

**RE-DESAIN INTERIOR SUAKA *COFFEE* SEBAGAI
RUANG KOMUNITAS MUSIK DENGAN
PENDEKATAN *SUSTAINABLE DESIGN***



PERANCANGAN

oleh:

Silvia Hutami Andhika Putri

NIM 2112375023

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

2025

ABSTRAK

Perancangan ulang interior Suaka dilakukan untuk meningkatkan fungsinya sebagai coffeeshop yang sekaligus berperan sebagai ruang komunitas. Kebutuhan akan ruang yang fleksibel, nyaman, dan mendukung aktivitas kreatif mendorong penerapan *sustainable design* dalam proses perancangan. Prinsip keberlanjutan diwujudkan melalui pemanfaatan material daur ulang, pengolahan elemen bekas menjadi bagian interior, serta pengoptimalan tata ruang agar lebih efisien dan responsif terhadap berbagai kegiatan komunitas. Hasil perancangan menghadirkan suasana ruang yang hangat, adaptif, dan memiliki identitas visual yang kuat. Fleksibilitas furnitur dan tata ruang memungkinkan terjadinya aktivitas seperti diskusi, pertunjukan kecil, maupun aktivitas individu tanpa mengurangi kenyamanan. Dengan pendekatan ini, Suaka *Coffee* diharapkan dapat menjadi ruang komunitas yang fungsional sekaligus berkelanjutan.

Kata kunci: *Coffee shop, Sustainable Design, Ruang Komunitas.*

ABSTRACT

The interior redesign of Suaka Coffee aims to enhance its function as a coffeeshop that also serves as a community space. The need for flexible, comfortable, and creativity supporting environment drives the application of sustainable design in the design process. Sustainability principles are implemented through the use of recycled materials, the transformation of discarded elements into interior components, and the optimization of spatial layout to create an efficient and adaptable environment for various community activities. The resulting design presents a warm and adaptive atmosphere with a distinct visual identity. flexible furniture and spatial arrangements allow the space to support activities such as discussion, small performances, and individual work without compromising user comfort. Through this approach, Suaka Coffee is envisioned to function as a sustainable and effective community space.

Keywords: *Coffee shop, Sustainable Design, Community Space.*

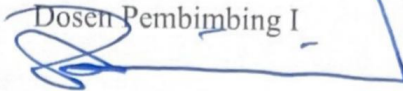


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR SUAKA COFFEE SEBAGAI RUANG KOMUNITAS MUSIK DENGAN PENDEKATAN *SUSTAINABLE DESIGN*

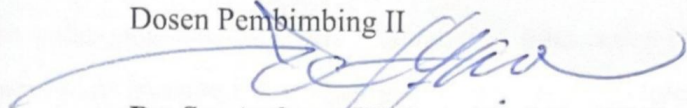
diajukan oleh Silvia Hutami Andhika Putri, NIM 2112375023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



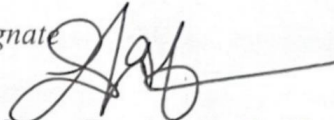
Prof. Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP 19590802 198803 2 002
NIDN 0002085909

Dosen Pembimbing II



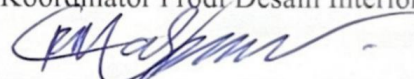
Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP 19740713 200212 1 002
NIDN 0013077402

Cognate



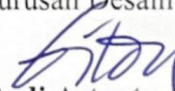
Shabrina Tamimi, S. T., M. Arch.
NIP 19920825 202203 2 014
NIDN 0025089202

Koordinator Prodi 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 : Silvia Hutami Andhika Putri
NIM : 2112375023
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, 17 Desember 2025

Silvia

2112375023



Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Redesain Interior Suaka Coffee sebagai Ruang Komunitas Musik dengan Pendekatan *Sustainable Design*”**.

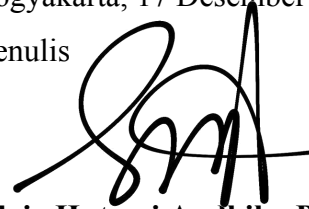
Penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses perancangan dan penulisan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT, terimakasih atas segala rahmat, bimbingan, dan perlindungan-Nya yang senantiasa menyertai setiap proses hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Bapak Tavip dan Ibu Mamik selaku kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
3. Ibu Prof. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
4. Bapak Dr.Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T., atas saran, masukan, dan perhatian yang berharga dalam penyempurnaan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa studi.
6. Pak Gunawan dan Pak Tambang yang selalu memberikan ilmu berharga selama masa perkuliahan.
7. Pemilik dan tim Suaka Coffee, yang telah memberikan kesempatan dan data pendukung selama proses penelitian dan perancangan.
8. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan juga bantuannya yaitu Vava, Ebi, Chacha, Tikis, Regi, dan Thanya.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penullisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan limpah terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 17 Desember 2025

Penulis



Silvia Hutami Andhika Putri

2112375023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. <i>Coffee shop</i> dalam Perkembangan Masa Kini	8
2. Ruang komunal dalam Konteks Desain Interior	8
3. Sustainable Design yang dipadukan dengan Gaya Industrial	9
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	10
1. Tujuan Desain	10
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	10
3. Data Lapangan	12

4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	33
BAB III	36
PERMASALAHAN DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah	36
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	36
BAB IV	39
PENGEMBANGAN DESAIN	39
A. Alternatif Desain	39
1. Alternatif Estetika Ruang	39
2. Alternatif Penataan Ruang	44
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	50
4. Alternatif Pengisi Ruang	55
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	55
6. Evaluasi Pemilihan Desain	59
7. Hasil Desain	61
BAB V	69
PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	72
A. Surat Izin Penggunaan Proyek	72
B. Presentasi Desain	73
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	77
D. Gambar Kerja	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Proses Desain Rosemary Kilmer	3
Gambar 2. 1 Logo Suaka <i>Coffee</i>	12
Gambar 2. 2 Lokasi Perancangan	13
Gambar 2. 3 Utara Bangunan Suaka <i>Coffee</i>	16
Gambar 2. 4 Barat Bangunan Suaka <i>Coffee</i>	16
Gambar 2. 5 Timur Bangunan Suaka <i>Coffee</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Layout</i> Eksisting Suaka <i>Coffee</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Zoning Area</i> Suaka <i>Coffee</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Lunch Counter Clearance</i>	25
Gambar 2. 9 Ukuran Meja Minimum Dengan panjang	26
Gambar 2. 10 Area Duduk dan Sirkulasi	27
Gambar 2. 11 Jarak Area Pelayanan Antar Kursi	27
Gambar 2. 12 Standar Ukuran Area Bar	28
Gambar 2. 13 Standar Ukuran Area Bar	29
Gambar 2. 14 Jarak Area Pelayanan Antar Meja	30
Gambar 4.1 Ide Suasana Ruang	40
Gambar 4.2 Alternatif 1 Suasana Ruang	41
Gambar 4.3 Alternatif 2 Suasana Ruang	41
Gambar 4.4 Skema Warna Perancangan	42
Gambar 4.5 Skema Material Perancangan	44
Gambar 4.6 Alternatif 1 Diagram Matriks	45
Gambar 4.7 Alternatif 2 Diagram Matriks	46
Gambar 4.8 Alternatif 1 Bubble Diagram	47
Gambar 4.9 Alternatif 2 Bubble Diagram	47
Gambar 4.10 Alternatif 1 Bubble Plan	48
Gambar 4.11 Alternatif 2 Bubble Plan	48
Gambar 4.12 Alternatif 1 Block Plan	48
Gambar 4.13 Alternatif 2 Block Plan	49
Gambar 4.14 Layout Terpilih	50
Gambar 4.15 Tekstur Semen Ekspos	51

Gambar 4.16 Quadra Essensial Terrazzo Rain VI-Uniform	51
Gambar 4.17 Tekstur Semen Eksplos	52
Gambar 4.18 Tidy Glassblock Hollow Ice Shadow	52
Gambar 4.19 Taco WPC Deco Panel Caramel	53
Gambar 4.20 Roster Beton	53
Gambar 4.21 Gambar Rencana Dinding Semi-Outdoor Area	53
Gambar 4.22 Gambar Rencana Dinding Kamar Mandi	53
Gambar 4.23 Gambar Rencana Dinding Studio Musik	54
Gambar 4.24 Gambar Rencana Dinding Depan Kamar Mandi	54
Gambar 4.25 Gambar Rencana Plafon	55
Gambar 4.26 Furniture Custom	55
Gambar 4.27 Perspektif Render Fasad	61
Gambar 4.28 Perspektif Render Indoor Seating Area	62
Gambar 4.29 Perspektif Render Indoor Seating Area	62
Gambar 4.30 Perspektif Render Bar Area	63
Gambar 4.31 Perspektif Render Indoor Seating Area	63
Gambar 4.32 Perspektif Render Kitchen Area	64
Gambar 4.33 Perspektif Render Meeting Area	64
Gambar 4.34 Perspektif Render Semi-Outdoor Seating Area	65
Gambar 4.35 Perspektif Render Community Music Area	65
Gambar 4.36 Perspektif Render Outdoor Seating Area	66
Gambar 4.37 Perspektif Render Outdoor Seating Area	66
Gambar 4.38 Perspektif Render Live Music Area	67
Gambar 4.39 Perspektif Render Kamar Mandi dan Area Wudhu	67
Gambar 4.40 Perspektif Render Studio Music	68
Gambar 4.41 Layout Berwarna	68
Gambar 4.42 Custom Meja Bar	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penyusunan data non fisik dan fisik	31
Tabel 2. 2 Daftar kebutuhan dan kriteria ruang	33
Tabel 3. 1 Identifikasi Permasalahan dan Solusi Ide	36
Tabel 4. 1 Kriteria Penelitian Alternatif Suasana Ruang	42
Tabel 4. 2 Pengertian Warna Menurut Psikologis	42
Tabel 4. 3 Kriteria Alternatif Ruang Terpilih	49
Tabel 4. 4 Perhitungan Jumlah Lampu	56
Tabel 4. 5 Perhitungan Kebutuhan AC	57
Tabel 4. 6 Hasil Evaluasi Desain Rancangan	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan budaya minum kopi di Indonesia dalam dua dekade terakhir menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. *Coffee shop* kini tidak hanya dipandang sebagai tempat untuk menikmati minuman berbasis kopi, melainkan telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat urban. Kehadirannya mampu menghadirkan pengalaman ruang yang menggabungkan fungsi sosial, ekonomi, dan budaya. *Coffee shop* kemudian diposisikan sebagai *third place*, yaitu ruang sosial di luar rumah (*first place*) dan kantor (*second place*), yang memungkinkan terjadinya suatu interaksi dalam suasana santai, setara, dan inklusif (Sireki & Wibisono, 2020:12). Fenomena ini memperlihatkan bahwa keberadaan *coffee shop* semakin signifikan, baik sebagai kebutuhan masyarakat maupun simbol dinamika perkotaan.

Seiring dengan perkembangannya, *coffee shop* mengalami pergeseran peran. Ruang ini tidak lagi hanya sekedar bersifat komersial, melainkan berkembang menjadi ruang komunal yang menampung berbagai aktivitas kreatif. Berbagai komunitas memanfaatkan *coffee shop* sebagai wadah interaksi dan ekspresi, mulai dari diskusi literasi, kegiatan seni, pertemuan kreatif, hingga pertunjukan musik skena yang bertumbuh subur di kalangan anak muda. Dalam konteks tersebut, desain interior *coffee shop* dituntut tidak hanya memenuhi aspek estetika dan kenyamanan, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan komunitas sebagai bagian dari aktivitas sosial yang lebih luas. *Coffee shop* kemudian berfungsi sebagai ruang alternatif yang mendorong terbentuknya jaringan kreatif sekaligus memperkuat identitas budaya urban.

Namun demikian, di balik fungsi sosial dan budaya yang melekat, *coffee shop* juga menimbulkan persoalan lingkungan. Operasional *coffee shop* umumnya menghasilkan limbah plastik sekali pakai, sedotan, wadah makanan, hingga residu organik berupa ampas kopi yang sering kali belum dimanfaatkan secara optimal. Menurut Ramadhani (2021:45), penerapan prinsip *green design* pada interior

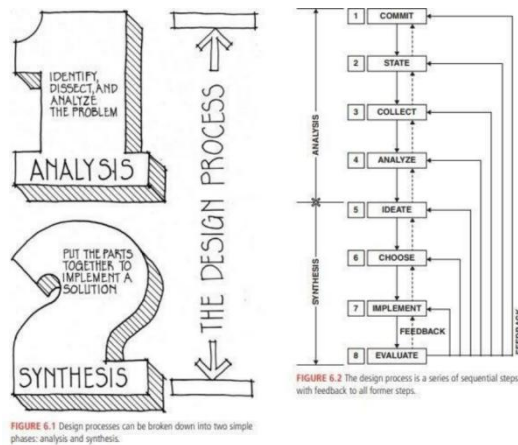
coffee shop masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pengelolaan limbah dan pemilihan material ramah lingkungan. Jika tidak ditangani secara serius, peningkatan jumlah *coffee shop* justru berpotensi memperbesar persoalan lingkungan di kawasan perkotaan, baik dari segi *volume* limbah maupun dampaknya terhadap ekosistem. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip keberlanjutan (*sustainability*) dalam desain interior *coffee shop* merupakan kebutuhan mendesak.

Dalam konteks Surakarta, Suaka *Coffee* yang berlokasi di Jalan Siwalan No. 126, Kerten, Kecamatan Laweyan, merupakan salah satu *coffee shop* yang menarik untuk ditinjau. Nama Suaka yang berarti “tempat berlindung” selaras dengan citra yang dibangun, yaitu menghadirkan ruang aman dan nyaman bagi pengunjung serta komunitas yang bernaung di dalamnya. Suaka *Coffee* secara khusus menjadi ruang berkumpul bagi komunitas musik skena di Surakarta, sehingga keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai tempat menikmati kopi, tetapi juga sebagai arena ekspresi, interaksi, dan pertukaran gagasan. Akan tetapi, permasalahan lingkungan yang masih terlihat terutama penggunaan material sekali pakai dan pengelolaan limbah yang belum terintegrasi dengan baik yang menjadikan Suaka *Coffee* sebagai objek yang relevan untuk dikaji melalui re-desain interior berbasis keberlanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, re-desain interior Suaka *Coffee* dengan pendekatan *sustainable design* menjadi langkah penting yang perlu dilakukan. Pendekatan ini menekankan pemanfaatan limbah, baik plastik, maupun alat musik bekas, untuk diolah kembali menjadi material atau elemen interior yang memiliki fungsi sekaligus nilai estetis. Payangan dan Kattu (2022:78) menegaskan bahwa pengolahan limbah organik maupun anorganik ke dalam desain produk interior tidak hanya membantu mengurangi pencemaran, tetapi juga menciptakan karakter ruang yang unik serta memiliki nilai edukatif. Dengan penerapan konsep ini, Suaka *Coffee* diharapkan mampu menghadirkan identitas ruang yang ramah lingkungan, mendukung keberlanjutan, serta tetap menjaga perannya sebagai ruang komunal bagi komunitas kreatif di Surakarta.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Bagan Proses Desain Rosemary Kilmer
(Sumber : Rosemary Kilmer, 2014)

Pada Proses re-desain interior *Suaka coffee* ini, perancangan menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer. Metode tersebut memiliki 2 fase, yaitu fase *Analysis* dan *Synthesis*. Fase *Analysis* merupakan fase yang dimana sebuah masalah diidentifikasi dan dianalisa, lalu kemudian dicari ide solusi pada tahap *synthesis*. Kedua fase tersebut apabila dipecah secara spesifik akan menghasilkan 8 tahapan proses desain, yaitu:

1. *Commit*

Pada tahap awal, desainer berkomitmen untuk memahami permasalahan utama di *Suaka Coffee*, yaitu kebutuhan ruang yang mampu mewadahi komunitas musik, meningkatkan kenyamanan, serta memperbaiki kualitas ruang dengan prinsip keberlanjutan. Komitmen ini dilakukan dengan menentukan prioritas desain seperti sirkulasi, akustik, pemilihan material, dan fungsi ruang.

2. *State*

Pada tahap ini dilakukan penegasan masalah melalui identifikasi langsung di lokasi. Permasalahan yang ditemukan antara lain pencahayaan kurang merata, akustik belum mendukung kegiatan musik, kurangnya pemisahan area publik *semi private*, serta material yang belum efisien untuk jangka panjang. Semua masalah tersebut dicatat sebagai dasar penyelesaian desain.

3. *Collect*

Pengumpulan data dilakukan dengan survei lapangan, dokumentasi foto, pengukuran ulang (*site measurement*), serta wawancara dengan pengunjung, barista, dan pengelola Suaka *Coffee*. Selain itu, desainer turut merasakan langsung pengalaman ruang mulai dari duduk di area *indoor*, mendengar kebisingan, hingga mencoba *flow* dari pintu masuk ke baru untuk memahami masalah dari sudut pandang pengguna.

4. *Analyze*

Data kemudian dianalisis melalui pemetaan aktivitas, analisis kebutuhan ruang komunitas musik, sirkulasi, dan karakter pengguna. Analisis dilengkapi dengan pembuatan diagram konsep, *bubble diagram*, *block plan*, *moodboard*, hingga matriks pemilihan material. Tahap ini bertujuan merangkum inti masalah dan arah perbaikan ruang.

5. *Ideate*

Tahap ideasi dilakukan dengan eksplorasi berbagai alternatif desain yang mendukung konsep ruang komunitas musik. *Brainstorming* menghasilkan beberapa opsi seperti pengolahan akustik berbahan ramah lingkungan, *layout* area komunitas yang fleksibel, serta pemakaian material industrial yang *sustainable*. sesuai ide dikumpulkan sebagai kemungkinan solusi.

6. *Choose*

Dari berbagai alternatif, dipilih satu konsep utama yaitu *Turning Waste Into Harmony*. Keputusan dipilih berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, kemampuan ruang menampung kegiatan komunitas musik, masukan pengelola, dan efisiensi material. Alternatif yang dipilih dianggap paling tepat dalam menyelesaikan masalah ruang eksisting

7. *Implement*

Tahap implementasi diwujudkan melalui gambar *final* berupa *layout* baru, denah pencahayaan, gambar potongan, isonometri, detail interior, hingga 3D render. Semua media presentasi digunakan untuk mengkomunikasikan rancangan akhir kepada pengelola Suaka *Coffee* agar dapat dipahami dan direalisasikan secara teknis.

8. Evaluate

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah perancangan, mengecek apakah solusi *layout*, akusti, naterial, dan pencahayaan benar-benar menjawab kebutuhan komunitas musik. Evaluasi juga diperoleh dari masukan dosen pembimbing, pengelola *coffee shop*, serta penilaian pribadi sebagai desainer untuk menjadi pembelajaran dalam perancangan ruang selanjutnya.

2. Metode Desain

1. Tahap Analisis

Metode yang akan dilakukan pada tahap analisis berfokus pada pengumpulan data secara menyeluruh untuk mengenali kebutuhan ruang serta karakteristik pengguna. Tahap ini menjadi dasar penting dalam menentukan arah perancangan, sebab pemahaman yang tepat terhadap kebutuhan pengguna akan mempengaruhi ketepatan solusi desain yang ditawarkan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, antara lain wawancara langsung dengan pengguna ruang maupun pemilik *coffee shop* untuk menggali preferensi, harapan, serta kendala yang mereka hadapi.

Melalui metode tersebut, analisis diharapkan dapat menghasilkan pemetaan masalah yang komprehensif, mencakup aspek fungsional, estetika, hingga keberlanjutan lingkungan. Data yang terkumpul pada tahap ini nantinya menjadi acuan utama dalam merumuskan permasalahan desain, sehingga proses perancangan yang dilakukan pada tahap berikutnya lebih terarah, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun tujuan penelitian.

2. Tahap Sintesis

Setelah seluruh data yang diperoleh melalui tahap analisis terkumpul dan diolah, proses berlanjut pada tahap sintesis. Tahap ini merupakan fase penting di mana desainer mulai menyusun, mengembangkan, dan mengintegrasikan berbagai informasi yang telah dianalisis menjadi dasar pemikiran kreatif. Pada tahap sintesis, desainer tidak hanya mengidentifikasi

permasalahan utama, tetapi juga mulai merumuskan beragam ide, konsep, serta alternatif solusi yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Proses ini menekankan kemampuan desainer dalam menghubungkan antara kebutuhan pengguna, karakter ruang, serta prinsip desain yang diusung, sehingga tercipta gagasan yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki nilai estetis dan konseptual.

Untuk membantu memperjelas arah konsep, tahap sintesis biasanya diwujudkan melalui pembuatan *moodboard*. *Moodboard* berfungsi sebagai media visualisasi awal yang merangkum inspirasi, palet warna, material, tekstur, serta suasana yang ingin dibangun dalam ruang. Kehadiran *moodboard* memungkinkan desainer untuk mengomunikasikan ide secara lebih konkret, baik kepada pembimbing, klien, maupun tim kreatif lainnya. Selain itu, *moodboard* juga membantu memastikan konsistensi rancangan sejak awal, sehingga ide-ide yang muncul dapat lebih terarah dan terukur.

Dengan demikian, tahap sintesis menjadi pondasi penting dalam proses perancangan, karena melalui tahapan inilah gagasan abstrak mulai dikristalkan menjadi konsep visual yang dapat dikembangkan lebih lanjut menuju desain akhir.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahapan evaluasi, proses yang dilakukan tidak hanya sebatas memberikan penilaian sederhana, tetapi merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuan penelitian. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan pendapat dan pertimbangan pribadi dari desainer berdasarkan analisis kritis terhadap hasil rancangan yang telah dikembangkan pada tahap sintesis. Pertimbangan pribadi ini mencakup penilaian atas aspek fungsi ruang, kenyamanan pengguna, estetika, serta kesesuaian rancangan dengan prinsip keberlanjutan yang menjadi dasar penelitian.

Selain itu, proses evaluasi juga dilakukan melalui konsultasi dengan pembimbing sebagai pihak yang memiliki keahlian dan pengalaman akademis. Konsultasi ini berfungsi untuk memperoleh masukan yang lebih objektif, memperbaiki kekurangan yang mungkin terlewat, serta

memastikan bahwa rancangan yang diajukan sesuai dengan standar akademik dan metodologi penelitian. Dengan adanya arahan dari pembimbing, rancangan dapat dipertajam baik dari segi konsep maupun teknis implementasinya.

