


Yayu Rubyanti, M. Sn.

NIP 19860924 201404 2 001/NIDN 0024098603

Cognate


Yulyta Kodret Prasetyaningsih, M.T.

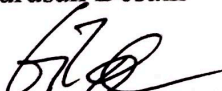
NIP 19700727 200003 2 001/NIDN 0027077005

Koordinator Program Studi Desain Interior


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

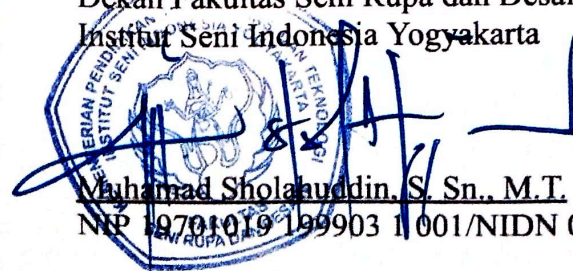
NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

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 001907005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Mizyal Fashihullisan
NIM : 2112377023
Tahun lulus : 2025
Program studi : 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, 23 Juni 2025



M Mizyal Fashihullisan
2112377023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Redesain Interior Bioskop Platinum Cineplex Dengan Konsep Back In Time” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

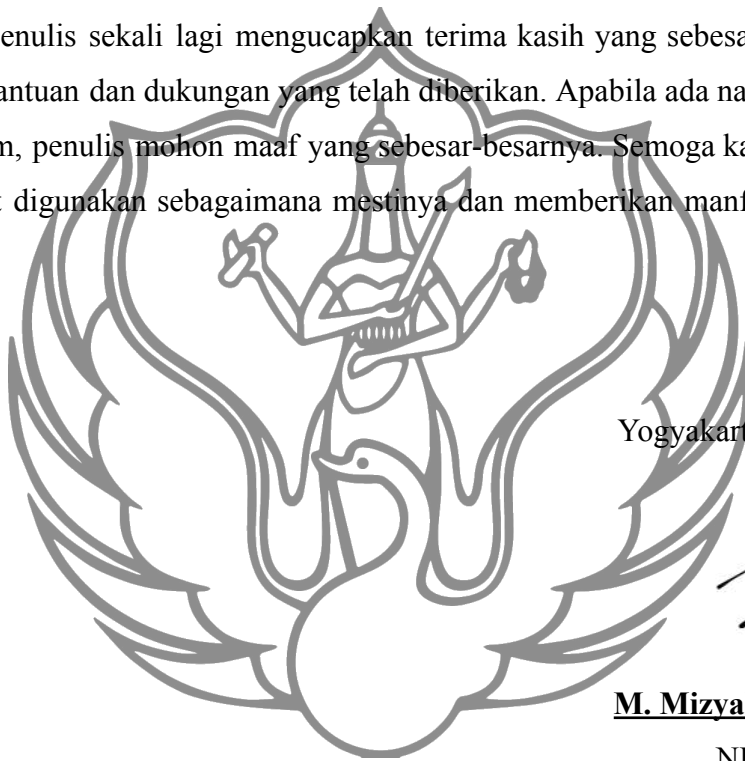
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan penulis demi perbaikan penulisan laporan ini di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan yang berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada:

1. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral, spiritual, dan material sepanjang proses studi hingga selesainya tugas akhir ini.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Ibu Yuyu Rubyanti, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II, atas segala motivasi, bimbingan, serta masukan yang berharga.
3. Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali atas masukan dan arahnya.
4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior atas bimbingan dan dukungan selama masa studi.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, atas perhatian dan bantuannya

6. Bapak Bondan Fertilano Wastuwidyananda selaku Pimpinan Perusahaan Studio Wangun beserta seluruh jajaran yang telah memfasilitasi penulis dalam pelaksanaan proyek tugas akhir.
7. Rekan-rekan seperjuangan dan seluruh teman perkuliahan lainnya yang telah memberikan dukungan moral dan bantuan teknis selama masa studi.
8. Teman-teman Sudut 21 atas semangat kebersamaannya.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah membantu dan mendukung proses penyusunan karya desain tugas akhir ini.

Penulis sekali lagi mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Apabila ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya tugas akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, 23 Juni 2025

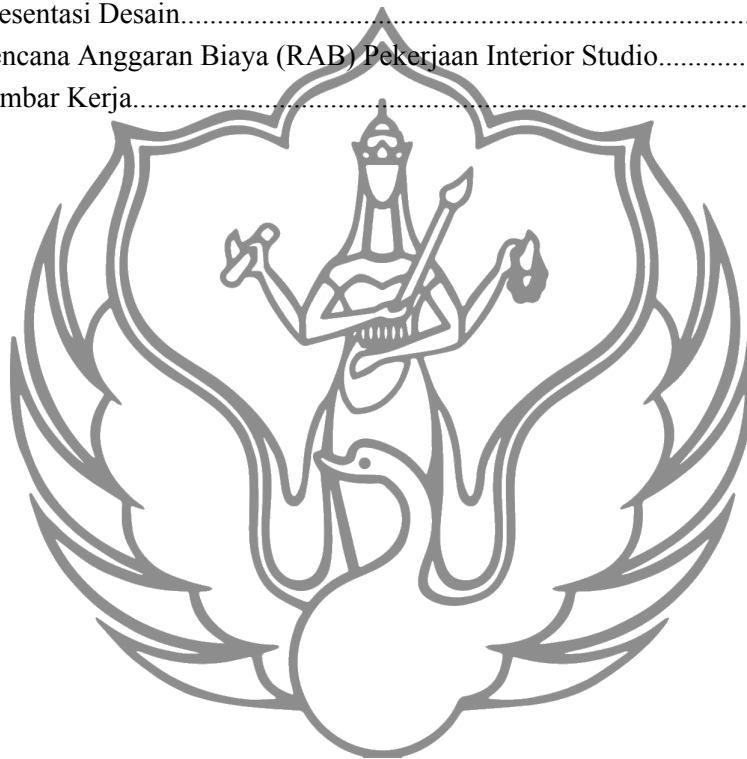
M. Mizyal Fashihullisan

NIM 2112377023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.....	3
2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain.....	4
3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih.....	4
C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan.....	5
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. Landasan Teori & Referensi Desain.....	6
1. Landasan Teori Umum.....	6
2. Landasan Teori Khusus.....	15
3. Referensi Desain.....	20
4. Studi Preseden.....	22
B. Program Desain (Programming).....	24
1. Tujuan Desain.....	24
2. Sasaran Desain.....	25
3. Data.....	25
a. Profil Perusahaan.....	25
b. Deskripsi Proyek.....	26
c. Data Non Fisik.....	27
d. Data Fisik.....	28
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria.....	40
BAB III PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN.....	43
A. Pernyataan Masalah.....	43
B. Ide Solusi Desain.....	43
C. Konsep Desain.....	46
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	49
A. Alternatif Desain.....	49
1. Alternatif Estetika Ruang.....	49
2. Alternatif Penataan Ruang.....	54
3. Alternatif Rencana Pembentuk Ruang.....	57

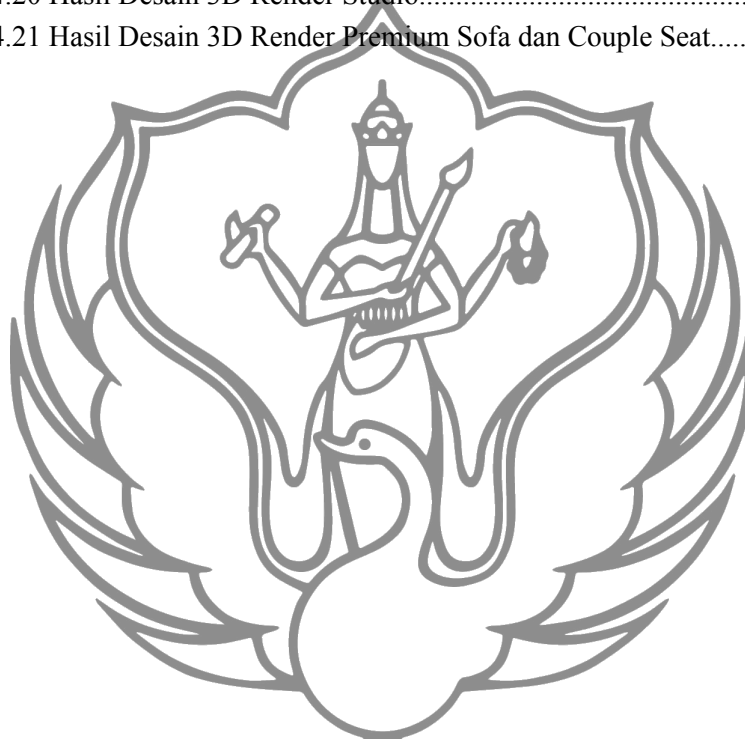
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	58
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	63
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	66
C. Hasil Desain.....	67
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82
A. Hasil Survey.....	82
B. Proses Pengembangan Desain (Poster Ideasi).....	83
C. Sketsa Perspektif.....	84
D. Presentasi Desain.....	86
E. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior Studio.....	88
F. Gambar Kerja.....	99



DAFTAR GAMBAR

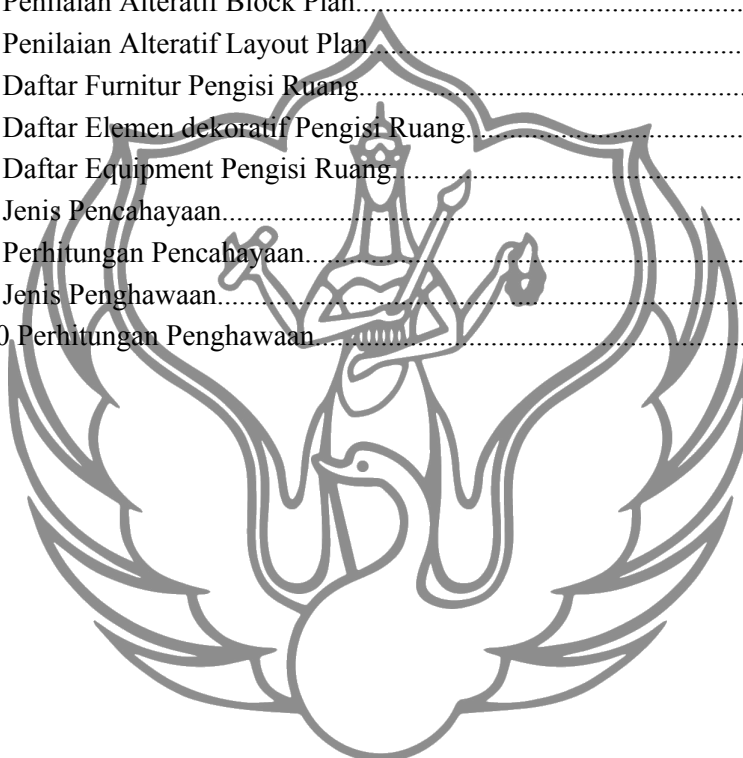
Gambar 1.1 Tahapan Proses Berpikir Desain.....	17
Gambar 2.1 Auditorium Bioskop.....	22
Gambar 2.2 Auditorium Bioskop.....	22
Gambar 2.3 Ukuran Layar Proyeksi.....	23
Gambar 2.4 Auditorium Bioskop.....	23
Gambar 2.5 Auditorium Bioskop.....	24
Gambar 2.6 Ruang Proyektor.....	24
Gambar 2.7 Pantulan Suara Dalam Auditorium.....	26
Gambar 2.8 Diagram Kepuasan Penonton Bioskop oleh NCM.....	28
Gambar 2.9 Lobby Bioskop Village Cinema Singapore.....	32
Gambar 2.10 Auditorium Bioskop AMC Pacific Place Cinema Hong Kong.....	33
Gambar 2.11 Ticket box & Concession CGV Cinema.....	33
Gambar 2.12 Lounge Hoyts Cinema Melbourne.....	34
Gambar 2.13 Logo Platinum Cineplex.....	38
Gambar 2.14 Entrance Eksisting Bioskop.....	40
Gambar 2.15 Lobby Eksisting Bioskop.....	40
Gambar 2.16 Auditorium Bioskop.....	41
Gambar 2.17 Zoning dan sirkulasi eksisting Bioskop.....	42
Gambar 2.18 Diagram Matriks Bioskop Platinum Cineplex Artos Mall.....	43
Gambar 2.19 Interpretasi Ruang Bioskop.....	43
Gambar 2.20 Layout Eksisting Bioskop Platinum Cineplex Artos Mall.....	44
Gambar 2.21 Desain Lantai Eksisting.....	44
Gambar 2.22 Desain Dinding Eksisting.....	45
Gambar 2.23 Desain Plafon Eksisting.....	45
Gambar 2.24 Dekorasi poster film yang ditayangkan.....	47
Gambar 2.25 Warna eksisting ruang.....	47
Gambar 2.26 Sofa Eksisting.....	47
Gambar 2.27 Meja Concession Eksisting.....	48
Gambar 2.28 Meja Ticket box Eksisting.....	48
Gambar 2.29 Data Sistem Penghawaan Bioskop Platinum Cineplex Artos Mall.....	51
Gambar 2.30 Data Mekanikal Elektrikal Bioskop Platinum Cineplex Artos Mall.....	51
Gambar 3.1 Diagram Konsep Desain.....	58
Gambar 4.1 Alternatif Ruang 1.....	62
Gambar 4.2 Alternatif Ruang 2.....	63
Gambar 4.3 Elemen Dekoratif.....	63
Gambar 4.4 Komposisi Warna.....	64
Gambar 4.5 Komposisi Material.....	65
Gambar 4.6 Diagram Matriks.....	66
Gambar 4.7 Bubble Diagram.....	66

Gambar 4.8 Bubble Plan.....	67
Gambar 4.9 Block Plan.....	67
Gambar 4.10 Layout Plan.....	68
Gambar 4.11 Rencana Lantai.....	69
Gambar 4.12 Rencana Dinding.....	70
Gambar 4.13 Rencana Plafon.....	70
Gambar 4.14 Hasil Desain 3D Render Area Foyer.....	79
Gambar 4.15 Hasil Desain 3D Render Area Lobby.....	80
Gambar 4.16 Hasil Desain 3D Render Toilet Men & Women.....	81
Gambar 4.17 Hasil Desain 3D Render Area Seating.....	83
Gambar 4.18 Hasil Desain 3D Render Photobooth.....	84
Gambar 4.19 Hasil Desain 3D Render Hallway.....	85
Gambar 4.20 Hasil Desain 3D Render Studio.....	87
Gambar 4.21 Hasil Desain 3D Render Premium Sofa dan Couple Seat.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Bioskop Berdasarkan Data.....	21
Tabel 2.2 Studi Preseden.....	36
Tabel 2.3 Data Furniture Bioskop Platinum Cineplex ARTOS Mall Magelang.....	49
Tabel 2.4 Data Equipment Bioskop Platinum Cineplex ARTOS Mall Magelang.....	50
Tabel 2.5 Data Pencahayaan Bioskop Platinum Cineplex ARTOS Mall Magelang.....	50
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan Fasilitas.....	53
Tabel 2.7 Daftar Kebutuhan Ruang.....	54
Tabel 3.1 Ide Solusi Desain.....	58
Tabel 4.1 Penilaian Alteratif Bubble Plan.....	67
Tabel 4.2 Penilaian Alteratif Block Plan.....	68
Tabel 4.3 Penilaian Alteratif Layout Plan.....	68
Tabel 4.4 Daftar Furnitur Pengisi Ruang.....	73
Tabel 4.5 Daftar Elemen dekoratif Pengisi Ruang.....	73
Tabel 4.6 Daftar Equipment Pengisi Ruang.....	74
Tabel 4.7 Jenis Pencahayaan.....	75
Tabel 4.8 Perhitungan Pencahayaan.....	76
Tabel 4.9 Jenis Penghawaan.....	77
Tabel 4.10 Perhitungan Penghawaan.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi menetapkan wabah Covid-19 sebagai pandemi global. Pandemi ini menimbulkan dampak yang sangat luas terhadap hampir seluruh sektor kehidupan, tidak terkecuali sektor ekonomi, pendidikan, pariwisata, hingga industri hiburan. Di Indonesia, salah satu sektor yang terdampak cukup signifikan adalah industri perfilman, terutama operasional bioskop. Penerapan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan protokol kesehatan lainnya sebagai upaya untuk menekan penyebaran virus mengakibatkan terhentinya aktivitas di ruang-ruang publik, termasuk bioskop. Ketidakmampuan bioskop untuk beroperasi dalam waktu yang cukup lama membuat industri ini mengalami keterpurukan ekonomi yang serius (Avisena, 2021).

Keterbatasan mobilitas masyarakat saat pandemi berbanding lurus dengan meningkatnya kebutuhan akan hiburan di rumah. Dalam konteks ini, layanan streaming film seperti Netflix, Disney+, dan platform digital lainnya menemukan momentum untuk berkembang dengan pesat. Kehadiran platform streaming ini menjawab kebutuhan masyarakat terhadap hiburan tanpa harus keluar rumah atau berada dalam kerumunan. Meskipun sempat dianggap sebagai ancaman terhadap eksistensi bioskop, nyatanya layanan streaming justru menjadi pelengkap yang memperkaya cara masyarakat dalam menikmati film. Riset menunjukkan bahwa intensitas menonton film tidak menurun, bahkan meningkat, namun pola dan mediumnya yang berubah (Kurniawan, 2022). Hal ini membuktikan bahwa bioskop tidak sepenuhnya tergantikan, karena masih memiliki nilai pengalaman spasial yang tidak dapat diperoleh dari menonton film di rumah.

Pengalaman menonton di bioskop memiliki dimensi yang berbeda dari sekadar melihat film di layar. Suasana ruang, kualitas audio visual, serta atmosfer yang mendukung keterlibatan emosional menjadi faktor yang

memperkuat daya tarik bioskop. Oleh karena itu, dalam era pasca-pandemi di mana masyarakat mulai kembali beraktivitas normal, bioskop dituntut untuk menghadirkan sesuatu yang lebih dari sekadar tempat menonton. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah melalui pendekatan desain interior yang mampu menciptakan suasana menonton yang imersif, menarik, dan berkesan. Desain ruang yang baik tidak hanya mendukung fungsi, tetapi juga menciptakan pengalaman visual dan emosional yang membekas dalam ingatan pengunjung.

Hal ini menjadi relevan ketika melihat kondisi bioskop Platinum Cineplex yang berada di Artos Mall Magelang. Bioskop ini merupakan satu-satunya fasilitas pemutaran film berskala besar yang tersedia di wilayah Kota dan Kabupaten Magelang. Terletak di Kecamatan Metroyudan, bioskop ini menjadi bagian dari pusat perbelanjaan terbesar di Magelang, yang secara strategis menghubungkan kawasan Kota Magelang dengan Kabupaten Magelang. Sebagai pusat lifestyle dan hiburan masyarakat, Artos Mall kerap menjadi lokasi penyelenggaraan berbagai event dan pameran, yang menjadikannya tempat berkumpul utama bagi masyarakat sekitar. Dalam konteks ini, keberadaan Platinum Cineplex memiliki peran penting dalam mendukung kebutuhan hiburan masyarakat setempat.

Namun demikian, meskipun secara geografis memiliki posisi yang strategis dan tidak memiliki pesaing langsung, bioskop ini menghadapi tantangan dalam mempertahankan eksistensinya di tengah perubahan pola konsumsi hiburan masyarakat. Salah satu tantangan utama adalah meningkatkan kembali minat masyarakat, terutama generasi muda seperti Gen-Z dan Milenial, untuk datang ke bioskop. Generasi ini dikenal sebagai kelompok yang sangat memperhatikan aspek estetika, kenyamanan, dan pengalaman ruang dalam memilih tempat hiburan. Oleh karena itu, interior bioskop yang saat ini telah berusia lebih dari satu dekade memerlukan pembaruan agar tetap relevan dengan kebutuhan dan selera pengunjung saat ini.

Redesain interior menjadi langkah strategis yang tidak hanya bertujuan memperbarui tampilan visual, tetapi juga memperkuat pengalaman

pengunjung sejak pertama kali memasuki ruang lobi hingga duduk di dalam auditorium. Desain yang menarik, tematik, dan fungsional akan menciptakan suasana baru yang dapat meningkatkan kenyamanan sekaligus daya tarik emosional pengunjung. Ruang-ruang pendukung seperti area tunggu, konter tiket, ruang interaksi, dan bahkan koridor perlu dirancang ulang dengan desain yang lebih kontemporer, komunikatif, dan interaktif sejalan dengan gaya hidup digital masyarakat saat ini.

Melalui redesain interior ini, diharapkan Platinum Cineplex di Artos Mall Magelang dapat menghadirkan pengalaman menonton film yang lebih berkesan dan kompetitif, serta mampu mempertahankan posisinya sebagai pilihan utama masyarakat dalam menikmati hiburan film layar lebar.

B. Metode Desain

Saat membuat sebuah desain, diperlukan metodologi dalam proses desain agar proses ketika membuat desain dapat sistematis dan dapat membantu dalam mendapatkan objektif yang dibutuhkan. Metode desain yang digunakan yakni dengan teori *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner. Teori ini memiliki 6 fase dalam melakukan proses desain. Proses desain yang dikembangkan oleh Hasso Plattner ini bersifat non-linear atau berulang. Tergantung pada objek yang sedang dikerjakan, mempunyai fokus tertentu yang beragam. Proses *Design Thinking* dimulai dengan merumuskan tantangan desain - yang disebut "*How-might-we-Question*" Tantangan desain menguraikan masalah dan mencari ruang untuk solusi yang berpusat pada manusia, lalu mengembangkan inovasi terhadap *prototype* setelah melalui proses *Design Thinking*.

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pada tahapan pertama akan dilakukan yakni melakukan pengumpulan data dan riset objek untuk dipelajari hal-hal yang diperlukan nantinya sebagai kerangka pengetahuan umum, asumsi dan membangun perspektif bersama. Dalam proses ini dilakukan riset secara menyeluruh dengan mempertimbangkan teori serta konteks untuk

membantu dalam mengidentifikasi celah informasi dan menentukan pendekatan desain selanjutnya. Hasil dari memahami pada proses ini digunakan untuk mengembangkan dan membantu langkah-langkah pada proses berikutnya.

Selanjutnya bentuk observasi yang akan dilakukan yakni menggunakan pengamatan lingkungan sekitar dengan melakukan *site visit* untuk mengamati dan melihat konteks alur kerja pengguna, serta mencari potensi-potensi dari berbagai pengguna dengan mengobservasi pengalaman individu terkait.

Hasil dari langkah-langkah sebelumnya dilakukan sintesis dengan meninjau ulang setiap data yang dihasilkan dari proses sebelumnya, dan dirumuskan menjadi sebuah *Problem Statement*.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

Pada tahap selanjutnya yaitu *Ideate*, akan dilakukan beberapa ideasi seperti membuat *mind mapping* dan membuatnya menjadi gagasan ide konseptual untuk merangkum ide-ide yang sudah didapatkan dari *mind mapping*. Ide-ide ini harus relevan dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan keinginan serta potensi yang sudah dirumuskan sebelumnya.

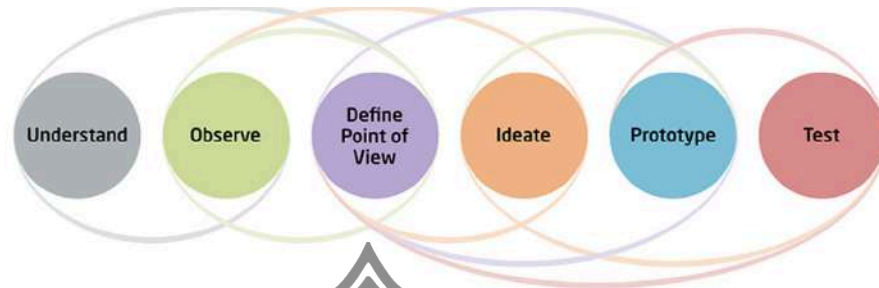
Memasuki tahap *prototyping* ini merupakan tahap pengembangan, dimana tahap ini seharusnya sudah menjawab pertanyaan sehingga dapat dilakukan pengembangan untuk mencapai solusi akhir. *Prototype* ini akan dilakukan berupa *3D Modelling*, Gambar kerja, Laporan desain dan presentasi.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Tahapan ini desainer melakukan feedback atas *prototype* yang sudah dibuat berupa kritik, saran dan evaluasi. Evaluasi dan pemilihan alternatif desain adalah tahap kunci dalam proses desain yang membantu memastikan bahwa solusi yang diusulkan memenuhi tujuan proyek dan kebutuhan pengguna. Beberapa metode yang akan digunakan dalam

evaluasi dan pemilihan yakni menggunakan Matriks evaluasi, Membuat matriks atau tabel yang menilai setiap alternatif desain berdasarkan kriteria tertentu. Bobot diberikan kepada setiap kriteria untuk menentukan peringkat.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan



The six phases of the Design Thinking process

Gambar 1.1 Tahapan Proses Berpikir Desain

Sumber : (Plattner, 2007)

Dari gambar Proses Design Thinking di atas dapat dilihat enam fase tahapan yaitu *Understand*, *Observe*, *Point Of View*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Plattner, 2007).