

**PERANCANGAN INTERIOR LOOP STATION
YOGYAKARTA**



Diusulkan oleh :

NAMA : ATIKA FERAWATI

NIM : 1131 0047 123

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2017

**PERANCANGAN INTERIOR LOOP STATION
YOGYAKARTA**



Diusulkan oleh :

NAMA : ATIKA FERAWATI

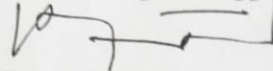
NIM : 1131 0047 123

**Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

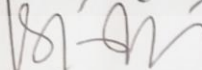
PERANCANGAN INTERIOR LOOP STATION YOGYAKARTA diajukan oleh Atika Ferawati, NIM 131 0047 123, Program S-1 Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017.

Pembimbing 1 / Anggota



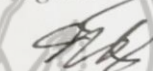
Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing 2 / Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate / Anggota



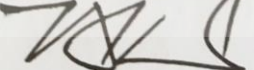
Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



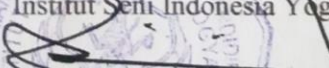
Yulita Kodral P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

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. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002



PERANCANGAN INTERIOR LOOP STATION YOGYAKARTA

Atika Ferawati

1310047123

ABSTRAK

Perkembangan gaya hidup pada masa kini yang berbaaur teknologi, menginspirasi Telkomsel untuk merancang LOOP Station untuk pelanggan mudanya. Sebuah fasilitas dari kantor pelayanan yang bersifat terbuka untuk mewadahi anak-anak muda berkumpul, menyalurkan hobi dan mencoba berbagai layanan digital terbaru. Berkonsep *Youth and Digital* segmen pasar LOOP Station berfokus pada anak muda. LOOP Station terbagi dalam beberapa zona untuk menunjang berbagai aktivitas pelanggan muda Telkomsel yaitu, Entertainment Zone, Hangout Zone, Food & Beverage Zone, Service Zone, dan Sales Zone. Perancangan ini menggunakan metode design thinking dari Tim Brown. Tujuan perancangan ini merancang interior LOOP Station yang mencitrakan salah satu produk Telkomsel yaitu LOOP sebagai tempat berinteraksi antar anak muda Indonesia. Desain akan bernuansa *fun, colorful*, dinamis, atraktif dan *free*, sesuai dengan sasaran pasar pengguna yaitu anak muda. Konsep perancangan ini mengangkat Yogyakarta *Street Art* untuk interiornya yang menginterpretasikan LOOP Station sebagai tempat *hangout* dan sarana berkreasi untuk anak muda. Konsep ini mewakili sifat anak muda yang bebas seperti mural yang diaplikasikan ke dinding, suasana tiap-tiap zona seperti di tepi jalan membuat pengguna lebih familiar dengan interiornya. Selain itu memanfaatkan bekas simcard sebagai elemen estetis, menambahkan area khusus untuk perokok, mendesain ruang pertemuan yang disewa dengan tipe formal, semi formal dan santai. Juga penambahan informasi interaktif dan *sign system* untuk mempermudah pengunjung baru memahami LOOP Station dan juga instalasi elemen-elemen pendukung lainnya yang memenuhi tujuan dan tema perancangan.

Kata kunci: Gaya hidup, Telkomsel, LOOP, pelayanan

Abstract

The lifestyles development in the present time that unification in technology inspiring Telkomsel to create LOOP Station for young customers. A facility from service office that open to accommodate young people to gathering, elvoving a hobbies and try out the latest digital services. Youth and digital is the concept of LOOP Station and the market segments is focused to young people. LOOP Station is divided into several zones to support various activities of young users, there is Entertainment Zone, Hangout Zone, Food & Beverage Zone, Service Zone, and Sales Zone. This interior design uses the design thinking method from Tim Brown. This design purpose is to make interior of LOOP Station which imaged one of product from Telkomsel that is LOOP. The design will be fun, colorful, dynamic, attractive and open minded, according with the target market user is young people. The concept of this design lift Yogyakarta street art for its interior that interpret LOOP Station as a place to hang out and facilities to develop creativity for young people. This concept represent the characteristic of young people that is free such as mural that appllied to the wall, the atmosphere of each zone look like the roadside that make the users familiar with interior. In addition to wielding used simcard as aesthetic elements, adding special area for smokers, designing meeting room for users with special type such formal, semi formal and informal. Also adding interactive information display and sign system to help new visitors know about LOOP Station and also another of installation to support purpose and theme design.

Keyword : Lifestyle, Telkomsel, LOOP, Service

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan kali ini disampaikan juga ucapan terima kasih kepada;

1. Orang tua, serta seluruh keluarga yang mendukung baik moral maupun material.
2. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Ismael Setiawan, MM. selaku Dosen Pembimbing I atas masukan dan bimbingannya.
6. Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas masukan dan bimbingannya.
7. Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Dosen Wali.
8. LOOP *Station* Yogyakarta.
9. Teman-teman Gradasi 2013.
10. Teman-teman yang membantu, Arifin, Anggih, Rendy, Mba Fia, Nuha, Nisa, Ayu, Lia, dll.
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan

Tugas Akhir Karya Desain ini.

12. Seluruh pihak yang turut membantu dan memberi dukungan selama penyusunan karya Tugas Akhir ini.

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

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
C. Diagram metode desain	5
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan pustaka.....	6
1. Tinjauan pustaka umum.....	6
2. Tinjauan pustaka khusus.....	9
B. Program desain.....	11
1. Tujuan	11
2. Sasaran	12
3. Tinjauan data.....	12
4. Daftar kebutuhan.....	39
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	44
A. Pernyataan masalah	44
B. Ide solusi desain.....	44
1. Mind mapping	46
2. Permasalahan dan solusi.....	46
3. Konsep perancangan.....	63
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	67
A. Alternative desain.....	67

1. Alternative estetika ruang.....	67
2. Alternative penataan ruang.....	78
3. Alternative elemen pembentuk ruang	87
4. Alternative pengisi ruang	93
5. Alternative tata kondisi ruang	102
B. Evaluasi pemilihan desain.....	104
C. Hasil desain	110
1. Perspektif	110
2. Layout	113
3. Detail-detail khusus	114
4. Bill of quantity	115
BAB V PENUTUP.....	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	
A. Hasil survey	
1. Surat izin survey	
2. Foto-foto lapangan	
B. Proses pengembangan desain	
1. Sketsa alternatif desain	
C. Pesentasi desain	
1. Rendering 360	
2. Rendering axonometri	
3. Poster, leaflet dan skema	
D. Gambar kerja	
1. Layout	
2. Rencana lantai	
3. Rencana plafon	
4. Potongan	
5. Furniture costum dan Detail khusus	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo LOOP <i>Station</i>	14
Gambar 2 Foto Tampak Depan LOOP <i>Station</i>	18
Gambar 3 Peta Lokasi LOOP <i>Station</i>	19
Gambar 4 Layout Lantai 1	20
Gambar 5 Layout Lantai 2	21
Gambar 6 Tampak Depan Bangunan	22
Gambar 7 Potongan A-A'	23
Gambar 8 Potongan B-B'	24
Gambar 9 Potongan C-C'	25
Gambar 10 Potongan D-D'	26
Gambar 11 Pola Lantai 1.....	27
Gambar 12 Pola Lantai 2.....	28
Gambar 13 Em & Hvac Lantai 1.....	29
Gambar 14 Em & Hvac Lantai 2.....	30
Gambar 15 Hangout Zone	31
Gambar 16 Food And Beverage Zone	31
Gambar 17 Service Zone.....	31
Gambar 18 Entertain Zone.....	31
Gambar 19 Games Room.	32
Gambar 20 Office	32
Gambar 21 Aula	32
Gambar 22 Mind Mapping.....	44
Gambar 23 Panasonic Downlight	47
Gambar 24 Philips Lamp Panel	55
Gambar 25 Philips Lamp Downlight	58
Gambar 26 Philips Lamp Panel	62
Gambar 27 Interior Bergaya Industrial	63
Gambar 28 Interior Bergaya Industrial	64
Gambar 29 Interior Bergaya Industrial	64
Gambar 30 11 East Street Cafe	65

Gambar 31 11 East Street Café	65
Gambar 32 11 East Street Café	65
Gambar 33 Skema Warna	66
Gambar 34 Skema Material	66
Gambar 35 Skema Konsep.....	67
Gambar 36 Archade Room	68
Gambar 37 Interior Blitz Bekasi Cyber Park	68
Gambar 38 Sitting Area	69
Gambar 39 Front Café	69
Gambar 40 Open Space Office	70
Gambar 41 Pantry	70
Gambar 42 Musholla	71
Gambar 43 Portable Stage	71
Gambar 44 Stacking Tire	71
Gambar 45 Meeting Room	72
Gambar 46 Japanese Style Meeting Room	73
Gambar 47 Elemen Dekoratif	74
Gambar 48 Skema Warna	75
Gambar 49 Transformasi Bentuk.....	76
Gambar 50 Skema Material	77
Gambar 51 Alternatif Bubble Diagram Lantai 1	78
Gambar 52 Alternatif Bubble Diagram Lantai 2	79
Gambar 53 Diagram Matrix Lantai 1	80
Gambar 54 Diagram Matrix Lantai 2.....	81
Gambar 55 Stacking Diagram	82
Gambar 56 Alternatif Zoning Lantai 1.....	83
Gambar 57 Alternatif Zoning Lantai 2.....	84
Gambar 58 Alternatif Layout Lantai 1	85
Gambar 59 Alternatif Layout Lantai 2.....	86
Gambar 60 Alternatif Pola Lantai 1	87
Gambar 61 Alternatif Pola Lantai 2	88

Gambar 62 Alternatif Dinding Lantai 1	89
Gambar 63 Alternatif Dinding Lantai 2	90
Gambar 64 Alternatif Plafon Lantai 1	91
Gambar 65 Alternatif Plafon Lantai 2.....	92
Gambar 66 Alternatif Furnitur Fabrikasi	93
Gambar 67 Alternatif Furnitur Fabrikasi	94
Gambar 68 Alternatif Furnitur Fabrikasi	95
Gambar 69 Alternatif Charger Station	96
Gambar 70 Alternatif Meja Informasi.....	97
Gambar 71 Alternatif Meja CS	98
Gambar 72 Alternatif Portable Stage	99
Gambar 73 Alternatif Interaktif Display.....	100
Gambar 74 Alternatif Rak Display	101
Gambar 75 Alternatif ME Lantai 1	102
Gambar 76 Alternatif ME Lantai 2	103
Gambar 77 Hangout Zone.....	110
Gambar 78 Service Zone	110
Gambar 79 Entertain Dan Food And Beverage Zone	110
Gambar 80 Office Dan Aula	111
Gambar 81 Meeting Room	111
Gambar 82 Axonometri Lantai 1	112
Gambar 83 Axonometri Lantai 2	112
Gambar 84 Manual Perspektif	112
Gambar 85 Manual Perspektif	113
Gambar 86 Layout Lantai 1	113
Gambar 87 Layout Lantai 2	113
Gambar 88 Rack Display	113
Gambar 89 Meja Customer Service	113
Gambar 90 Information Display	114
Gambar 91 Meja Informasi	114
Gambar 92 Portable Stage	114

Daftar Diagram

Diagram 1 Diagram Metode Desain	5
Diagram 2 Struktur Organisasi LOOP <i>Station</i> Yogyakarta	15

Daftar Tabel

Tabel 1 Aktivitas Dan Jenis Ruang Di LOOP <i>Station</i> Yogyakarta.	18
Tabel 2 Dimensi Furnitur	35
Tabel 3 Tabel Daftar Kebutuhan.....	43
Tabel 4 Analisa Hangout Zone	46
Tabel 5 Analisa Food And Beverage Zone	48
Tabel 6 Analisa Entertain Zone.....	50
Tabel 7 Analisa Service Zone	52
Tabel 8 Analisa Office	54
Tabel 9 Analisa Aula.....	57
Tabel 10 Analisa Games Room	59
Tabel 11 Analisa Ruang Pertemuan.....	61
Tabel 12 Evaluasi Pemilihan.....	108
Tabel 14 Rekapitulasi Service Zone LOOP <i>Station</i>	116
Tabel 14 RAB Service Zone LOOP <i>Station</i>	119
Tabel 15 RAB Furnitur Custom.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

LOOP *Station* merupakan tempat *hangout* pengguna muda untuk berkumpul, menyalurkan hobi dan mencoba berbagai layanan *digital up to date*, sekaligus berfungsi sebagai kantor pelayanan yang dibuat oleh Telkomsel untuk *branding marketing* produk mereka yaitu LOOP. Brand LOOP mengalami pertumbuhan pengguna yang cukup signifikan sejak diluncurkan pada Maret 2014. Tingginya aktivitas pengguna LOOP atau LOOPers, Telkomsel pun merancang LOOP *Station* sebagai *one stop solution*, yaitu tempat untuk menyalurkan kreativitas sekaligus menunjang gaya hidup mereka. LOOP *Station* pertama kali muncul di Bandung, kemudian Telkomsel mengembangkan lagi di Jakarta, lalu di Yogyakarta dan di Surabaya. LOOP *Station* ada di Yogyakarta sejak Agustus 2015. Alamat LOOP *Station* yang ada di Yogyakarta berada di jalan Trikora No. 02 Yogyakarta yang berada sangat dekat dengan nol Km Yogyakarta. Posisi LOOP *Station* ini sangat strategis ditengah kota yang sangat terjangkau oleh penggunanya.

LOOP *Station* berkonsep *Youth and Digital* memiliki nuansa desain yang *fun, colorful*, dinamis, atraktif dan *technology driven*, dihiasi dengan mural dan dilengkapi dengan banyak konten *digital*. Bangunan LOOP *Station* memiliki 2 lantai dan terbagi atas berbagai zona yang dapat digunakan pengguna yaitu, di lantai 1 *Entertainment Zone, Hangout Zone, Food & Beverage Zone*, dan *Service Zone*, untuk lantai 2 terdapat, *office, games room* yang hanya akan digunakan saat ada perlombaan, *meeting room* dan *Hall* yang disewakan, sedangkan *Sales Zone* terdapat diluar bangunan dekat area parkir kendaraan. *Entertainment Zone* yang menampilkan *showcase* untuk *Music, Games, Video, Dance*, dan *Art*. Zona ini juga berfungsi sebagai *Experience Area* untuk layanan *Digital Life Style* Telkomsel dan *New Digital Technology*. Pada *Entertainment Zone*, LOOP *Station* menyediakan berbagai konsol dan *gadget* seperti xbox, PS3 dan juga tablet untuk

membaca *e-book* dan komik *digital*. Terdapat juga *Hangout Zone* yang berfungsi sebagai tempat berinteraksi dengan pengguna lain sambil mengakses wifi, yaitu *@wifi.id corner* yang memberikan akses internet, untuk bias mengakses internet gratis tersebut pengguna hanya perlu registasi di *Costumer Service*. *Sales Zone* menawarkan berbagai produk Telkomsel berupa kartu perdana, *voucher prepaid*, *VAS & digital lifestyle*, serta *device bundling 3G*. Sedangkan untuk informasi, melayani permintaan, melayani keluhan pelanggan, dan menangani permasalahan pelanggan, bisa langsung ke *Service Zone* dan *Back End Service Zone*.

LOOP *Station* di Yogyakarta yang awal segmen pasarnya adalah pengguna muda, juga didatangi berbagai kalangan usia karena terdapat pusat pelayanan seperti di Grapari. Nuansa yang *fun* dan *colorful* juga lebih terlihat diarea *Service Zone* saja daripada di zona lain yang cenderung polos jika dibandingkan dengan LOOP *Station* di kota-kota lainnya. Zona yang lebih sering digunakan hanya *Hangout Zone* dan *Service Zone* saja sedangkan *Entertainment Zone*, *meeting room* dan *stage* difungsikan hanya saat ada *event* tertentu dari LOOP *Station* atau saat sedang disewa saja. LOOP *Station* ini merupakan satu-satunya tempat yang ditujukan untuk anak muda yang hanya ada di empat kota besar di Indonesia, yang dibuat oleh operator Telkomsel yang menyediakan fasilitas selain akses internet di kantor pelayanannya dan akan menjadi salah satu tujuan *hangout* untuk anak muda di Indonesia. Telkomsel membuat LOOP *Station* sebagai *one stop solution* sebagai wadah dan juga untuk mengatasi pertumbuhan pengguna muda. Dalam perancangan ini akan menekankan pada bagaimana cara untuk memfasilitasi anak muda untuk menyalurkan hobi dan ekspresi ke hal-hal yang positif dan membuat mereka aktif mengikuti perkembangan *lifestyle* masa ini yang berbau konten *digital*.

B. Metode Desain

Design thinking adalah salah satu proses desain dengan cara berpikir kreatif untuk memecahkan sebuah masalah. *Design thinking* membantu kita untuk menemukan ide-de baru yang inovatif. *Design thinking* dilakukan dengan cara pendekatan dalam kriteria-kriteria tertentu tergantung dari permasalahan yang

akan dipecahkan nantinya. Metode *Design thinking* yang digunakan adalah metode Tim Brown.

1. *Emphatize*

Emphatize adalah proses awal dalam metode desain. *Emphatize* adalah proses dimana memahami dan mendalami objek atau berempati dan mengerti terhadap permasalahan yang ada pada objek.

Tahapan-tahapannya adalah;

a. Observasi

Dimulai dari mengamati bagaimana situasi di lapangan, melihat aktivitas *user* di berbagai zona yang ada di *LOOP Station*. Mencatat masalah-masalah kecil yang ada di sekitar lapangan.

b. Interview

Mewawancarai beberapa *user* tentang kesan di *LOOP Station* dan menayakan apa saja kekurangan dan kelebihan menurut mereka. Kemudian wawancara dengan klien tentang keinginan dan kebutuhan mereka untuk *LOOP Station*.

c. Mengumpulkan data

Mengambil foto-foto dokumentasi dari lapangan, mengumpulkan gambar kerja dan mencari data literatur dan tinjauan pustaka.

2. *Define*

Define adalah proses menemukan atau menetapkan tujuan dan *problem statement* pada objek yang diamati. Permasalahan dapat ditemukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pola permasalahan yang dicari adalah berdasarkan *human-centered design* (Brown and Katz 2009, 10-20).

Tahapan-tahapannya adalah;

a. *human-centered design criteria*

Membuat daftar list fakta-fakta permasalahan dilapangan yang berdasarkan kebutuhan *user* dan batasan-batasannya ditambah keinginan klien.

b. *Problem statement*

Menganalisis tiap permasalahan berdasarkan kriteria dan situasi di lapangan kemudian diambil persamaan atau garis besar dari tiap daftar list untuk dijadikan sebuah *problem statement*.

3. *Ideation*

Ideation adalah proses eksplorasi pemecahan *problem statement* dan pengembangan inovasi ide. Ide dapat dicari menggunakan metode *brainstorming* yang dipetakan dalam bentuk diagram. Ide yang telah ditemukan akan divisualisasikan menjadi gambaran-gambaran sketsa untuk membantu memahami ide-ide tersebut. Ide-ide tersebut kemudian dianalisis dan disintesis atau dikombinasi ulang untuk menemukan solusi yang paling efektif dari pemecahan masalah objek yang ada. Ide-ide yang terpilih sebagai solusi yang paling efektif dalam memecahkan masalah objek akan dijadikan bahan *prototype*.

Tahapan-tahapannya adalah;

a. *Mind mapping idea*

Membuat diagram pemetaan ide dengan inti pusatnya adalah *problem statement*. Menulis semua kata yang terpikirkan atau berhubungan dengan *problem statement*.

b. *Looking for inspiration*

Mencari gambar atau mengunjungi tempat yang sejenis dengan *LOOP Station*. Inspirasi yang didapat akan menjadi salah satu kriteria dalam pemilihan ide.

c. Evaluasi ide

Ide yang telah didapat akan dikumpulkan untuk dievaluasi dan dieliminasi, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Ide-ide yang terpilih akan dibuat sebagai alternatif desain.

d. Sketsa ide

Membuat sketsa dari ide-ide yang terpilih untuk membantu memahami alternatif-alternatif desain dan gambaran bagaimana jika desain tersebut dibuat dalam bentuk 3D atau direalisasikan.

4. *Prototyping*

Prototyping adalah tahap merealisasikan ide. *Prototyping* juga memiliki tujuan yaitu mempelajari dan mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan sebuah ide yang terpilih. *Prototyping* dibuat dari gambaran-gambaran sketsa alternatif-alternatif desain yang kemudian dibuat dalam 3d desain. Alternatif-alternatif desain yang dibuat menjadi 3d desain akan lebih mudah dimengerti oleh *user* dan klien untuk melihat solusi dari masalah yang ditemukan di lapangan.

5. *Test*

Test adalah proses uji coba atau evaluasi dari ide yang diwujudkan menjadi *prototype*. *Testing* didapat dari *feedback user* dan klien berdasarkan hasil 3d alternatif-alternatif desain yang terpilih. *Testing* dilakukan dengan cara menanyakan langsung ke beberapa *user* tentang alternatif-alternatif desain yang telah dibuat. *Feedback* dapat dilihat dari sudut pandang *user* dan klien dalam melihat ide dan solusi untuk memecahkan masalah di sekitar mereka atau juga berdasarkan selera pribadi mereka. Dari hasil *feedback* akan mendapatkan satu desain final yang terpilih dari alternatif lainnya berdasarkan *voting* terbanyak, atau dapat juga ide final didapat dari kombinasi masukan-masukan dari klien dan *user* atau dari gabungan alternatif sebelumnya.

C. Diagram metode desain

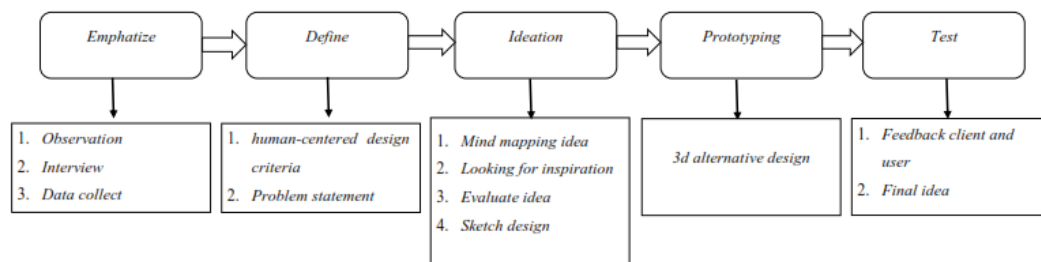


Diagram 1 Diagram metode desain
(Hasil analisis pribadi, 2016)