

**REDESAIN RESTORAN DRAGON FLAMES DENGAN
MEMBANGKITKAN BUDAYA CHINESE DALAM
SENTUHAN MODERN DI KEMANG JAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Qintan Puti Jalito

NIM 2112371023

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

2025

ABSTRAK

Di era modern ini, ketika identitas budaya seringkali tergerus oleh arus globalisasi, membangkitkan kembali kekayaan tradisi dengan cara baru menjadi tantangan yang menarik. Mengingat minimnya identitas budaya Chinese yang terlihat di banyak restoran, terutama di Kemang. Restoran Dragon Flames hadir untuk mengatasi kurangnya representasi budaya Chinese dan memberikan suasana yang modern. Tantangan yang dihadapi saat ini adalah kurangnya elemen visual khas Chinese, penataan ruang yang kurang efektif, serta pencahayaan dan penghawaan yang belum optimal. Proyek ini menerapkan metode desain melalui tahapan analisis, dimulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan ruang, hingga pengembangan ide desain. Konsep perancangan menggabungkan elemen budaya seperti warna, material, dan ornamen atau bentuk simbolik dengan pendekatan modern. Ruang dibagi menjadi area makan publik, hotpot, privat, dan outdoor dengan mempertimbangkan kenyamanan ergonomis dan alur sirkulasi. Desain akhir menampilkan ruang makan yang tidak hanya fungsional tetapi juga menawarkan pengalaman budaya. Dengan demikian, restoran Dragon Flames dapat menjadi tempat makan sekaligus sarana edukasi dan pelestarian nilai-nilai budaya dalam konteks modern.

Kata kunci: Restoran, Budaya Chinese, Modern

ABSTRACT

In this modern era, where cultural identity is often eroded by the tides of globalization, reviving the richness of tradition in new ways becomes an intriguing challenge. Noticing the lack of visible Chinese cultural identity in many restaurants—particularly in the Kemang area—Dragon Flames Restaurant emerges to address the underrepresentation of Chinese culture while offering a modern atmosphere. Current challenges include the absence of distinctive Chinese visual elements, inefficient spatial organization, and suboptimal lighting and ventilation. This project adopts a design methodology involving analysis stages, from data collection and spatial needs analysis to design concept development. The design concept combines cultural elements such as colors, materials, and symbolic forms or ornaments with a modern approach. The space is divided into public dining, hotpot, private dining, and outdoor areas, with ergonomic comfort and circulation flow in mind. The final design presents a dining space that is not only functional but also delivers a rich cultural experience. Thus, Dragon Flames Restaurant serves not only as a dining venue but also as a medium for cultural education and preservation within a modern context.

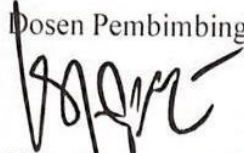
Keywords: Restaurant, Chinese Culture, Modern



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN RESTORAN DRAGON FLAMES DENGAN MEMBANGKITKAN BUDAYA CHINESE DALAM SENTUHAN MODERN DI KEMANG JAKARTA diajukan oleh Qintan Puti Jalito, NIM 2112371023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

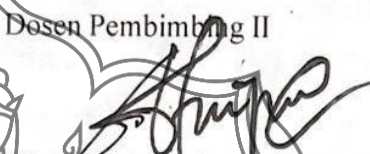
Dosen Pembimbing I



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001/ NIDN 0024098603

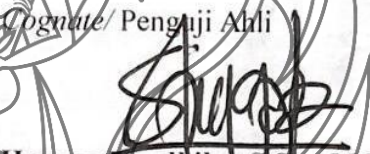
Dosen Pembimbing II



Mira Fitriana, S.Arts., M.Arts.

NIP. 19950324 202321 2 031/ NIDN 0624039501

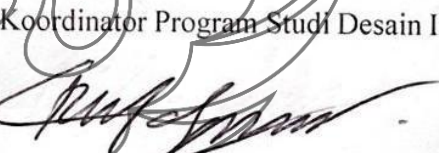
Dokumen/ Penguji Ahli



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

NIP. 19791129 200604 1 003/ NIDN 0029117906

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 : Qintan Puti Jalito
NIM : 2112371023
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

Penulis,



Qintan Puti Jalito

NIM 2112371023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *“Redesain Restoran Dragon Flames dengan Membangkitkan Budaya Chinese dalam Sentuhan Modern di Kawasan Kemang Jakarta”* dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penyusunan dan pelaksanaan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar berkat dukungan, bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah menganugerahkan semangat untuk terus melangkah, yang tidak pernah membiarkan penulis menyerah walau di titik terendah sekalipun. Terimakasih, ya Allah, karena Engkau senantiasa hadir dalam setiap lelah dan doa. Menghadirkan orang-orang baik di sekeliling, yang dengan tulus memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam proses panjang pengerjaan Tugas Akhir ini. Alhamdulillah 'ala kulli hal.
2. Kedua orang tua dan adik penulis selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang tanpa henti, yang menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis.
3. Yang terhormat, Teh Yayu Rubiyanti, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan mba Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars. selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak sekali bantuan, bimbingan, kemudahan serta motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Bapak Anom Wibisono, M.Sc. selaku Dosen Wali atas segala masukan
5. Kak Aghnia Fuad yang telah memberikan perizinan objek Tugas Akhir kepada penulis. Kak Rezky, Kak Ilham, Kak Meilinda, serta seluruh rekan saya di Suasana Studio yang telah berbagi ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis.

6. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama pelaksanaan maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
7. My brothers Harold, Dj Malik, Tommo, Neil, Leeroy yang dari zaman penulis cuma tahu tugas itu PR Matematika sampai sekarang bergulat dengan Tugas Akhir, tetap setia menemani.

Penulis menyadari tugas akhir ini masi jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, serta dapat dijadikan referensi yang bermanfaat dalam bidang desain interior.

Yogyakarta, 23 Juni 2025

Penulis,



Qintan Puti Jalito

NIM 2112371023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
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 Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	10
B. Program Desain (Programming)	15
1. Tujuan Desain	15
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	15
BAB III.....	55
PERMASALAHAN DESAIN.....	55

A.	Pernyataan Masalah	55
B.	Konsep Desain	55
C.	Ide Solusi Desain (Ideation)	57
BAB IV		63
PENGEMBANGAN DESAIN		63
A.	Alternatif Desain	63
1.	Alternatif Estetika Ruang.....	63
2.	Alternatif Penataan Ruang	68
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	72
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	76
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	77
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	84
C.	Hasil Desain.....	85
1.	Perspektif Rendering.....	85
2.	Layout.....	94
BAB V		96
PENUTUP		96
A.	Kesimpulan.....	96
B.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN		100
A.	Hasil Survei	100
B.	Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	103
C.	Presentasi Desain/ Pameran.....	106
D.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain.....	3
Gambar 2 1 Logo Dragon Flames	16
Gambar 2 2 Lokasi Restoran Dragon Flames	17
Gambar 2 3 Struktur Organisasi Dragon Flames	21
Gambar 2 4 Struktur Organisasi Dragon Flames	21
Gambar 2 5 Struktur Organisasi Dragon Flames	22
Gambar 2 6 Struktur Organisasi Dragon Flames	22
Gambar 2 7 Struktur Organisasi Dragon Flames	24
Gambar 2 8 Struktur Organisasi Dragon Flames	24
Gambar 2 9 Struktur Organisasi Dragon Flames	25
Gambar 2 10 Pola Lantai Dining Area.....	26
Gambar 2 11 Pola Lantai Area Tangga.....	26
Gambar 2 12 Pola Lantai Toilet.....	27
Gambar 2 13 Pola Lantai Office.....	27
Gambar 2 14 Pola Lantai Mushola.....	28
Gambar 2 15 Pola Lantai Storage dan Service.....	28
Gambar 2 16 Pola Lantai Storage dan Service.....	29
Gambar 2 17 Desain Dinding Dining Area.....	29
Gambar 2 18 Desain Dinding Toilet	30
Gambar 2 19 Desain Dinding Toilet	30
Gambar 2 20 Desain Dinding Toilet	31
Gambar 2 21 Desain Plafond Dining Area.....	32
Gambar 2 22 Desain Plafond Entrance Area.....	32
Gambar 2 23 Desain Plafond Kantor, Mushola, dan Service.....	33
Gambar 2 24 Desain Plafond Kantor, Mushola, dan Service.....	33
Gambar 2 25 Desain Plafond Kantor, Mushola, dan Service.....	34
Gambar 2 26 Desain Plafond Kantor, Mushola, dan Service.....	34
Gambar 2 27 Desain Plafond Kantor, Mushola, dan Service.....	38
Gambar 2 28 Desain Plafond Kantor, Mushola, dan Service.....	38

Gambar 2 29 Pedoman Ukuran Meja Bundar	45
Gambar 2 30 Pedoman Ukuran Meja Kotak	45
 Gambar 3 1 Mind Map Design Concept to Output	 56
 Gambar 4 1 Sketsa Ideasi	 64
Gambar 4 2 Alternatif Suasana Ruang I.....	64
Gambar 4 3 Alternatif Suasana Ruang II	65
Gambar 4 4 Elemen Dekoratif.....	65
Gambar 4 5 Komposisi Material dan Material	66
Gambar 4 6 Penerapan Bentuk.....	67
Gambar 4 7 Diagram Matriks.....	68
Gambar 4 8 Bubble Diagram.....	69
Gambar 4 9 Bubble Plan.....	69
Gambar 4 10 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1	70
Gambar 4 11 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2	70
Gambar 4 12 Layout Lantai 1	71
Gambar 4 13 Layout Lantai 2	71
Gambar 4 14 Rencana Lantai 1	72
Gambar 4 15 Rencana Lantai 2.....	73
Gambar 4 16 Rencana Dinding	74
Gambar 4 17 Rencana Plafond 1st Floor.....	75
Gambar 4 18 Rencana Plafond 2nd Floor	75
Gambar 4 19 Skema Furniture	76
Gambar 4 20 Perspective Receptionist Area 1st Floor.....	85
Gambar 4 21 Perspective Visitor Waiting Room	86
Gambar 4 22 Perspective Online Order Waiting Room	86
Gambar 4 23 Perspective Receptionist Backdrop	87
Gambar 4 24 Perspective Stair Area	87
Gambar 4 25 Perspective Public Dining 1st Floor	88
Gambar 4 26 Perspective Public Dining 1st.....	88

Gambar 4 27 Perspective Hotpot Area.....	89
Gambar 4 28 Perspective Office	89
Gambar 4 29 Perspective Toilet	90
Gambar 4 30 Perspective Mushola.....	90
Gambar 4 31 Perspective Prep Area.....	91
Gambar 4 32 Perspective Receptionist Area 2nd Floor	91
Gambar 4 33 Perspective Public Dining 2nd Floor.....	92
Gambar 4 34 Perspective Public Dining 2nd Floor.....	92
Gambar 4 35 Perspective Public Dining A	93
Gambar 4 36 Perspective Public Dining B.....	93
Gambar 4 37 Perspective Semi Outdoor Area	94
Gambar 4 38 Layout Lantai 1	94
Gambar 4 39 Layout Lantai 2	95
Gambar 4 40 Detail Elemen Khusus	95
Lampiran 1 Surat Izin Survey	101
Lampiran 2 2. Foto-foto survei.....	102
Lampiran 3 Poster Ideasi.....	103
Lampiran 4 Sketsa Waiting Room	104
Lampiran 5 Sketsa Hotpot Area	104
Lampiran 6 Sketsa Public Dining 2nd Floor.....	105
Lampiran 7 Sketsa Privat Dining A	105
Lampiran 8 3. Rendering Bird Eye View.....	106
Lampiran 9 Poster Final	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1. Aktivitas Pengguna Ruang	18
Tabel 2 2 Daftar Furniture	35
Tabel 2 3 Daftar Equipment	36
Tabel 2 4 Tabel Preseden	40
Tabel 2 5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang.....	49
Tabel 3 1 Tabel Permasalahan, Ide, dan Solusi.....	57
Tabel 4 1 Kebutuhan Equipment.....	77
Tabel 4 2 Jenis Lampu pada Perancangan.....	77
Tabel 4 3 Perhitungan Lampu pada Area perancangan.....	78
Tabel 4 4 Tabel Kebutuhan AC.....	81
Tabel 4 5 Evaluasi Pemilihan Desain.....	84



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Restoran merupakan tempat yang menyediakan layanan makan bagi pelanggan dengan tujuan mendapatkan keuntungan sekaligus memberikan pengalaman bersantap. Di Indonesia, ada banyak jenis restoran, termasuk masakan Italia, Jepang, Korea, dan Chinese. Restoran Chinese di Indonesia berperan penting dalam industri kuliner dengan menggabungkan tradisi dan inovasi. Restoran ini merupakan tempat makan yang menyajikan masakan khas Chinese dengan pengaruh lokal dengan menggabungkan budaya dan teknik memasak tradisional Tionghoa dengan bahan-bahan lokal sehingga menciptakan keunikan dan keragaman kuliner. Keberadaan restoran Chinese di Indonesia dimulai pada abad ke-17, saat pedagang dan imigran Tionghoa pertama kali datang ke Nusantara. Mereka membawa masakan tradisional dan membuka warung kecil yang menyajikan menu sederhana seperti nasi goreng, bakpia dan lumpia. Pada masa kemerdekaan, restoran ini mulai berkembang di Jakarta dengan menyajikan hidangan yang lebih variatif seperti dimsum, sate dan gado-gado.

Restoran Chinese memiliki pengaruh budaya signifikan di Indonesia. Selain masakan, budaya Chinese juga mempengaruhi arsitektur restoran di Jakarta. Restoran Chinese menjadi pusat kegiatan sosial dan budaya, seperti perayaan Imlek dan pernikahan. Dalam beberapa tahun terakhir, restoran Chinese terus berinovasi dengan mengadopsi desain modern untuk menarik lebih banyak pelanggan. Di kawasan Kemang, terdapat beberapa restoran Chinese seperti Haka Dimsum, The Duck King, Imperial Kitchen & Dimsum, Kedai Mie Tjap 1000 Tahun, Fook Yew, dan Putien. Meskipun semua restoran ini menyajikan hidangan khas Chinese, sebagian besar restoran ini lebih mengadopsi elemen desain modern daripada menonjolkan karakteristik khas budaya Chinese.

Restoran Dragon Flames telah mengadopsi konsep desain interior modern, namun masih membutuhkan sentuhan yang lebih mendalam untuk merefleksikan budaya Chinese. Terlebih lagi, lokasi restoran yang berada di Jakarta memiliki nilai

historis karena menyimpan jejak panjang masuknya komunitas Tionghoa sejak awal. Hal ini memberikan relevansi historis dan budaya yang dapat memperkuat identitas restoran. Tantangan yang dihadapi restoran Dragon Flames adalah minimnya elemen visual khas budaya Chinese yang membuat restoran ini sulit dikenali sebagai restoran bertema Chinese di kalangan masyarakat umum. Kurangnya perhatian terhadap tata letak furnitur dan pembagian area ruang yang kurang strategis dapat mengurangi kenyamanan pengunjung. Penghawaan yang kurang memadai juga menimbulkan kesan pengap dan tidak nyaman. Oleh karena itu, perbaikan tata letak furnitur, pencahayaan, dan penghawaan menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kenyamanan di restoran.

Proyek ini bertujuan untuk merancang ulang restoran Dragon Flames dengan memprioritaskan pengalaman pengunjung dengan fokus pada identitas budaya. Pendekatan ini bertujuan agar nilai budaya dan sejarah restoran Chinese di era awal masuknya ke Indonesia bisa dirasakan sembari memberikan fasilitas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masa kini. Konsep ini diwujudkan melalui pemilihan warna, material, serta elemen budaya lainnya yang dirancang secara harmonis sehingga menampilkan suasana Chinese tradisional pada masanya namun melalui sesuatu yang modern sehingga tidak menghilangkan daya tarik bagi pengunjung masa kini. Kenyamanan juga menjadi faktor penting yang dapat diterapkan melalui pemilihan furnitur yang ergonomis serta pengaturan tata ruang yang terorganisasi dengan baik. Pengalaman multisensorik seperti akustik yang baik untuk mengurangi kebisingan hingga pengelolaan aroma masakan agar tidak mengganggu kenyamanan pelanggan perlu diperhatikan demi menciptakan lingkungan bersantap yang menyeluruh dan harmonis.

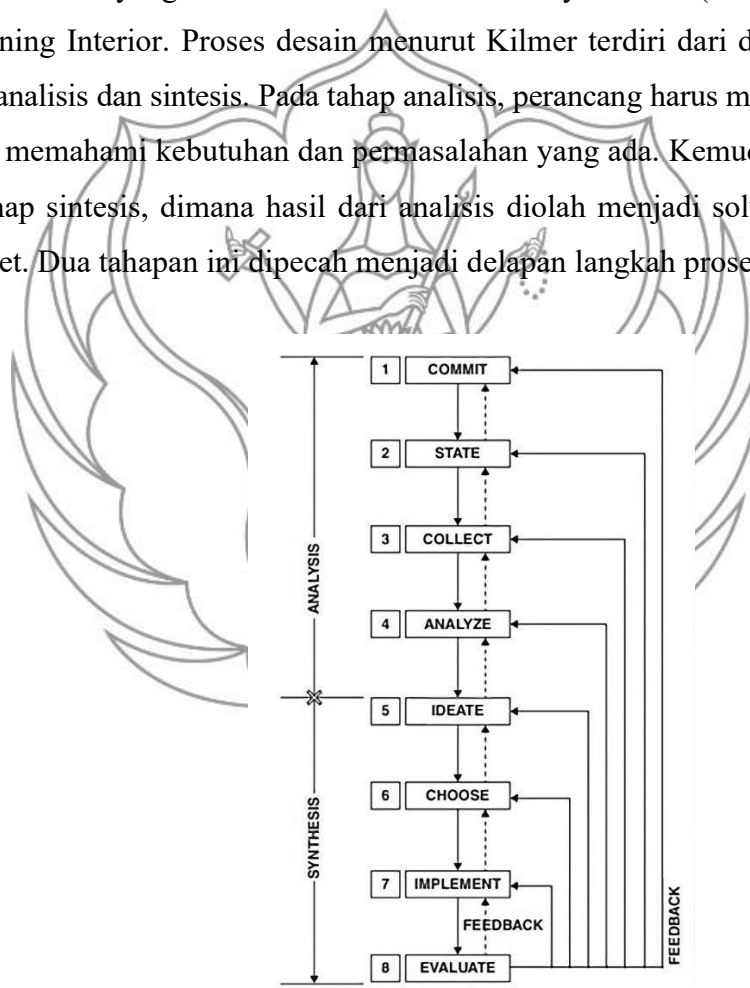
Pengalaman pengunjung akan semakin imersif melalui desain interior yang menghadirkan esensi budaya Chinese yang modern. Selain itu, konsep family style dining, public dining, dan VIP dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan area makan tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi makan bersama dari budaya Chinese. Desain interior yang berorientasi naratif menghadirkan setiap sudut ruang yang memberikan pengalaman pengunjung sehingga restoran bukan hanya sekedar tempat makan, tetapi juga sebagai sarana pengalaman budaya dengan memberikan fasilitas

untuk acara, seperti upacara minum teh. Pendekatan ini memberikan dimensi baru yang berkesan bagi semua pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan langkah-langkah sistematis yang melibatkan beberapa tahap penting yang saling terkait, mulai dari perencanaan awal hingga implementasi. Proses desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer (1922) dalam buku *Designing Interior*. Proses desain menurut Kilmer terdiri dari dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, perancang harus melakukan tahapan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang ada. Kemudian dilanjutkan ke tahap sintesis, dimana hasil dari analisis diolah menjadi solusi desain yang konkret. Dua tahapan ini dipecah menjadi delapan langkah proses desain.



Gambar 1. 1 Proses Desain

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Commit (*Accept the Problem*). Tahap ini merupakan tahap awal yang melibatkan visi dan tujuan dari proyek restoran Dragon Flames. Berkomitmen untuk memahami kebutuhan dan konteks ruang yang akan dirancang.

State (*Define the Problem*). Mendefinisikan masalah atau tantangan yang dihadapi. Ini mencakup mengidentifikasi kebutuhan yang spesifik serta batasan-batasan yang mungkin ada, seperti anggaran dan waktu. Tahap ini akan sangat penting karena akan berpengaruh pada solusi akhir.

Collect (*Gather the Fact*). Tahap pengumpulan informasi data proyek berupa data fisik lapangan, data non-fisik, survey lokasi, studi literatur, dan data pendukung melalui berbagai sumber untuk mendapat referensi dari proyek serupa

Analyze. Tahap menguraikan informasi dan permasalahan yang telah didapat sebelumnya. Kemudian dilakukan penyaringan data dengan pembuatan peta konsep yang dapat dikelompokkan sesuai kategori untuk memperoleh keputusan desain dengan hasil yang tepat

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Ideate. Tahap ini merupakan proses pencarian ide kreatif untuk mencapai tujuan perancangan. Proses ini terdiri dari beberapa 2 tahap, yaitu :

a) Drawing Phase

Penggambaran bubble diagram dapat digunakan pada tahap ini untuk menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan Batasan dalam sebuah perancangan desain.

b) Concept Statement

Dalam tahapan ini, perancang memerlukan peran diskusi kelompok dan brainstorming untuk mendapatkan ide. Ide tersebut kemudian ditulis dalam kalimat yang mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Choose (*Select the Best Option*). Memilih alternatif terbaik dari berbagai ide yang ditawarkan berdasarkan kriteria dan tujuan masalah. Langkah-langkah untuk membuat alternatif, diantaranya:

- a) *Personal Judgement*. Membandingkan pilihan yang ada untuk menemukan pilihan terbaik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
- b) *Comparative Analysis*. Tahap pemilihan ide dengan membandingkan kriteria desain dari beberapa alternatif sehingga mendapatkan cara penyelesaian yang tepat dan sesuai.

Implement (*Take Action*). Ide yang telah terpilih setelah melewati langkah-langkah diatas, kemudian dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi.

Evaluate (*Critically Review*). Tahap peninjauan kembali untuk mengetahui apakah desain yang dibuat telah menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini, perancang melakukan evaluasi dengan menganalisis sendiri atau pendapat orang lain. Evaluasi ini berfungsi sebagai pegangan untuk menyelesaikan masalah berikutnya.

Feedback. Tahap yang digunakan untuk menilai semua proses perancangan. Tahap ini digunakan untuk membandingkan kesesuaian desain dengan pengerjaan proyek di lapangan.