

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR
SEKOLAH BISNIS KULINER FOODIZZ
BANDUNG**



Andini Rani Fatiana

NIM 1710244123

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

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

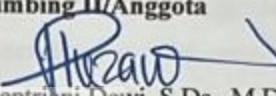
PERANCANGAN ULANG INTERIOR SEKOLAH BISNIS KULINER FOODIZZ

BANDUNG diajukan oleh Andini Rani Fatiana, NIM 1710244123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 20 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 19870209 201504 1 001

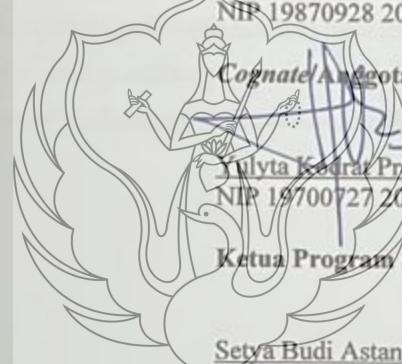
Pembimbing II/Anggota


Riza Septiani Dewi, S.Ds., M.Ds.
NIP 19870928 201903 2 017

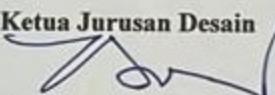
Cognate/Anggota


Yulyta Kadra Prasetyaningsih, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001



ABSTRACT

The Culinary Business School is a program from startup Foodizz backgrounds, field realities, and study examples obtained from workshops. This is because the Culinary Business School is the first educational platform in the F&B field in Indonesia. The basic concept of designing a Culinary Business School is to accommodate learning activities in the business and culinary fields because in Indonesia there are still many large gaps that are potential for many culinary businesses to fail. One of the causes of the failure of the culinary business is the lack of comprehensive knowledge. The purpose of designing the interior design of the Culinary Business School is to create a room that can influence space users to create a collaborative atmosphere so that social relationships can be built because they can interact with each other and create a community that will share information, holds a collaboration so that it can expand personal and professional networks quickly. This intervention came from aspects of physical and psychological needs, interior elements related to these physical and psychological needs, and current trends, so a contemporary style was chosen with the theme of connecting people through spaces. The method used is the method of analysis and synthesis, collecting complete survey data and then processing it as the main reference in design.

Keywords: *interior, school, culinary, contemporary*

ABSTRAK

Sekolah Bisnis Kuliner merupakan program dari sebuah *startup* Foodizz yang bertujuan untuk mengedukasi para pebisnis kuliner dengan kurikulum terpadu yang disusun berdasarkan *teoritical background* (teoritis), kenyataan lapangan, dan contoh studi yang didapatkan dari *workshop*. Hal ini karena Sekolah Bisnis Kuliner adalah platform pendidikan pertama di bidang F&B di Indonesia. Konsep dasar perancangan Sekolah Bisnis Kuliner adalah untuk mewadahi kegiatan pembelajaran dibidang bisnis dan kuliner karena di Indonesia masih banyak *gap* yang cukup besar yang menjadi potensi banyak bisnis kuliner bisa gagal. Salah satu penyebab kegagalan bisnis kuliner adalah karena kurangnya ilmu pengetahuan yang komprehensif. Tujuan dari perancangan desain interior Sekolah Bisnis Kuliner adalah menciptakan ruangan yang dapat memengaruhi pengguna ruang agar terciptanya suasana kolaboratif sehingga terbangunnya hubungan sosial karena dapat saling berinteraksi dan menciptakan sebuah komunitas yang akan berbagi informasi, mengadakan suatu kerjasama sehingga dapat memperluas jaringan personal maupun profesional dengan cepat. Intervensi ini datang dari aspek-aspek kebutuhan fisik dan psikologis, elemen-elemen interior yang berkaitan dengan kebutuhan fisik dan psikologis tersebut, dan tren masa kini maka terpilihlah gaya kontemporer dengan tema *connecting people through spaces*. Metode yang digunakan ialah metode analisa dan sintesa, mengumpulkan data survey secara lengkap untuk kemudian diolah sebagai acuan utama dalam mendesain.

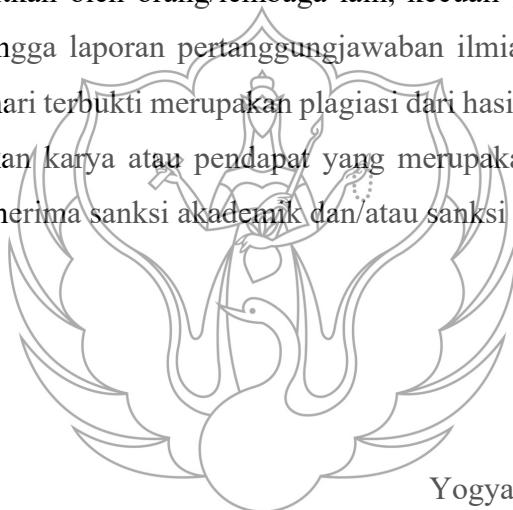
Kata kunci: *interior, sekolah, kuliner, kontemporer*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andini Rani Fatiana
NIM : 1710244123
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : Desain Interior
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 disisipati 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, 20 Januari 2023

Andini Rani Fatiana

NIM 1710244123

KATA PENGANTAR

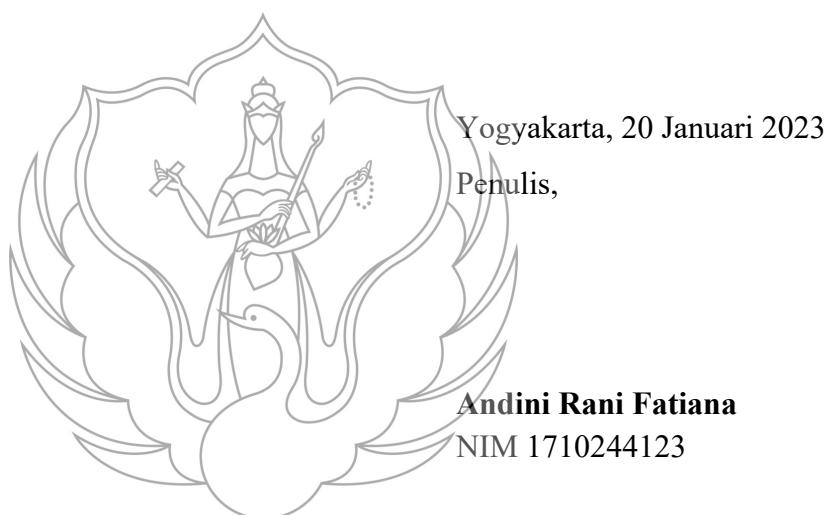
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, saya membutuhkan pengetahuan yang disertai dengan bimbingan dari berbagai pihak yang dapat memberi dorongan untuk melangkah lebih baik lagi.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Almarhum Ayah Adi Krishna, S.S., M.Ed. dan Ibu Fatmi Rasyid, S.Pd. atas segala doa dan dukungannya sejak awal hingga akhir yang membuat segala tantangan dalam berproses dapat terlewaskan dengan baik.
2. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan semangat, nasehat maupun kritik dan saran yang membangun keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali yang selalu mendampingi saya selama masa perkuliahan.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku ketua program studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen dan staff Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan kepada saya selama ini.
7. Keluarga besar Rasyid Syam dan keluarga besar Amir Syakur atas segala doa dan dukungannya selama ini.
8. Abang, Kakak, dan Adik saya, Muhammad Agung Rasyidi, Suci Nurmahmudah Friandes, dan Aisyah Rima Syamrani atas kesediaan waktu dan dukungannya.
9. Dani Setiadi, tempat aman, dan yang selalu ada dari awal hingga akhir.
10. Teman-teman terkasih, Adilla De Chika, Claresta Alysia Khairani, Mutia Azzahra, Poeti Rabbani Aurelsosa, Rania Azzahrah Rahmadi, dan Trihesa Priandarini, yang dukungan dan doanya tidak pernah terhenti sehingga saya selalu mendapatkan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman yang turut ikut menukseskan dalam proses penggeraan Tugas Akhir ini, Daryadi Fadhil Abdullah, Daffa Caesar Ramadhan, Andriissi Putri Gurusinga,

- M. Feriandanu Gustiansyah, M. Naufal Adhipramana, Graciella Yovani Girsang, Azizah Hashifara, M. Iqbal Shopian, Putri Isydora Bonggaminanga, Lasti Yuliana Tamba, dan Eunike Theresia Siahaan.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Desain Interior “Dimensi” Angkatan 2017.
13. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu selama melaksanakan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Saya menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Penjelasan Proses Desain	3
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	10
B. Program Desain	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain	13
3. Data	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	33
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah (Problem Statement)	36
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	36
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	44
A. Alternatif Desain (Schematic Design)	44

1. Alternatif Estetika Ruang	44
2. Alternatif Penataan Ruang	50
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	57
4. Alternatif Pengisi Ruang	60
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
a. Pencahayaan	64
b. Penghawaan	64
B. Evaluasi Pemilihan Desain	65
C. Hasil Desain	65
1. Layout	65
2. Presentasi Desain	66
a. Tampak Aksonometri	66
b. Rendering Perspektif	66
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

LAMPIRAN

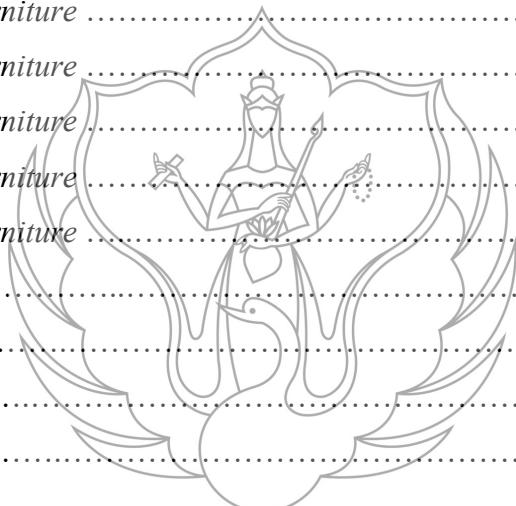
- A. Survey
- B. Bill of Quantity/Detail Satuan Pekerjaan
- C. Presentasi Desain
 - 1. Skema Bahan dan Warna
 - 2. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi
 - 3. Sketsa
- D. Gambar Kerja
 - 1. Layout dan Rencana Lantai
 - 2. Rencana Plafon, Pencahayaan dan ME
 - 3. Tampak Potongan
 - 4. *Furniture Custom*
 - 5. Detail Elemen Khusus



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 Bagan Metodologi Desain	2
Gambar 1.1 Besaran Tempat Duduk Secara Individu Maupun Kelompok	7
Gambar 1.2 Posisi dan Ukuran Panel Koleksi	10
Gambar 1.3 Logo Perusahaan Foodizz	14
Gambar 1.4 <i>Site Lokasi Proyek</i>	16
Gambar 1.5 <i>Site Lokasi Proyek</i>	16
Gambar 1.6 Fasad Foodizz	17
Gambar 1.7 <i>Breakout Area</i>	18
Gambar 1.8 <i>Breakout Area</i>	18
Gambar 1.9 <i>Training Area</i>	18
Gambar 2.0 <i>Layout Eksisting</i>	19
Gambar 2.1 Standarisasi Area Resepsionis	23
Gambar 2.2 Standarisasi Area <i>Reception Lounge</i>	24
Gambar 2.3 Standarisasi Area <i>Reception Lounge</i>	25
Gambar 2.4 Ergonomi Kantor Pribadi	26
Gambar 2.5 Ergonomi Kantor Publik	27
Gambar 2.6 Ergonomi Kantor Publik	28
Gambar 2.7 Ergonomi Ruang <i>Meeting</i>	29
Gambar 2.8 <i>Pantry Area</i>	30
Gambar 2.9 <i>Pantry Area</i>	31
Gambar 3.0 Bar Tampak Samping Kiri	31
Gambar 3.1 Bar Tampak Atas	32
Gambar 3.2 Bar Tampak Samping Kanan	32
Gambar 3.3 <i>Mind Mapping</i>	43
Gambar 3.4 <i>Moodboard/Susunan Ruang</i>	44
Gambar 3.5 Visual Konsep Warna Perancangan	46
Gambar 3.6 <i>Material Scheme</i>	47
Gambar 3.7 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	48
Gambar 3.8 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	48
Gambar 3.9 Penerapan Gaya dan Tema pada <i>Ceiling</i>	49
Gambar 4.0 Diagram Matriks	50
Gambar 4.1 <i>Bubble Diagram</i>	50

Gambar 4.2 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Alternatif 1	51
Gambar 4.3 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Alternatif 2	52
Gambar 4.4 <i>Block Plan</i> Alternatif 1	53
Gambar 4.5 <i>Block Plan</i> Alternatif 2	54
Gambar 4.6 Alternatif <i>Layout</i> 1	55
Gambar 4.7 Alternatif <i>Layout</i> 2	56
Gambar 4.8 Rencana Lantai Terpilih	57
Gambar 4.9 Rencana Dinding Terpilih	58
Gambar 5.0 Rencana Dinding Terpilih	58
Gambar 5.1 Rencana Dinding Terpilih	59
Gambar 5.2 Rencana <i>Ceiling</i> Terpilih	60
Gambar 5.3 Alternatif <i>Furniture</i>	60
Gambar 5.4 Alternatif <i>Furniture</i>	60
Gambar 5.5 Alternatif <i>Furniture</i>	62
Gambar 5.6 Alternatif <i>Furniture</i>	62
Gambar 5.7 Alternatif <i>Furniture</i>	63
Gambar 5.8 Alternatif <i>Furniture</i>	63
Gambar 5.9 <i>Layout</i>	65
Gambar 6.0 Aksonometri	66
Gambar 6.1 Perspektif	66
Gambar 6.2 Perspektif	67
Gambar 6.3 Perspektif	67
Gambar 6.4 Perspektif Working Sapce	68
Gambar 6.5 Perspektif Working Space	68
Gambar 6.6 Perspektif Working Space	69
Gambar 6.7 Perspektif Working Space	69
Gambar 6.8 Perspektif Working Space	70
Gambar 6.9 Perspektif Working Space	70
Gambar 7.0 Perspektif Working Space	71
Gambar 7.1 Perspektif Working Space	71
Gambar 7.2 Perspektif Working Space	72
Gambar 7.3 Perspektif Working Space	72
Gambar 7.4 Perspektif Working Space	73
Gambar 7.5 Perspektif Working Space	73



Gambar 7.6 Perspektif Meeting Room	74
Gambar 7.7 Perspektif Meeting Room	74
Gambar 7.8 Perspektif Training Room	75
Gambar 7.9 Perspektif Training Room	75
Gambar 8.0 Perspektif Training Room	76
Gambar 8.1 Perspektif Training Room	76
Gambar 8.2 Perspektif Training Room	77
Gambar 8.3 Perspektif Training Room	77
Gambar 8.4 Perspektif Training Room	78
Gambar 8.5 Perspektif Office	78
Gambar 8.6 Perspektif Office	79
Gambar 8.7 Perspektif Office	79
Gambar 8.8 Perspektif Office	80
Gambar 8.9 Perspektif Breakout Area	80
Gambar 9.0 Perspektif Breakout Area	81
Gambar 9.1 Perspektif Breakout Area	81
Gambar 9.2 Perspektif Breakout Area	82
Gambar 9.3 Perspektif Breakout Area	82
Gambar 9.4 Perspektif Breakout Area	83
Gambar 9.5 Perspektif Breakout Area	83
Gambar 9.6 Perspektif Breakout Area	84
Gambar 9.7 Perspektif Breakout Area	84
Gambar 9.8 Perspektif Breakout Area	85
Gambar 9.9 Perspektif Breakout Area	85
Gambar 10.0 Perspektif Breakout Area	86
Gambar 10.1 Perspektif Pantry	86
Gambar 10.2 Perspektif Restroom	87
Gambar 10.3 Perspektif Restroom	87
Gambar 10.4 Denah Eksisting	92
Gambar 10.5 Dokumentasi Survey	93
Gambar 10.6 Dokumentasi Survey	94
Gambar 10.7 Dokumentasi Survey	95
Gambar 10.8 Poster Ideasi	96
Gambar 10.9 Aksonometri	97

Gambar 11.0 Skema Material	98
Gambar 11.1 Perspektif 1	99
Gambar 11.2 Perspektif 2	99
Gambar 11.3 Perspektif 3	100
Gambar 11.4 Perspektif 4	100
Gambar 11.5 Poster 1	101
Gambar 11.6 Poster 2	102
Gambar 11.7 Poster 3	103
Gambar 11.8 Booklet	104
Gambar 11.9 Booklet	105
Gambar 12.0 Booklet	106



DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Luasan Area Desain	17
Tabel 1.1 Kriteria dan Daftar Kebutuhan Ruang	41
Tabel 1.2 Kriteria dan Daftar Kebutuhan Ruang	42
Tabel 1.3 Kriteria dan Daftar Kebutuhan Ruang	43
Tabel 1.4 Daftar Kebutuhan <i>Lobby</i>	44
Tabel 1.5 Daftar Kebutuhan <i>Working Area</i>	45
Tabel 1.6 Daftar Kebutuhan <i>Meeting Room</i> dan <i>Training Room</i>	47
Tabel 1.7 Daftar Kebutuhan <i>Office</i>	50
Tabel 1.8 Rekapitulasi <i>Engineer Estimate Interior</i>	107
Tabel 1.9 Rencana Anggaran Biaya	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu industri yang mampu menopang ekonomi di Indonesia adalah industri kuliner, karena membuka banyak lapangan pekerjaan bagi masyarakatnya. Sebagai sub sektor penyumbang PDB terbesar dari ekonomi kreatif, menurut data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, industri kuliner dalam setiap tahunnya menyumbang sekitar 43% dari total PDB ekonomi kreatif.

Bisnis kreatif yang termasuk di dalamnya adalah bisnis kuliner, dari sejak beberapa tahun silam semakin berkembang dari sebelumnya. Apabila melihat bagaimana bisnis kuliner di Indonesia berjalan selama 10 tahun ke belakang, pada masa kini jauh lebih dikenal dan diapresiasi di dalam negeri. Terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, dan kota-kota lainnya. Karena kebutuhan manusia akan makan yang menjadi dasar kenapa bisnis kuliner ini tidak akan pernah mati.

Bisnis apapun pada dasarnya pasti akan mengalami masa di mana persaingan akan menjadi semakin ketat, cepat atau lambat. Maka dari itu dalam berbisnis kuliner dibutuhkan strategi yang matang agar mampu bersaing dengan pebisnis lainnya. Sekolah Bisnis Kuliner Foodizz tentu berperan sangat penting untuk dapat membantu para calon pelaku bisnis kuliner agar dapat mengembangkan usaha kulinernya.

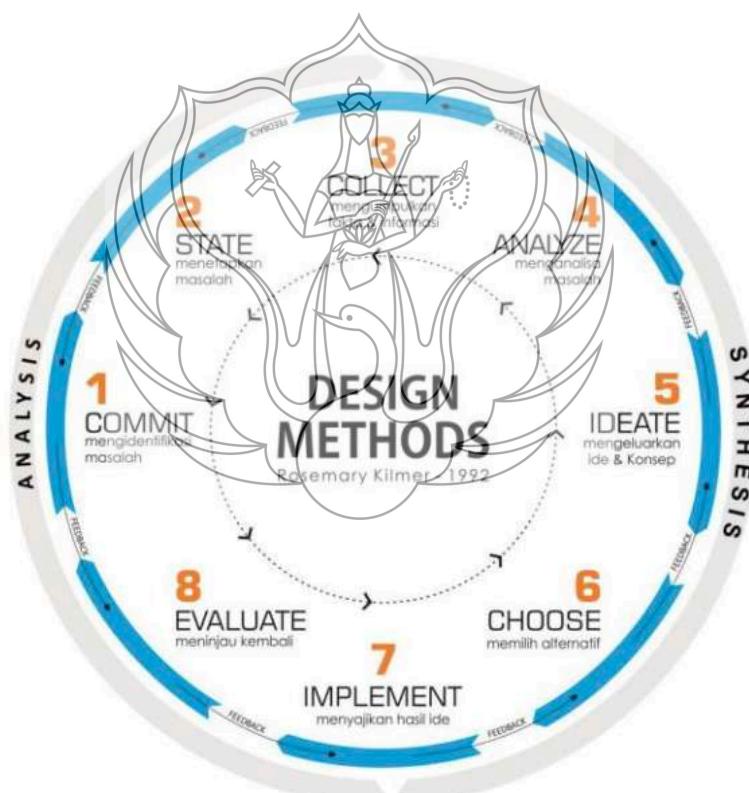
Dengan perkembangan bisnis kreatif yang semakin pesat pada masa sekarang ini, dibutuhkan tempat yang memadai untuk dapat menjalankan kegiatan pembelajaran bisnis kreatif tersebut. Salah satunya yaitu *coworking space*, yang dapat didesain dengan baik agar mampu mengakomodasi kebutuhan para pekerja kreatif sehingga terciptanya lingkungan yang produktif.

Coworking space dapat mendukung aktifitas dan meningkatkan produktifitas belajar para calon pelaku bisnis apabila didesain dengan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan penggunanya. Penerapan teori psikologis dalam desain *coworking space* ini dirasa perlu untuk menciptakan suasana yang baik dan membuat penggunanya menjadi lebih produktif sehingga tercipta interaksi sosial dengan komunitas yang saling berbagi informasi dan dapat bekerja sama yang akan menguntungkan satu sama lain karena dapat memperluas jaringan personal ataupun profesional.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mewujudkan sebuah Sekolah Bisnis Kuliner dengan konsep *coworking space* untuk mewadahi jalannya kegiatan pembelajaran yang kolaboratif. *Coworking space* ini akan dirancang dengan desain ruangan yang disesuaikan dengan tren masa kini agar dapat membuat penggunanya menjadi lebih produktif dan terinspirasi untuk melakukan bisnisnya. Segala hal yang berkaitan dengan aspek psikologis desain sangat penting untuk diperhatikan agar dapat memberikan manfaat yang besar bagi para calon pelaku bisnis kuliner. Dengan adanya konsep *coworking space* yang dapat menarik perhatian, diharapkan dapat membantu meningkatkan produktifitas para calon-calon pelaku bisnis kuliner.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gmbar 1.0. Bagan Metodologi Desain

(Sumber : Kilmer, Rosemary, 2014)

Perancangan Sekolah Bisnis Kuliner Foodizz menggunakan metode proses desain oleh Rosemary Kilmer yang ditulisnya pada buku *Designing Interior* (2014 : 156). Menurut Kilmer (2014), Proses desain merupakan suatu susunan kegiatan perancangan yang mengaitkan metode berfikir desain ke dalam suatu aksi nyata dengan pendekatan

sistematis untuk meningkatkan serta menciptakan ide. Bagi Kilmer (2014) proses desain bisa dibagi menjadi 2 tahap. Langkah awal adalah Analisa, pada tahap ini permasalahan diidentifikasi, dibedah, ditelaah, dicermai, dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menciptakan suatu proposal ide perihal langkah-langkah pemecahan permasalahan. Tahap kedua yaitu sintesis, pada tahap ini proses analisis yang sudah dilakukan desainer diolah untuk mendapatkan solusi desain yang nantinya akan diaplikasikan langsung.

Dalam proses desain menurut Kilmer ini melalui bagan pola pikir perancangan, desainer melakukan beberapa tahapan dalam perancangan, yaitu sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dimulai dengan memahami objek yang akan dirancang dan menemukan permasalahan yang akan dihadapi desainer, dapat dilakukan dengan cara melihat dan merasakan dari berbagai sudut pandang. Permasalahan yang ditemukan akan berkaitan dengan faktor manusia sebagai pengguna dan bagaimana desainer akan merespon kendala-kendala yang ada. Dalam merancang akan dilakukan wawancara kepada pengelola dan pegawai yang bekerja di Sekolah Bisnis Kuliner Foodizz untuk mendapatkan informasi langsung dari klien dan melakukan observasi langsung untuk mendapatkan data berupa suasana, aktifitas pengguna ruang, kondisi penghawaan, pencahayaan, dan mendapat pandangan dari desainer.
- b. *State* adalah menetapkan masalah yang akan diselesaikan, tahapan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan semua hasil riset yang sudah didapatkan dari tahap sebelumnya. Mengolah dan mengelompokkan data mengenai masalah yang akan diselesaikan.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan berdasarkan kriteria-kriteria.
- d. *Analyze* adalah mempelajari data yang dikumpulkan dan dari data-data tersebut dianalisa agar dapat menemukan ide dan gagasan desainnya.
- e. *Ideate* adalah ide yang telah dihasilkan disajikan dalam bentuk konsep. Pembagian ruang dan sirkulasi ditentukan dengan lebih detail dibandingkan sebelumnya.
- f. *Choose* adalah alternatif desain yang paling sesuai dipilih berdasarkan ide dan gagasan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- g. *Implement* adalah penggambaran dilaksanakan dalam bentuk 2D dan visualisasi 3D secara digital dan membuat presentasi yang mendukung.

- h. *Evaluate* adalah desain yang telah dihasilkan ditinjau kembali dan dinilai apakah telah mampu memecahkan permasalahan yang sebelumnya sudah ditemukan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Proses yang dilakukan dalam tahap ini adalah perancang mendapatkan data proyek dari perusahaan tempat perancang magang atau kerja profesi. Lalu mendefinisikan masalah dengan membuat latar belakang perancangan. Cara pengumpulan fakta-fakta dan data lapangan berupa data fisik, data non fisik, daftar kebutuhan, keinginan klien, dan deskripsi proyek dilakukan dengan cara perancang mendapatkan data-data tersebut dari perusahaan tempat perancang magang. Selain itu juga mengumpulkan beberapa data literatur melalui buku, media internet, dan jurnal.

Setelah semua data-data terkumpul yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisa masalah. Melalui pembuatan peta konsep, perancang akan merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini adalah proses sintesis yang merupakan tahapan dalam mendesain. Hal yang dilakukan antara lain:

1. Ideasi, pada tahapan ini perancang mengeluarkan ide melalui cara *brainstorming*. Metode *brainstorming* dapat mengasah pikiran agar dapat berpikir secara spontan, berdasarkan studi literatur yang sudah didapat dan studi kasus pada proses sebelumnya. Setelah gagasan dan ide-ide terkumpul, selanjutnya dituangkan melalui media *mind mapping* agar mempermudah perancang untuk menelusuri data—data yang sudah ada dan mengubahnya menjadi ide yang dapat direalisasikan karena akan terlihat lebih terstruktur.
2. *Choose*, setelah menentukan keputusan desain, pembuatan *moodboard* dapat dimulai yang tujuannya adalah untuk memberikan gambaran suasana konsep desain yang akan diterapkan. Potongan gambar digunakan untuk dapat membangun ide secara konseptual. Analisis zoning, sirkulasi, dan gambar kerja juga harus diperhatikan pada saat proses pembuatan *moodboard*.

3. *Implement*, tahap menyalurkan gambaran konsep yang telah disusun dan ditransformasikan dalam proses desain 2D ataupun 3D yang sifatnya perencanaan dan eksperimental. Tahap ini dapat dilakukan untuk mengembangkan ide desain,

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluate : Evaluasi dilakukan untuk meninjau kembali apakah desain yang telah dirancang dapat berhasil memecahkan masalah yang ada. Desain dapat dinilai melalui beberapa aspek, yaitu aspek fungsi, aspek bentuk, aspek biaya, dan aspek waktu. Aspek tersebut yang akan digunakan perancang sebagai kriteria dalam memilih alternatif ide dan desain.

