

**PENERAPAN KONSEP “PERFORMANCE PLACE”
PADA INTERIOR RESTORAN PONDOK KEMANGI
ALAM SUTERA**



PERANCANGAN

oleh:

Syaukat Zidane

NIM 2112404023

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

2025

ABSTRAK

Proyek ini merancang ulang interior Pondok Kemangi Alam Sutera sebagai bagian dari relokasi dan *rebranding*. Tantangan muncul karena banyak restoran Nusantara kehilangan kedalaman makna sehingga ruang terasa generik. Di kawasan kompetitif seperti Alam Sutera, ketiadaan identitas menjadi risiko bisnis. Relokasi tahun 2022 menjadi peluang untuk membangun narasi ruang yang lebih relevan dengan kebutuhan urban. Pendekatan *sense of place* diterapkan melalui strategi *performance place* yang memanfaatkan material lokal, cahaya hangat, struktur ekspresif, dan elemen hijau sebagai bahasa naratif. *Experimental design* digunakan untuk mengeksplorasi karakter material dan membentuk atmosfer ruang yang lebih kuat. *Experience layout* menyusun urutan ruang yang membantu pengunjung merasakan perjalanan yang terarah. *Local response* memastikan ruang berinteraksi dengan konteks kawasan dan ritme penggunaan restoran keluarga. Desain menghasilkan ruang yang adaptif dan berkarakter. Area seperti *entrance*, *general dining*, *VIP*, *venue*, *toilet* dan *service* diprogram untuk mendukung kenyamanan dan fleksibilitas. Identitas Nusantara dihadirkan sebagai pengalaman yang aktif, bukan dekorasi. Dampak desain terlihat pada tiga aspek. *People*. Pengunjung merasakan pengalaman imersif dengan atmosfer yang membentuk memori makan yang lebih personal. *Place*. Ruang menghubungkan tradisi dengan konteks urban sehingga memunculkan *sense of place* yang kuat. *Profit*. Desain eksperimental menciptakan peluang bisnis berkelanjutan karena pengalaman berbeda mendorong kunjungan ulang dan memperkuat identitas brand.

Kata kunci: *Performance Place*, *Sense Of Place*, Pengalaman ruang, Nusantara

ABSTRACT

This project redesigned the interior of Pondok Kemangi Alam Sutera as part of its relocation and rebranding. The challenge arose because many Nusantara restaurants had lost their depth of meaning, making the space feel generic. In a competitive area such as Alam Sutera, the absence of identity poses a business risk. The 2022 relocation became an opportunity to build a narrative for the space that was more relevant to urban needs. The sense of place approach was applied through a performance place strategy that utilizes local materials, warm lighting, expressive structures, and green elements as a narrative language. Experimental design was used to explore the character of the materials and create a stronger atmosphere for the space. The experience layout arranges the sequence of spaces to help visitors feel a sense of direction. The local response ensures that the space interacts with the context of the area and the rhythm of family restaurant use. The design creates an adaptive and characterful space. Areas such as the entrance, general dining, receptionist, VIP, venue, and Toilet are programmed to support comfort and flexibility. The identity of the archipelago is presented as an active experience, not just decoration. The impact of the design is evident in three aspects. People. Visitors enjoy an immersive experience with an atmosphere that creates more personal dining memories. Place. The space connects tradition with the urban context, creating a strong sense of place. Profit. The experimental design creates sustainable business opportunities because the unique experience encourages repeat visits and strengthens brand identity.

Keywords: *Performance Place, Sense Of Place, Spatial Experience, Nusantara*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PENERAPAN KONSEP “PERFORMATIVE PLACE” PADA INTERIOR RESTORAN PONDOK KEMANGI ALAM SUTERA diajukan oleh Syaukat Zidane, NIM 2112404023, 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.

Pembimbing I


Dony Arsetyasmoro S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 2 001 /NIDN. 0007047904

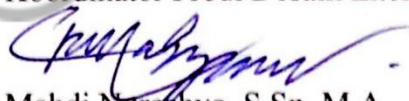
Pembimbing II


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1014 /NIDN. 0020069105

Cognate


Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001 /NIDN. 0024098603

Koordinator Prodi Desain Interior


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1014 /NIDN. 0020069105

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astananto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1001 /NIDN. 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Shofahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 1999031 001 /NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syaukat Zidane
NIM : 2112404023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Fakultas Seni Rupa

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, 12 Desember 2025



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan berjudul **“PENERAPAN KONSEP “PERFORMATIVE PLACE” PADA INTERIOR RESTORAN PONDOK KEMANGI ALAM SUTERA”**. . Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Strata (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Indonesia Yogyakarta. Penyusunan laporan ini tidak lepas dari berbagai dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, hidayah, dan perlindungan-Nya yang senantiasa menyertai penulis, sehingga seluruh proses penyusunan dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua Orang tua saya, Syaifudin Zuhri dan Siti Zuhriah yang selalu mendukung secara total untuk seluruh keperluan dan urusan,
3. Kakak Senia, yang selalu memberi masukan dan saran terkait masalah yang saya hadapi.
4. Abang Syafiq Zilal dan Kak Arin yang sudah mendukung Saya selama perkuliahan.
5. Kakak Safira dan Mas Ariel yang mendukung Saya selama kuliah.
6. Dosen Pembimbing Saya; Bapak Dony Arsetyasmoro ,dan Bapak Mahdi Nurcahyo, atas bimbingannya selama menyusun dan merancang selama masa Tugas
7. Tim Prapto Boys, Micko dan Rahmat yang telah berjuang Bersama dan memberi saya banyak insight terkait desain dan memacu semangat untuk bisa lebih baik.
8. Rahmat yang telah membantu menyempurnakan tugas akhir Saya.
9. Teman-teman seperjuangan Rayhando, Belinda, Almira, Ajeng yang sudah menghabiskan waktu dan memacu menyelesaikan TA Bersama.

10. Senior dan Designer Studio DSN Intervention, Ci Janice, Mas Ridho, Mas Etnan, Ko Ivan, Ko Alvin, serta seluruh staf dan karyawan DSN Intervention yang telah memberi banyak insight dan masukan. Hal ini sangat membantu perkembangan dan pembentukan bahasa desain saya.
11. Teman-teman serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberi dukungan dan bantuan serta terlibat selama proses penyusunan.
12. Seluruh Dosen PSDI, yang telah memberi banyak ilmu dan masukan selama melaksanakan perkuliahan di ISI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih memiliki banyak keterbatasan, baik dari segi penulisan maupun substansi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap karya ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan pihak terkait.

Yogyakarta, 12 Desember 2025



Syaukat Zidane
2112404023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
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	2
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Landasan Teori Umum	5
B. Program Desain (Programming)	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	15
3. Data	15
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	24
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	30
A. Pernyataan Masalah	30
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	31
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	39
A. Alternatif Desain.....	39
B. Evaluasi Pemilihan Design	72
C. Hasil Desain	73
BAB V PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	119
A. Hasil Survei.....	119
C. Gambar Kerja.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Double Diamond	2
Gambar 2. 1 Logo Pondok Kemangi	16
Gambar 2. 2 Lokasi Pondok Kemangi Alam Sutera	18
Gambar 2. 3 Ketinggian Meja Makan dan Kursi Makan	23
Gambar 2. 4 Variasi Seating Meja Makan	23
Gambar 2. 5 Service Aisle Dimension	23
Gambar 3. 1 Layout Existing 1st Floor	19
Gambar 3. 2 Layout Existing 2nd Floor	20
Gambar 3. 3 Layout Existing 3rd Floor	20
Gambar 3. 4 Layout Existing 1st Floor	21
Gambar 3. 5 Existing 2nd Floor	21
Gambar 3. 6 Existing 3rd Floor	22
Gambar 3. 7 Mind Map Perancangan	32
Gambar 3. 8 Sketsa narasi perjalanan entrance	34
Gambar 3. 9 Sketsa narasi perjalanan entrance	37
Gambar 4. 1 Moodboard	40
Gambar 4. 2 Elemen Dekoratif	41
Gambar 4. 3 Elemen Dekoratif	41
Gambar 4. 4 Komposisi Warna	42
Gambar 4. 5 Komposisi Material	43
Gambar 4. 6 Diagram Matriks	44
Gambar 4. 7 Bubble Plan	45
Gambar 4. 8 Bubble Plan 1st Floor	46
Gambar 4. 9 Bubble Plan 2nd Floor	46
Gambar 4. 10 Bubble Plan 3rd Floor	47
Gambar 4. 11 Block Plan 1st Floor	47
Gambar 4. 12 Block Plan 2nd Floor	48
Gambar 4. 13 Block Plan 3rd Floor	48
Gambar 4. 14 Alternatif 1 Layout 1st Floor	49
Gambar 4. 15 Alternatif 2 Layout 1st Floor	50
Gambar 4. 16 Alternatif 1 Layout 2nd Floor	51
Gambar 4. 17 Alternatif 2 Layout 2nd Floor	52
Gambar 4. 18 Alternatif 1 Layout 3rd Floor	53
Gambar 4. 19 Alternatif 2 Layout 3rd Floor	54
Gambar 4. 20 Rencana Lantai 1st Floor Alternatif 1 (kiri) & Alternatif 2 (kanan)	55
Gambar 4. 21 Rencana Lantai 2nd Floor Alternatif 1 (kiri) & Alternatif 2 (kanan)	56
Gambar 4. 22 Rencana Lantai 3rd Floor Alternatif 1 (kiri) & Alternatif 2 (kanan)	57
Gambar 4. 23 Rencana Dinding 1st Floor	58
Gambar 4. 24 Rencana Dinding 2nd Floor	59
Gambar 4. 25 Rencana Dinding 3rd Floor	60
Gambar 4. 26 Rencana Plafon 1st Floor Alternatif 1 (kiri) & Alternatif 2 (kanan)	61
Gambar 4. 27 Rencana Plafon 2nd Floor Alternatif 1 (kiri) & Alternatif 2 (kanan)	62
Gambar 4. 28 Rencana Plafon 3rd Floor Alternatif 1 (kiri) & Alternatif 2 (kanan)	63
Gambar 4. 29 Furniture Receptions Area 1	64
Gambar 4. 30 Furniture Receptions Area 2	64

Gambar 4. 31 Alternatif Furniture Sofa General Dining	65
Gambar 4. 32 Alternatif Furniture Sofa General Dining	65
Gambar 4. 33 Alternatif 1 Dining Table	66
Gambar 4. 34 Alternatif 2 Dining Table	66
Gambar 4. 35 Rencana Dinding 1st Floor.....	86
Gambar 4. 36 Rencana Dinding 1 (1st Floor)	87
Gambar 4. 37 Rencana Dinding 2 (1st Floor)	87
Gambar 4. 38 Rencana Dinding 3 (1st Floor)	88
Gambar 4. 39 Rencana Dinding 4 (1st Floor)	88
Gambar 4. 40 Rencana Dinding 5 (1st Floor)	89
Gambar 4. 41 Rencana Dinding 6 (1st Floor)	89
Gambar 4. 42 Rencana Dinding 2nd Floor	90
Gambar 4. 43 Rencana Dinding 1 (2nd Floor).....	91
Gambar 4. 44 Rencana Dinding 2 (2nd Floor).....	91
Gambar 4. 45 Rencana Dinding 3 (2nd Floor).....	92
Gambar 4. 46 Rencana Dinding 4 (2nd Floor).....	92
Gambar 4. 47 Rencana Dinding 5 (2nd Floor).....	93
Gambar 4. 48 Rencana Dinding 6 (2nd Floor).....	93
Gambar 4. 49 Rencana Dinding 7 (2nd Floor).....	93
Gambar 4. 50 Visualisasi Facade 1	94
Gambar 4. 51 Visualisasi Facade 2	94
Gambar 4. 52 Visualisasi Corridor Entrance	95
Gambar 4. 53 Visualisasi Corridor Entrance 2	95
Gambar 4. 54 Visualisasi Focal Point Corridor Entrance	96
Gambar 4. 55 Visualisasi Drop-off Area	96
Gambar 4. 56 Visualisasi Drop-off Area 2	97
Gambar 4. 57 Visualisasi Receptionist & Waiting Room	97
Gambar 4. 58 Visualisasi Open Kitchen Circulation	98
Gambar 4. 59 Visualisasi General Dining 1st Floor (Void).....	98
Gambar 4. 60 Visualisasi General Dining 1st Floor	99
Gambar 4. 61 Visualisasi General Dining 1st Floor 2	99
Gambar 4. 62 Visualisasi Corridor General Dining 1st Floor	100
Gambar 4. 63 General Dining 1st Floor (North).....	100
Gambar 4. 64 General Dining Area (East 1).....	101
Gambar 4. 65 General Dining Area (East 2).....	101
Gambar 4. 66 Visualisasi General Dining 2nd Floor	102
Gambar 4. 67 Visualisasi VIP Room 2	102
Gambar 4. 68 Visualisasi General Dining 2nd Floor	103
Gambar 4. 69 VIP Room 1	103
Gambar 4. 70 Visualisasi VIP Room 2	104
Gambar 4. 71 Visualisasi VIP Room 3	104
Gambar 4. 72 Visualisasi VIP Room 4	105
Gambar 4. 73 Visualisasi VIP Room 5	105
Gambar 4. 74 Visualisasi VIP Room 6	106
Gambar 4. 75 Visualisasi Bridge View.....	106
Gambar 4. 76 Visualisasi Bridge View 3rd Floor.....	107
Gambar 4. 77 Visualisasi Smoking Area 3rd Floor	107
Gambar 4. 78 Visualisasi Venue Area 3rd Floor	108

Gambar 4. 79 Visualisasi Lift & Stair Area.....	108
Gambar 4. 80 Visualisasi Toilet & Wastafel Area.....	109
Gambar 4. 81 Video Desain Animasi	109
Gambar 4. 82 Layout Berwarna (1st Floor).....	110
Gambar 4. 83 Layout Berwarna (2nd Floor).....	110
Gambar 4. 84 Layout Berwarna (3rd Floor)	111
Gambar 4. 85 Customize horizon artwork	111
Gambar 4. 86 Customize Mechine.....	112
Gambar 4. 87 Customize Furniture.....	112
Gambar 4. 88 Customize Furniture.....	113
Gambar 4. 89 Customize Furniture.....	113
Gambar 4. 90 Customize Furniture.....	114



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	24
Tabel 4. 1 Tabel Jenis Pencahayaan.....	67
Tabel 4. 2 Tabel Jenis Pencahayaan.....	67
Tabel 4. 3 Tabel Perhitungan titik lampu.....	68
Tabel 4. 4 Spesifikasi Penghawaan.....	70
Tabel 4. 5 Perhitungan Penghawaan Air Conditioning.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alam Alam Sutera berkembang sebagai kawasan urban strategis yang terhubung langsung dengan jaringan Jalan Tol Jakarta–Merak dan dikelilingi oleh fasilitas kota yang lengkap, mulai dari hunian, pendidikan, kesehatan, hingga pusat komersial. Kondisi ini membentuk karakter kawasan dengan mobilitas tinggi, ritme aktivitas cepat, serta komposisi penghuni yang didominasi keluarga muda dan profesional perkotaan. Dalam konteks tersebut, Alam Sutera menjadi medan kompetisi yang intens bagi sektor kuliner, di mana restoran dituntut tidak hanya mudah diakses, tetapi juga mampu membangun diferensiasi yang kuat.

Seiring pertumbuhan kawasan, fungsi restoran mengalami pergeseran. Restoran tidak lagi sekadar ruang konsumsi, tetapi menjadi ruang sosial, ruang temu, ruang kerja informal, hingga ruang perayaan. Pengunjung datang bukan hanya untuk rasa dan harga, tetapi untuk pengalaman yang dapat dirasakan, diingat, dan dibagikan. Namun, banyak restoran Nusantara hadir dengan pendekatan desain yang seragam. Tradisi direduksi menjadi ornamen visual. Narasi ruang terputus. Identitas menjadi kabur. Dalam kawasan dengan tingkat persaingan tinggi seperti Alam Sutera, kondisi ini membuat restoran mudah tergantikan dan kehilangan relevansi.

Restoran Pondok Kemangi, sebagai restoran yang mengusung kuliner tradisional Indonesia, menghadapi tantangan tersebut secara langsung melalui relokasinya ke Alam Sutera. Perpindahan ini bukan sekadar perubahan lokasi, tetapi momentum untuk membangun ulang makna ruang dan identitas. Dengan fasilitas pendukung seperti area VIP, ruang meeting, dan venue acara, Pondok Kemangi membutuhkan desain interior yang mampu mengikat fungsi, cerita, dan pengalaman dalam satu kesatuan.

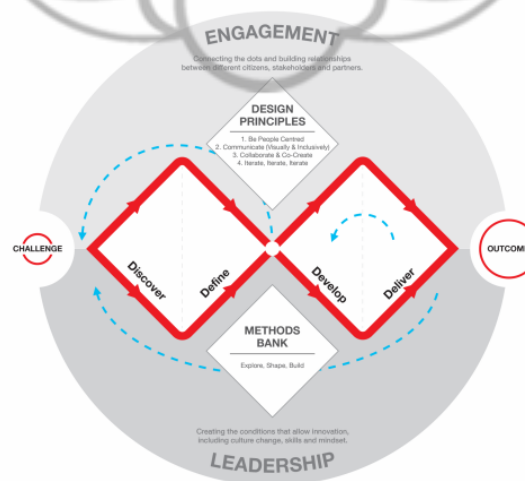
Perancangan interior Pondok Kemangi diposisikan sebagai media narasi yang bekerja secara aktif. Tradisi Nusantara tidak dihadirkan sebagai simbol statis, tetapi sebagai sistem ruang yang performatif. Sequence ruang, material,

cahaya, struktur, dan elemen artistik dirancang untuk membentuk alur pengalaman yang berlapis, dari kompresi hingga ekspansi, dari intim hingga terbuka. Pendekatan ini bertujuan membangun sense of place yang kuat, di mana ruang tidak hanya dikunjungi, tetapi dialami dan diingat. Dengan demikian, desain interior menjadi bagian dari strategi diferensiasi dan keberlanjutan Pondok Kemangi di tengah dinamika kawasan urban Alam Sutera.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Secara umum metode desain yang digunakan pada proyek ini mengacu pada metode yang dikemukakan oleh *British Design Council* pada tahun 2005 yang membagi proses desain dalam 2 buah *diamond*, masing-masing *diamond* terdiri dari *framework*, *Diamond* pertama (Divergensi) terdiri dari langkah *Discover* dan *Define*, ini membantu untuk memahami meluas maupun mendalam dan bukan sekadar berasumsi apa masalahnya, dan mendefinisikan dengan cara-cara yang berbeda. *Diamond* kedua (Konvergensi) terdiri dari langkah *Develop* dan *Deliver*, ini merupakan Langkah untuk memberikan jawaban yang berbeda terhadap masalah yang didefinisikan dengan jelas pada *diamond* pertama.



Gambar 1. 1 Diagram Double Diamond
(sumber: glints.com/id/companies/the-acre)

Pada tahap *discover* penulis berfokus untuk menggali informasi secara menyeluruh melalui sumber yang terpercaya baik wawancara langsung, observasi, survei, studi literatur. sehingga penulis dapat memahami konteks masalah, kebutuhan pengguna, dan berbagai perspektif guna memperoleh dasar informasi yang luas dan beragam untuk tahap selanjutnya. Tahap *define* membantu penulis untuk menyaring dan menganalisis data yang didapat untuk mengidentifikasi inti permasalahan serta merumuskan pernyataan masalah yang spesifik dan jelas sebagai panduan menuju solusi, yang kemudian dilanjutkan pada tahap *develop* dimana penulis dapat mulai mengeksplorasi ide dan mengembangkan berbagai solusi kreatif secara luas melalui teknik seperti brainstorming dan prototipe untuk menghasilkan banyak alternatif solusi dari permasalahan yang telah ditemukan. Kemudian yang terakhir adalah tahap *deliver*, tahap dimana penulis menyaring, memilih, dan menyempurnakan solusi terbaik yang paling efektif untuk diwujudkan menjadi produk akhir.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data (*Discover*)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data mengacu pada data data yang telah dibuat dan ada sebelumnya, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi menyeluruh mengenai data yang diperlukan, Seperti :

1. Melakukan Studi *review* pada *website* dan akun sosial media resmi untuk mendapatkan data mengenai seputar profil perusahaan dan produk apa yang dijual, disamping itu didapatkan data mengenai pengalaman, kritik, dan saran dari klien yang menuliskan reviewnya di *online*.
2. Pengumpulan dokumen terkait yang didapatkan dari perusahaan arsitektur yang berhubungan pada project sebelumnya meliputi data *existing*, gambar kerja.
3. Observasi secara langsung dan tidak langsung pada object resto yang berada pada jenis dan kelas yang sama untuk mendapatkan data aktivitas pengguna ruang. disamping itu

juga mendapatkan data dari sosial media yang meliputi object yang sama.

4. Studi Litelatur melalui jurnal dan buku teori, untuk mendapatkan teori yang mendukung perancangan.

b. Penelusuran Data (Define)

Metode yang digunakan pada tahap ini adalah *Content analysis*, Proses analisis konten data diperlukan untuk memilih item data yang telah dikumpulkan melalui proses reduksi yang selektif. Target analisis diputuskan sesuai dengan teori yang akan digunakan. Kemudian data yang ada dituangkan pada data visual seperti sketsa konseptual, matriks, dan juga diagram. Hal ini memungkinkan penulis agar dapat menganalisis teks dan visual secara sistematis yang kemudian akan disimpulkan menjadi sebuah *problem statement*.

c. Pengembangan Design (Develop)

Pengembangan ide desain dimulai melalui proses brainstorming. Metode ini memberi ruang untuk eksplorasi ide secara fleksibel dan kontekstual. Berbagai alternatif dihasilkan, lalu diseleksi secara bertahap hingga diperoleh gagasan yang paling relevan dengan permasalahan desain.

d. Evaluasi Design (Deliver)

Pada tahap ini dilakukan pemilihan dan evaluasi terhadap alternatif yang telah ditemukan, metode yang digunakan adalah *comparative analysis*, yaitu metode dengan menentukan pro dan kontra pada setiap alternatif ide yang ada. Yang kemudian akan diurutkan berdasarkan poin poin terbesar yang berarti paling relevan dan efektif dalam memecahkan konteks masalah yang ada. kemudian dari ide alternatif yang terpilih kemudian dibuatkan prototype melalui 3D modeling dengan output visual 2D dan lain-lain.