

**PERANCANGAN INTERIOR LOKO CAFE
MALIOBORO DENGAN GAYA
STREAMLINE MODERNE**



**oleh:
Ananda Lutfiya Syarif
2112372023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

ABSTRAK

Loko Cafe Malioboro menghadapi persaingan ketat di tengah dominasi desain tradisional-industrial kafe di Kota Yogyakarta, dengan permasalahan keterbatasan ruang, belum optimalnya identitas visual, serta kurangnya suasana nyaman dan imersif. Perancangan ini bertujuan menciptakan identitas visual kuat dan kontekstual melalui interior bergaya *Streamline Moderne*, mengoptimalkan ruang dengan penambahan lantai, dan memberikan pengalaman imersif untuk meningkatkan performa bisnis. Pendekatan *Spatial Experience* diterapkan melalui strategi *contextual design* dan *brand-oriented design* yang memanfaatkan konteks kawasan dan *brand-guideline* dengan dukungan elemen horizontal, sudut membulat, serta material yang memperkuat atmosfer ruang. Desain menghasilkan ruang yang beridentitas kuat dan berkarakter, dengan penambahan *indoor dining*, *VIP room*, ruang laktasi, toilet dan *live music stage* guna menunjang kenyamanan pengunjung. Dampak desain terlihat pada tiga aspek: *People*, kenyamanan dan pengalaman imersif, *Place*, identitas kuat dan kontekstual, *Profit*, daya tarik dan keberlanjutan bisnis. Perancangan mengintegrasikan estetika, fungsi, dan identitas merek dalam karakter retro futuristik yang kontekstual.

Kata kunci: Kafe, Streamline Moderne, Identitas Visual, Pengalaman Ruang

ABSTRACT

Loko Cafe Malioboro faces fierce competition amid the dominance of traditional-industrial cafe designs in the city of Yogyakarta, with issues such as limited space, suboptimal visual identity, and a lack of comfort and immersive atmosphere. This design aims to create a strong and contextual visual identity through a Streamline Moderne style, optimizes space with the addition of a floor, and provides an immersive experience to enhance business performance. The Spatial Experience approach is applied through contextual design and brand-oriented design strategies that utilize the context of the area and brand guidelines with the support of horizontal elements, rounded corners, and materials that strengthen the atmosphere of the space. The design results in a space with a strong identity and character, with the addition of indoor dining, a VIP room, a lactation room, toilets, and a live music stage to support visitor comfort. The impact of the design is evident in three aspects: People, comfort and immersive experience, Place, strong and contextual identity, and Profit, business appeal and sustainability. The design integrates aesthetics, function, and brand identity in a contextual retro-futuristic character.

Keywords: *Cafe, Streamline Moderne, Visual Identity, Spatial Experience*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LOKO CAFE MALIOBORO DENGAN GAYA STREAMLINE MODERNE diajukan oleh Ananda Lutfiya Syarif, NIM 2112372023, 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 26 Februari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 /NIDN 0029017304

Pembimbing II



Donv Arsetvasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407/200604 1 002 /NIDN 0007047904

Cognate



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP 19870928 201903 2 017 /NIDN 0028098703

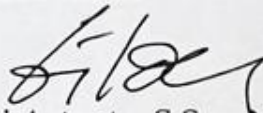
Koordinator Prodi Desain Interior



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



Muftamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 /NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ananda Lutfiya Syarif

NIM : 2112372023

Tahun lulus : 2026

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, 23 Februari 2026



Ananda Lutfiya Syarif
2112372023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN INTERIOR LOKO CAFE MALIOBORO DENGAN GAYA STREAMLINE MODERNE”**. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan serta masukan yang sangat berarti, terutama kepada:

1. Allah SWT. Sang Pemilik waktu dan segala rencana, yang telah meminjamkan sedikit cahaya-Nya untuk menerangi nalar penulis, sehingga kegelapan ketidaktahuan ini perlahan tersingkap.
2. Ibu Lestari Damayanti, yang telah menyulap keterbatasan menjadi kesempatan.
3. Keluarga besar penulis, yang telah memberikan doa, dukungan, dan pengertian yang luar biasa selama penulis mengurus waktu dan pikiran untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran, serta kritik yang telah diberikan selama menyusun dan merancang tugas akhir.
5. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Dr.Sn. Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama perkuliahan berlangsung.
7. Yth. Bapak dan Ibu Dosen PSDI yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan wawasan selama menjalani studi.

8. Teman-teman perkuliahan, terkhusus Thania, Rani, Attaya, Firli, Zytka, Fio, Vanya, Linda, Almi yang telah menemani, mendukung, serta membantu penulis selama masa perkuliahan ini.
9. Teman-teman lintas angkatan.
10. Kak Nadia, guru sekaligus teman, atas saran dan masukannya selama penulis menjalankan studi.
11. Mba Agnes, owner Kopi Pangerten, atas kesempatan berharga yang telah diberikan untuk mengambil peran di kafanya, serta menjadi tempat penulis untuk mengerjakan sebagian tugas akhirnya.
12. Ibu Fivi Arvianti selaku Managing Director dari Fiftwin Design Strategist yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik (KP) serta memberikan proyek tugas akhir ini.
13. Tim Fiftwin Design Strategist, Mas Christophorus Andhika, mentor penulis saat melaksanakan Kerja Praktik (KP), serta Pak Roni, Pak Taufik, dan Mas Thaari, atas segala ilmu dan pengalaman yang telah diberikan, serta canda dan tawa yang selalu menemani hari-hari penulis selama pelaksanaan KP.
14. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Pada akhirnya, ucapan terima kasih dan syukur tidak pernah cukup dihaturkan kepada semua pihak yang telah terlibat baik yang telah disebutkan atau belum disebutkan. Akhir kata penulis semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat untuk semua.

Yogyakarta, 23 Februari 2026



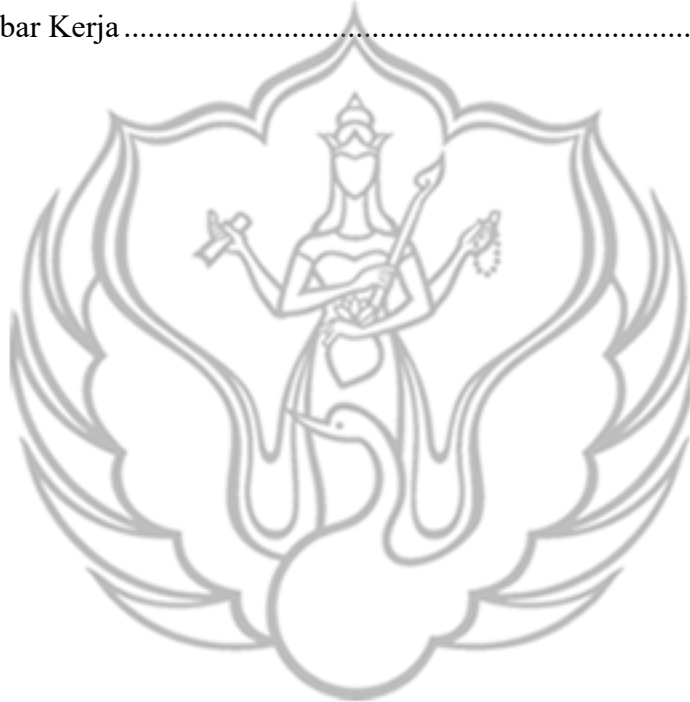
Ananda Lutfiya Syarif

2112372023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Landasan Teori Umum	7
2. Landasan Teori Khusus	10
3. Studi Preseden	14
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	17
1. Tujuan Desain	17
2. Sasaran Desain	17
3. Data	18
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	37
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	40
A. Pernyataan Masalah	40
B. Ide Solusi Desain	40
1. Konsep Desain	40
C. Permasalahan Ide Solusi	45
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	46
A. Alternatif Desain	46
1. Alternatif Estetika Ruang	46
2. Alternatif Penataan Ruang	50
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	56
4. Alternatif Pengisi Ruang	64
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain	80
C. Hasil Desain	81
1. <i>Mind Mapping</i> Hasil Desain	81
2. Penerapan Strategi pada Desain	82
3. Visualisasi Desain	85
4. <i>Layout</i>	94

5. <i>Custom Furniture</i>	95
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101
A. Hasil Survei	101
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	103
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	106
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	108
E. Gambar Kerja	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain	3
Gambar 2. 1 Fasad Villa Isola Bandung.....	15
Gambar 2. 2 Interior Villa Isola Bandung.....	16
Gambar 2. 3 Fasad Stasiun Tugu Yogyakarta	17
Gambar 2. 4 Logo Loko Cafe	19
Gambar 2. 5 Data Site Proyek	23
Gambar 2. 6 <i>Zoning</i> & Sirkulasi Eksisting Loko Cafe Malioboro	24
Gambar 2. 7 Desain Lantai Loko Cafe Malioboro	25
Gambar 2. 8 Desain Dinding Loko Cafe Malioboro	26
Gambar 2. 9 Desain <i>Ceiling</i> Loko Cafe Malioboro	27
Gambar 2. 10 Pencahayaan Siang hari Loko Cafe Malioboro	28
Gambar 2. 11 Pencahayaan Malam hari Loko Cafe Malioboro	28
Gambar 2. 12 Letak Kipas Angin pada Loko Cafe Malioboro	29
Gambar 2. 13 Ketinggian Meja dan Kursi Makan	34
Gambar 2. 14 Pengaturan Tempat Duduk	35
Gambar 2. 15 Variasi <i>Seating</i> Meja Makan	35
Gambar 2. 16 <i>Service Aisle Dimension</i>	36
Gambar 2. 17 Dimensi <i>Bar</i> dan <i>Back Bar</i>	37
Gambar 2. 18 Dimensi <i>Bar Section</i>	37
Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping</i> Konsep Perancangan	41
Gambar 3. 2 Elemen Gaya <i>Streamline Moderne</i>	44
Gambar 4. 1 Alternatif 1 Suasana Ruang	46
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Suasana Ruang	47
Gambar 4. 3 Alternatif 1 Skema Warna	48
Gambar 4. 4 Alternatif 2 Skema Warna	48
Gambar 4. 5 Alternatif 1 Skema Material	49
Gambar 4. 6 Alternatif 2 Skema Material	49
Gambar 4. 7 Diagram Matriks	50
Gambar 4. 8 <i>Bubble Diagram 1st Floor</i>	51
Gambar 4. 9 <i>Bubble Diagram 2nd Floor</i>	51
Gambar 4. 10 <i>Bubble Plan</i> & Sirkulasi <i>1st Floor</i>	52
Gambar 4. 11 <i>Bubble Plan</i> & Sirkulasi <i>2nd Floor</i>	53
Gambar 4. 12 <i>Layout 1st Floor</i>	54
Gambar 4. 13 <i>Layout 2nd Floor</i>	55
Gambar 4. 14 Alternatif 1 Rencana Lantai <i>1st Floor</i>	56
Gambar 4. 15 Alternatif 2 Rencana Lantai <i>1st Floor</i>	57
Gambar 4. 16 Alternatif 1 Rencana Lantai <i>2nd Floor</i>	58
Gambar 4. 17 Alternatif 2 Rencana Lantai <i>2nd Floor</i>	59
Gambar 4. 18 Rencana Dinding <i>1st Floor</i>	60
Gambar 4. 19 Rencana Dinding <i>2nd Floor</i>	61
Gambar 4. 20 Rencana <i>Ceiling 1st Floor</i>	62
Gambar 4. 21 Rencana <i>Ceiling 2nd Floor</i>	63
Gambar 4. 22 Alternatif 1 <i>Cashier & Coffee Bar Table</i>	64
Gambar 4. 23 Alternatif 2 <i>Cashier & Coffee Bar Table</i>	64

Gambar 4. 24 Alternatif 1 <i>Merchandise Display</i>	65
Gambar 4. 25 Alternatif 2 <i>Merchandise Display</i>	65
Gambar 4. 26 Alternatif 1 <i>Dining Chair</i>	66
Gambar 4. 27 Alternatif 2 <i>Dining Chair</i>	66
Gambar 4. 28 Alternatif 1 <i>Dining Table</i>	67
Gambar 4. 29 Alternatif 2 <i>Dining Table</i>	67
Gambar 4. 30 <i>Mind Mapping</i> Hasil Desain	81
Gambar 4. 31 Penerapan <i>Contextual Design</i> pada Interior Aksan Membulat	83
Gambar 4. 32 Penerapan <i>Contextual Design</i> pada Interior Aksan Horizontal	84
Gambar 4. 33 Perspektif <i>Cashier & Coffee Bar</i>	85
Gambar 4. 34 Perspektif 1 <i>Semi Outdoor Dining</i>	85
Gambar 4. 35 Perspektif 2 <i>Semi Outdoor Dining</i>	86
Gambar 4. 36 Perspektif <i>Check In Counter KAI</i>	86
Gambar 4. 37 Perspektif <i>Merchandise Display</i>	87
Gambar 4. 38 Perspektif 1 <i>Indoor Dining 1st Floor</i>	87
Gambar 4. 39 Perspektif 2 <i>Indoor Dining 1st Floor</i>	88
Gambar 4. 40 Perspektif <i>Roaster Room</i>	88
Gambar 4. 41 Perspektif <i>Waiters Table</i>	89
Gambar 4. 42 Perspektif 1 <i>Indoor Dining 2nd Floor (East View)</i>	89
Gambar 4. 43 Perspektif 2 <i>Indoor Dining 2nd Floor (North View)</i>	90
Gambar 4. 44 Perspektif 3 <i>Indoor Dining 2nd Floor (South View)</i>	90
Gambar 4. 45 Perspektif 4 <i>Indoor Dining 2nd Floor (South View)</i>	91
Gambar 4. 46 Perspektif 5 <i>Indoor Dining 2nd Floor (North View)</i>	91
Gambar 4. 47 Perspektif 1 <i>Smoking Area</i>	92
Gambar 4. 48 Perspektif 2 <i>Smoking Area</i>	92
Gambar 4. 49 Perspektif <i>VIP Room</i>	93
Gambar 4. 50 Perspektif <i>Toilet & Musala</i>	93
Gambar 4. 51 <i>Layout 1st Floor</i>	94
Gambar 4. 52 <i>Layout 2nd Floor</i>	94
Gambar 4. 53 <i>Cashier & Coffee Bar Table</i>	95
Gambar 4. 54 <i>Round Dining Table</i>	95
Gambar 4. 55 <i>Merchandise Display</i>	96
Gambar 4. 56 <i>Bookshelf</i>	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna Ruang	20
Tabel 2. 2 Data Furnitur Eksisting	29
Tabel 2. 3 Data Equipment Eksisting	31
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	37
Tabel 3. 1 Data Permasalahan Ide Soultusi.....	45
Tabel 4. 1 Data <i>Equipment</i>	68
Tabel 4. 2 Data Pencahayaan Buatan	69
Tabel 4. 3 Perhitungan Pencahayaan Buatan	70
Tabel 4. 4 Data Penghawaan Buatan	75
Tabel 4. 5 Perhitungan Penghawaan Buatan.....	76
Tabel 4. 6 Evaluasi Pemilihan Desain	80



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, bisnis kafe di Indonesia mengalami perkembangan pesat, khususnya di kota-kota besar. Data menunjukkan bahwa jumlah *coffee shop* di Indonesia meningkat hampir 2,5 kali lipat dalam kurun waktu 2018 s.d. 2022, yang mendandakan pertumbuhan signifikan industri ini sebagai bagian dari ekonomi kreatif dan gaya hidup urban (*Journal of Entrepreneurship and Social Transformation*, 2025). Yogyakarta sebagai kota wisata yang dikenal dengan suasana asri, nilai budaya yang kuat, serta keramahan masyarakatnya, memiliki daya tarik tinggi baik bagi wisatawan maupun penduduk yang menetap.

Kafe kini tidak hanya berfungsi sebagai tempat menikmati minuman dan makanan, tetapi juga sebagai ruang sosial untuk bersantai, bekerja, berdiskusi, hingga berkumpul bersama teman. Fenomena *coffee shop* sebagai *social space* menunjukkan bahwa ruang kafe telah berkembang menjadi tempat produktif dan interaktif yang banyak dimanfaatkan generasi muda untuk bekerja maupun bersosialisasi (OneSpace, 2023).

Loko Cafe Malioboro merupakan salah satu unit usaha yang dikelola PT Reska Multi Usaha, anak perusahaan dari PT Kereta Api Indonesia (Persero), dan resmi dibuka pada tanggal 24 Juni 2018. Hingga saat ini, Loko Cafe telah hadir di berbagai kota besar di Indonesia, antara lain di Stasiun Tugu Yogyakarta, Bandung, Gambir, Pasar Senen, Gubeng, Tawang, Cirebon, Garut, Cawang, Poncol, hingga Purwokerto. Keberadaan jaringan kafe ini menunjukkan peran Loko Cafe sebagai bagian dari pengembangan fasilitas penunjang transportasi sekaligus ruang publik yang terbuka bagi masyarakat luas.

Secara Lokasi, Loko Cafe Malioboro berada di kawasan yang sangat strategis, tepatnya di Jalan Pasar Kembang, Sosromenduran, Gedong Tengen, Kota Yogyakarta. Kafe ini tidak hanya melayani penumpang kereta api, tetapi juga terbuka bagi masyarakat umum dan wisatawan.

Mengusung tema “Medang, Madang, Jagongan” yang berarti minum, makan, dan nongkrong, Loko Cafe Malioboro menyajikan berbagai pilihan makanan dan minuman tradisional khas Yogyakarta. Kafe ini beroperasi setiap hari selama 24 jam, serta menghadirkan hiburan *live music* setiap malam pukul 20.00 WIB dengan penampilan *band* lokal Yogyakarta yang mengusung tema berbeda setiap harinya.

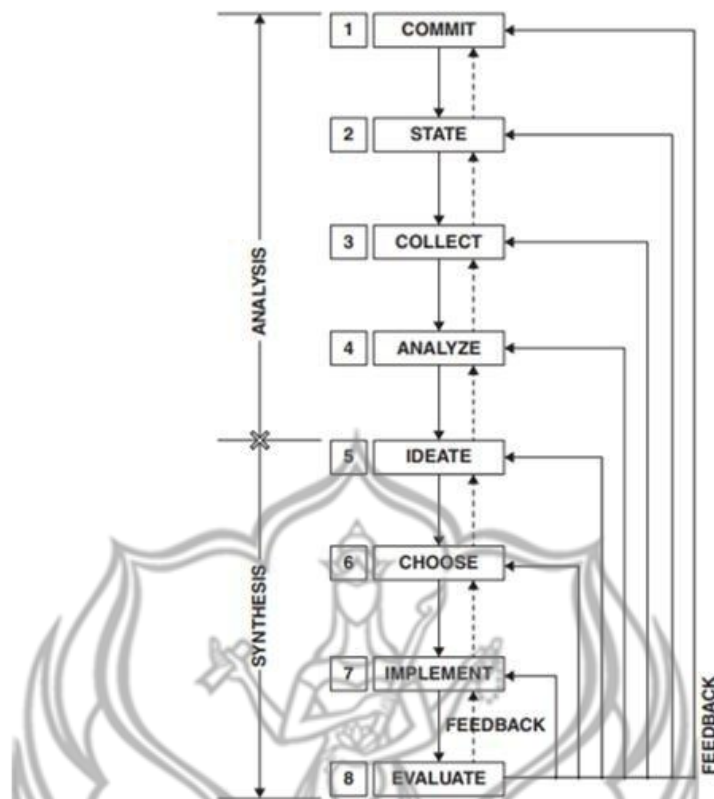
Di sisi lain, perkembangan kafe di Kota Yogyakarta saat ini didominasi oleh desain bernuansa tradisional yang dipadukan dengan sentuhan industrial. Dominasi tren tersebut membuka peluang bagi perancangan interior dengan pendekatan desain yang berbeda guna menghadirkan suasana baru yang lebih unik dan memiliki karakter yang kuat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk merancang interior Loko Cafe Malioboro guna menciptakan identitas visual yang kuat, unik, dan berkelanjutan. Di tengah modernisasi dan persaingan bisnis kafe yang semakin ketat, perancangan ini menjadi penting untuk menghadirkan pengalaman ruang yang menarik dan berkesan bagi pengunjung, khususnya para penikmat kopi. Dengan demikian, perancangan ini tidak hanya relevan bagi akademisi dan praktisi desain interior, tetapi juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kreativitas dan inovasi desain interior modern di Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Diagram proses desain menggambarkan urutan langkah-langkah atau tahapan penting dalam mendesain. Referensi untuk proses desain bisa berasal dari satu sumber atau gabungan beberapa sumber. Sebagai contoh, Rosemary Kilmer menjelaskan bahwa proses desain terdiri dari delapan tahapan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun sebuah rancangan. Berikut adalah penjelasan tahapan desain menurut Rosemary Kilmer:



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain
(sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

Berdasarkan gambar tersebut, proses analisis mencakup *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze* sedangkan proses sintesis mencakup *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Hal pertama yang dilakukan adalah mengenali masalah atau persoalan yang terdapat pada Loko Cafe Malioboro yang didapatkan melalui data yang telah didapatkan maupun pengamatan secara langsung.

2) *State (Define the Problem)*

Pada tahap ini mulai dilakukan pendefinisian masalah apa saja yang terdapat pada site kafe dengan menggunakan teknik *checklist*. Hal ini sangat membantu perancang dalam

memahami persoalan yang ada di lapangan sehingga dapat memudahkan dalam proses pencarian solusi yang tepat.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Di tahap ini perancang melakukan kegiatan pengumpulan data-data yang relevan terkait dengan Loko Cafe Malioboro serta informasi tentang daerah lokasinya yaitu Jalan Pasar Kembang. Data didapatkan melalui hasil survei atau pengamatan langsung ke lapangan, serta melalui informasi dari internet tentang studi literatur terkait dengan obyek yang serupa.

4) *Analyze*

Setelah mendapatkan masalah dan fakta, perancang melakukan analisis terhadap kedua hal tersebut dengan menyaring poin-poin yang menjadi prioritas untuk diangkat dan dikembangkan lebih lanjut. Proses ini bertujuan untuk memudahkan perancang dalam menarik kesimpulan atas persoalan yang perlu diatasi serta dengan solusi yang sesuai.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Pada tahap ini perancang mulai melakukan pencarian serta penggalian ide-ide sebagai upaya dalam menemukan solusi atas permasalahan atau persoalan yang telah disimpulkan sebelumnya dan untuk dapat membangun konsep desain keseluruhan, lalu dituangkan dalam bentuk konsep, tema, skema ruang, dan *moodboard*.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Di tahap pemilihan ini perancang memilih opsi yang terbaik dari alternatif ide yang ada dan telah dipertimbangkan dengan matang dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan perancangan interior Loko Cafe Malioboro. Pertimbangan dilakukan berdasarkan ide solusi yang paling sesuai dan mampu menjawab persoalan yang ada pada proyek.

Dalam memilih keputusan, teknik yang digunakan adalah *comparative analysis*, di mana pada teknik ini perancang melakukan peringkatan terhadap opsi berdasarkan pertimbangan solusi yang paling tepat dan sesuai dalam menjawab persoalan desain yang ada. Kemudian keputusan diambil atas hasil jumlah dan pertimbangan poin pro sehingga keputusan atas solusi yang akan digunakan dapat lebih bijak.

3) *Implement (Take Action)*

Hasil ide yang telah didapat dan diputuskan kemudian dituangkan ke dalam proses *3D modelling*, render perspektif, dan presentasi visual. Proses ini dimaksudkan sebagai simulasi desain sebelum masuk ke tahap pembangunan secara nyata di lapangan.

c. **Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

1) *Evaluate*

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah hasil desain telah berhasil menjawab persoalan desain atau belum. Evaluasi dilakukan oleh perancang dengan menilai kembali hasil desain yang telah dilakukan dengan jujur dan kritis, dan juga membutuhkan pendapat dari pihak lain agar mendapat perspektif lebih dari kacamata sendiri. (Kilmer, 2014)