

**PERANCANGAN INTERIOR
VIAVIA CAFE-RESTO YOGYAKARTA
DENGAN TEMA KERAMAHTAMAHAN NUSANTARA**



I Made Dwi Dian Rasmana

1311924023

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

2018

**PERANCANGAN INTERIOR
VIAVIA CAFE-RESTO YOGYAKARTA
DENGAN TEMA KERAMAHTAMAHAN NUSANTARA**



PERANCANGAN

I Made Dwi Dian Rasmana

1311924023

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior

2018

**PERANCANGAN INTERIOR
VIAVIA CAFE-RESTO YOGYAKARTA
DENGAN TEMA KERAMAHTAMAHAN NUSANTARA**

I Made Dwi Dian Rasmana
dwidianrasmana@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
JL. Parangtritis Km. 6,5, Sewon Bantul

ABSTRACT

Artists to showcase works of art. Owner ViaVia cafe-resto want to create an interior design that has a dual function that can always support the user more comfortable space in the activity so that productivity increases. This design uses Rosmary Kilmer design method approach. to strengthen the image and adjust the bamboo identity on the previous ViaVia cafe-resto design, the selection of the theme of the Nusantara hospitality is applied. The theme appears on some elements of ViaVia cafe-resto interior, namely furniture, backdrop, partition, lights and cafe-resto walls.

Keywords: *Fine Art, Interior cafe, Archipelago*

ABSTRAK

ViaVia *cafe-resto* salah satu *cafe* di Yogyakarta yang memberi ruang kepada seniman untuk memamerkan karya seni rupa. Owner ViaVia *cafe-resto* ingin menciptakan desain interior yang memiliki fungsi ganda yang senantiasa dapat menunjang pengguna ruang semakin nyaman dalam beraktifitas sehingga produktivitas pun meningkat. Perancangan ini menggunakan pendekatan metode desain dari Rosmary Kilmer. Untuk memperkuat citra dan menyesuaikan dengan identitas bambu pada desain ViaVia *cafe-resto* sebelumnya maka pemilihan tema ramah tamah Nusantara diterapkan. Tema tersebut muncul pada beberapa elemen interior ViaVia *cafe-resto*, yaitu *furniture, backdrop, partisi, lampu dan dinding cafe-resto*.

Kata Kunci : *Seni Rupa, Interior cafe, Nusantara*

Tugas Akhir Perancangan/Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR VIAVIA CAFE-RESTO DENGAN TEMA KERAMAHTAMAHAN NUSANTARA diajukan oleh I Made Dwi Dian Rasmana, NIM 131 1924 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 Februari 2018.

Pembimbing I/Anggota




Drs. A. Hendro Purwoko. M.Sn
NIP. 19540922 198303 1 092

Pembimbing II/Anggota




Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Cognate/Anggota



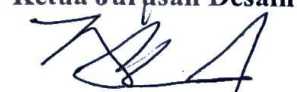
Ivada Ariyani, S.T., M.Des.
NIP. 19760514 200501 2 001

**Ketua Program Studi S-1
Desain Interior/Anggota**



Yulyta Kodhat P.S.T., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



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



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Swastiji, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, 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, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas segala karunia-Nya
2. Ibu, Bapak, dan Kakak atas dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
3. Yth. Bapak Drs. A. Hendro Purwoko. M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah member dorongan semangat nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi dorongan semangat, nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. S.T., MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Pimpinan dan Pengelola *ViaVia cafe-resto Yogyakarta* atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. *Special thanks*, Desita Dwi, Dede Affian, Jalu, Putri, “Kontrakan Oranye” dan yang lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah

menjadi tangan-tangan hebat, hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Teman-teman studio seperjuangan tugas akhir.
11. Teman-teman INDIS (Interior Desain 2012) dan GRADASI (Interior Desain 2013) ISI Yogyakarta.
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

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, 17 Januari 2018
Penulis,

I Made Dwi Dian Rasmana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAH PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	10
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Yang Akan Didesain	10
B. Program Desain	21
1. Tujuan Desain	21
2. Sasaran Desain.....	21
3. Data.....	22
4. Data Non Fisik.....	23
5. Data Fisik.....	27
5. Data Literatur.....	46
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	60
A. Pernyataan Masalah.....	60

B. Ide Solusi Desain	61
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	63
A. Alternatif Desain	63
1. Alternatif Estetika Ruang.....	63
2. Alternatif Penataan Ruang	69
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	72
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	77
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	86
B. Evaluasi Pemilihan Desain	94
C. Hasil Desain.....	94
BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2 Denah lokasi	23
Gambar 2 Denah Lokasi.....	23
Gambar 3 Fasad ViaVia <i>cafe-resto</i> Yogyakarta	27
Gambar 4 Denah <i>Existing</i> Lantai 1 dan 2	28
Gambar 5 <i>Indoor Dining Area</i> Lantai 1	28
Gambar 6 <i>Indoor Dining Area</i> Lantai 2	29
Gambar 7 <i>Outdoor Dining Area</i>	31
Gambar 8 <i>Semi Outdoor Dining Area</i>	33
Gambar 9 <i>Bar Area</i>	34
Gambar 10 Area Pameran	36
Gambar 11 Area <i>Live Jazz Music</i>	37
Gambar 12 Kasir	38
Gambar 13 <i>Bakery</i>	39
Gambar 14 <i>Tour & Travel</i>	40
Gambar 15 <i>Trade Shop Area</i>	41
Gambar 16 Area Bermain Anak	43
Gambar 17 <i>Kitchen Class Area</i>	44
Gambar 18 <i>Toilet</i>	45
Gambar 19 Sirkulasi Pengunjung	46
Gambar 20 Tipikal Pola Sirkulasi Pengunjung.....	47
Gambar 21 Pengelompokan Display Karya	47

Gambar 22 <i>Floor Plan</i>	47
Gambar 23 Posisi Karya Seni	48
Gambar 24 Pengelompokan Display Karya	49
Gambar 25 Posisi Cahaya Antara Karya dan Penonton.....	49
Gambar 26 Standarisasi Ukuran.....	52
Gambar 27 Sketsa Konsep Desain	63
Gambar 28 Sketsa Konsep Desain	63
Gambar 29 Sketsa Konsep Desain	65
Gambar 30 Sketsa Konsep Desain	65
Gambar 31 Sketsa Konsep Desain	66
Gambar 32 <i>Moodboard</i>	66
Gambar 33 Referensi Elemen Dekorasi	67
Gambar 34 Skema Warna	67
Gambar 35 Transformasi Bentuk 1	68
Gambar 36 Transformasi Bentuk 2	68
Gambar 37 <i>Material Selection</i>	69
Gambar 38 Hubungan Kedekatan Ruang.....	69
Gambar 39 Alternatif Zoning Lantai 1.....	70
Gambar 40 Alternatif Zoning Lantai 2.....	70
Gambar 41 Alternatif Layout Lantai 1	71
Gambar 42 Alternatif Layout Lantai 2.....	71
Gambar 43 Alternatif Rencana Lantai 1	72
Gambar 44 Alternatif Rencana Lantai 2	73
Gambar 45 Alternatif <i>Backdrop Bar Area</i>	74

Gambar 46 Alternatif <i>Backdrop Tour & Travel</i>	74
Gambar 47 Alternatif <i>Dinding Semi Outdoor Area</i>	75
Gambar 48 Alternatif Dinding Elemen Estetis	76
Gambar 49 Alternatif Rencana Plafon	77
Gambar 50 Alternatif Desain Meja Bar	77
Gambar 51 Alternatif Desain <i>Reading Corner Display</i>	78
Gambar 52 Alternatif Desain <i>Bakery Display</i>	78
Gambar 53 Alternatif Desain <i>Trade Shop Storage Display 1</i>	79
Gambar 54 Alternatif Desain <i>Trade Shop Storage Display 2</i>	79
Gambar 55 Alternatif Desain <i>Dining Table</i>	80
Gambar 56 Alternatif Desain <i>Dining Table</i>	80
Gambar 57 Alternatif Desain <i>Family Dining Table</i>	81
Gambar 58 Alternatif Desain <i>Square Table 5 Seat</i>	81
Gambar 59 Alternatif Desain <i>Coffee Table</i>	82
Gambar 60 Alternatif Desain <i>Dining Chair</i>	82
Gambar 61 Alternatif Desain <i>Bench</i>	83
Gambar 62 Alternatif Desain <i>Lounge Chair</i>	83
Gambar 63 Alternatif Desain <i>Lounge Chair</i>	84
Gambar 64 Alternatif Desain <i>Stool Bar</i>	84
Gambar 65 Alternatif Desain <i>Arm Chair</i>	85
Gambar 66 Alternatif Desain Permainan Anak	85
Gambar 67 Rendering Perpektif <i>Indoor Dining Lantai 1</i>	94
Gambar 68 Rendering Perspektif <i>Semi Outdoor Lantai 2</i>	95
Gambar 69 Rendering Perspektif <i>Kitchen Class</i>	95

Gambar 70 Rendering Perspektif <i>Indoor Dining</i> Lantai 2.....	95
Gambar 71 Rendering <i>Outdoor Seating</i> Lantai 2	96
Gambar 72 Rendering Perpektif <i>Bakery</i>	96
Gambar 73 Rendering Perspektif <i>Tour & Travel</i>	96
Gambar 74 Rendering Perspektif <i>Lounge Area & Meeting Room</i>	97
Gambar 75 Rendering Perspektif <i>Trade Shop & Family Dining</i>	97
Gambar 76 Rendering Area Bermain Anak	97
Gambar 77 Rendering Perspektif <i>Toilet 1</i>	98
Gambar 78 Rendering Perspektif <i>Toilet 2</i>	98
Gambar 79 Rendering Perspektif <i>Toilet 3</i>	98
Gambar 80 Layout Lantai 1	99
Gambar 81 Layout Lantai 2	99
Gambar 82 Meja Bar.....	100
Gambar 83 Square Table 2 <i>Seat</i>	100
Gambar 84 Square Table 4 <i>Seat</i>	101
Gambar 85 <i>Dining Chair</i>	101
Gambar 86 <i>Arm Chair</i>	102
Gambar 87 <i>Lounge Chair</i>	102
Gambar 88 <i>Partisi</i>	103
Gambar 89 <i>Reading Corner Display</i>	103
Gambar 90 Lampu Gantung 1	104
Gambar 91 Lampu Gantung 2.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aktifitas Pengguna Ruang	26
Tabel 2 Daftar Kebutuhan.....	58
Tabel 3 Ide Solsi Desain	62
Tabel 4 Kebutuhan Jenis Lampu.....	87
Tabel 5 Kebutuhan Jenis AC.....	92





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni rupa Indonesia, sebagai salah satu bentuk kesenian yang berkembang di negara dunia ketiga, rupanya cukup dan mulai diperhitungkan secara regional maupun internasional. Terbukti dari daya tarik dan potensi seni rupa Indonesia yang unik dan selalu menjadi incaran, baik pada pasar (kapital), atau pada kompetisi bergengsi maupun pameran penting lain di dalam maupun pada beberapa negara di dunia. Lahirnya banyak perupa dari segi kuantitas maupun kualitas menjadi alasan pula mengapa seni rupa Indonesia demikian “ramai” dengan segala keanekaragaman kecenderungan (baik tradisi, aliran, gaya, sejarah, kepribadian, dan pemikir). (Susanto, 2016). Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang juga dikenal sebagai kota Seni dan Budaya. Perkembangan yang terlihat, Yogyakarta saat ini telah menjadi salah satu tujuan penting bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk dapat menikmati, mempelajari, bahkan ikut andil dalam kegiatan Seni dan Budaya yang sangat beragam terdapat di Yogyakarta. Pada era ini seni rupa sangat berkembang pesat di mana-mana, Yogyakarta salah satunya. Hal ini membuat Yogyakarta ramai akan pameran seni rupa. Padatnya kegiatan pameran seni rupa setiap tahunnya membuat ruang pameran seperti *galery*, *artspace*, *artshop* banyak bermunculan untuk mewedahi seniman dalam berpameran. Padatnya ruang pameran membuat beberapa pemilik usaha *cafe*, *restaurant*, *coffee shop*, memberi ruang kepada seniman untuk merespon dinding kosong dengan karya-karyanya.

ViaVia *cafe-resto* adalah salah satu *cafe-resto* di Yogyakarta yang memberi wadah seniman untuk memamerkan karya-karyanya. Bangunan seluas 284.82 m² ini beralamatkan di jalan Prawirotaman No. 30 Yogyakarta, Indonesia. ViaVia *cafe-resto* memiliki tema natural dengan handalan travel, bakery dan menu vegetarian, menjadikan *cafe-resto* ini digemari banyak wisatawan. ViaVia memiliki bangunan 2 lantai, saat memasuki ViaVia *cafe-resto* para pengunjung akan menemukan beberapa area pada bangunan ini,

lantai 1 terdapat *bakery*, *trade shop*, *tour & travel*, tempat bermain anak-anak, *indoor dining*, bar, dan juga ruang pameran. Pada lantai 2 terdapat *office*, dapur, *indoor dining*, dan *semi outdoor dining* dengan area merokok, dan disetiap hari jumat terdapat *live music* bergenre *jazz*.

Beberapa *event* seperti kegiatan pameran seni rupa juga membuat nama ViaVia *cafe-resto* ini dikenal oleh banyak penikmat seni, kritikus, kurator, akademisi, hingga praktisi seni. Untuk mempertahankan eksistensi ViaVia *cafe-resto* perlu adanya hal-hal baru yang dimunculkan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pengelola dari segi interior, seperti pencahayaan, sirkulasi, *zoning* yang akan berubah ketika berlangsungnya pameran seni rupa dan *event* lainnya. Selain itu, perlu adanya inovasi-inovasi baru yang mungkin bisa diterapkan seiring dengan berkembangnya proses berkarya bagi pelaku seni dalam menghasilkan sebuah karya, yang tidak bisa dipungkiri kegiatan utama dari Via Via *cafe-resto* adalah tempat bertemu pasangan, berkumpul keluarga lalu menikmati hidangan yang disajikan, namun tidak mengikat ke'liar'an para pelaku seni dalam merespon dinding. Banyaknya penawaran Via Via *cafe-resto* dari *tour & travel*, *bakery*, *event* (pameran, dan pertunjukan musik *jazz*) hingga *trade shop* membuat Via Via *cafe-resto* memiliki intensitas yang berbeda-beda disatu bangunan yang cukup sempit. Ketika berlangsungnya pameran dan *live music* tata letak furniture akan berubah dan mengganggu sirkulasi pengunjung.

Dari hal diatas penulis berkeinginan untuk redesain ViaVia *cafe-resto* berkaitan dengan tuntutan penerapan desain yang fleksibel dalam satu bangunan, yang memiliki bermacam-macam kegiatan dalam satu waktu dan dapat berjalan beriringan sesuai dengan kebutuhan masing-masing pada setiap kegiatan.

B. Metode Desain

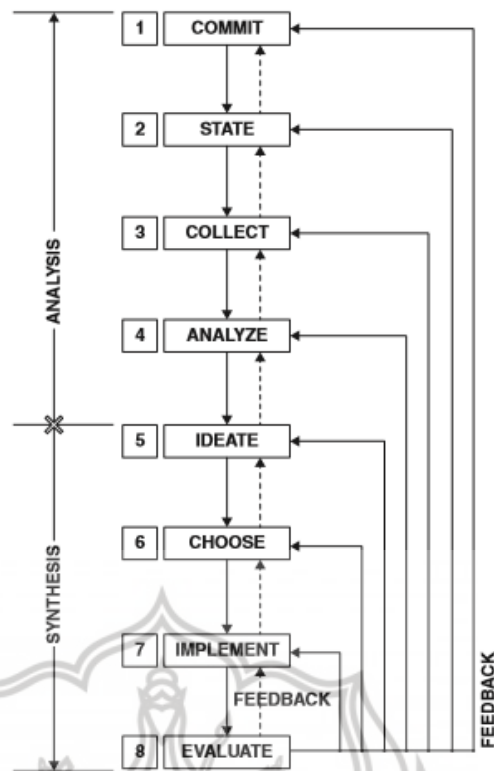
1. Proses Desain

Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan dari buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang disebutkan bahwa pola pikir ini terdapat dua bagian pada Proses Desainnya yaitu, analisa yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesa yang merupakan

langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana dapat menjadi pemecah masalah teroptimal.

Tahapan yang akan dikerjakan dalam pola pikir perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D, serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum. (Kilmer, 2014)



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Kilmer,2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima ‘masalah’ yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

a) *Prioritization*

Dengan membuat *time schedule*, daftar prioritas

b) *Reward Concept (Tangible assets)*

c) *Personal Value Analogies*

Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai”. Misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

2) State (Define the Problem)

Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

a) Checklist

Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

b) Perception List

Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.

c) Visual Diagrams

Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. *Visual diagram* dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

3) Collect (Gather the Facts)

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

a. Interviews

b. Survey pengguna

c. Melakukan penelitian dari proyek-proyek serupa sebelumnya yang pernah ada.

4) *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

a. *Conceptual Sketches*

b. *Matrix*

c. *Pattern Searching*

d. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a) *Drawing Phase*

Mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *Bubble Diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

b) *Concept Statement*

Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencari ide:

- *Role-playing*
- *Brainstorming*
- *Buzz Sessions*

- *Discussion Groups*
- *Synectics*

2) *Choose (Select the Best Option)*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

a) *Personal Judgement*

Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer bergantung pada pengalaman masa lalu dan keyakinan diri sendiri.

b) *Comparative Analysis*

Meskipun metode personal judgement efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

c) *Consultant or User Decision*

Metode lain yang bias digunakan adalah dengan membiarkan klien, konsultan, atau user menentukan pilihannya. Namun keputusan pengguna mungkin akan menyimpang dari permasalahan, sehingga desainer harus menyarankan pilihan yang tepat.

3) *Implement (Take Action)*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

a) *Final design drawings*

- Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail.
- Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.

b) Time schedules

Untuk dapat bergerak maju secara efektif terhadap ide yang sudah dipilih, desainer harus membuat *time schedule* yang ketat supaya dapat membantu proses berlangsungnya sebuah proyek.

c) Budgets

- Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek.
- Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.

d) Construction drawings

Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

e) Specifications

Berupa spesifikasi material, standar tampilan, metode konstruksi atau instalasi yang digunakan.

f) Contract Administration

Desainer membantu klien dalam administrasi kontrak untuk mengimplementasikan solusi yang dibuat oleh desainer. tahap-tahap implementasi biasanya dipecah menjadi langkah-langkah berikut:

- *Contractor selection*
- *Obseervation*
- *Move-in or Occupancy*
- *Punch list*

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Evaluate (Critically Review)

Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Dengan melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Nantinya akan digunakan sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengevaluasi:

- a) *Self-analysis*
- b) *Solicited opinions*
- c) *Studio criticism*
- d) *Postoccupancy*

2) *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan. (Nurshadrina, 2017)

