

**REDESAIN INTERIOR REST AREA
SAC PURWOREJO**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Muhammad Rubmana Adi Luhung

NIM 1210041123

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

2018

**REDESAIN INTERIOR REST AREA
SAC PURWOREJO**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Muhammad Rubmana Adi Luhung

NIM 1210041123

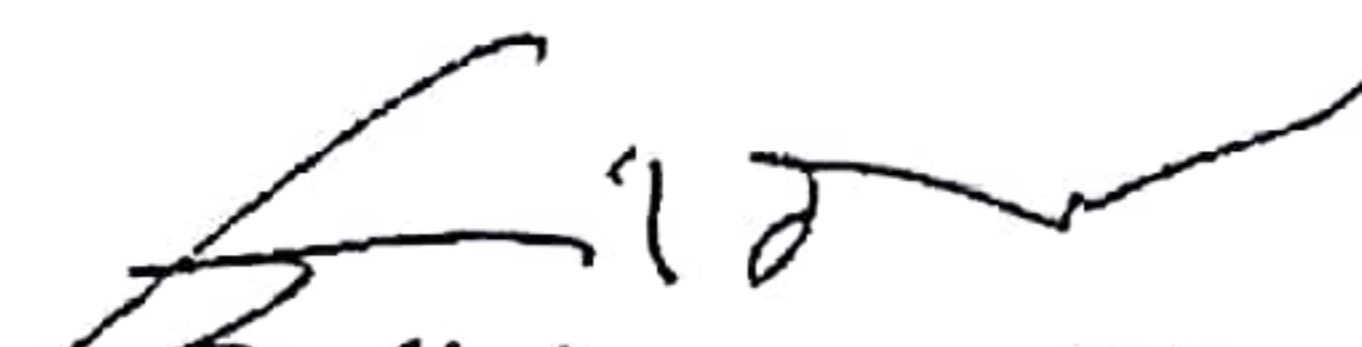
Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior

2018

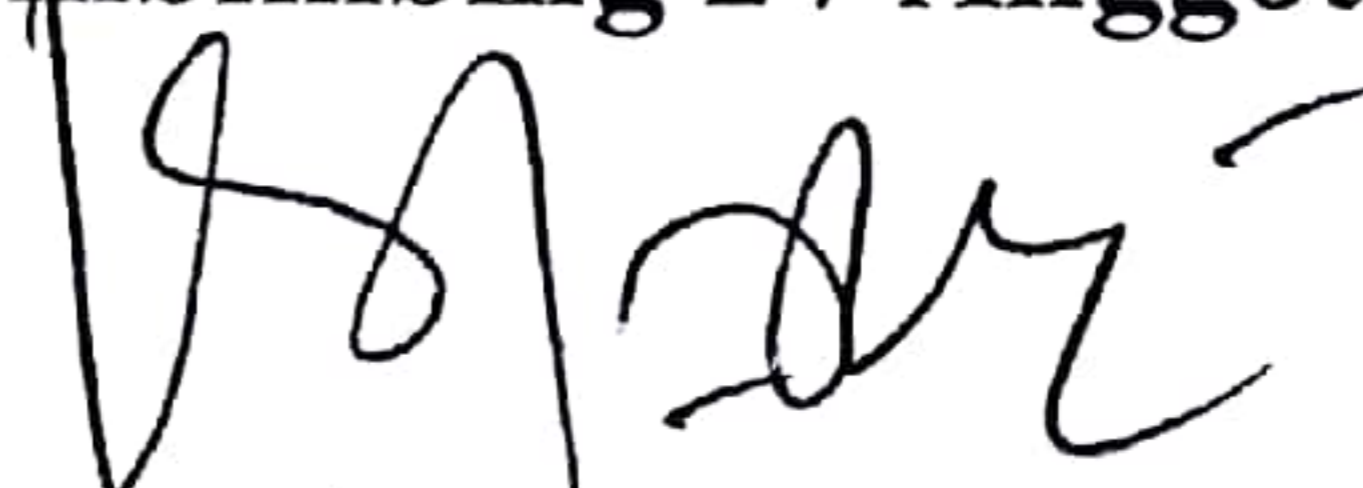
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

REDESAIN INTERIOR REST AREA SAC PURWOREJO diajukan oleh Muhammad Rubmana Adi Luhung, NIM 1210041123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2018.

Pembimbing 1 / Anggota


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

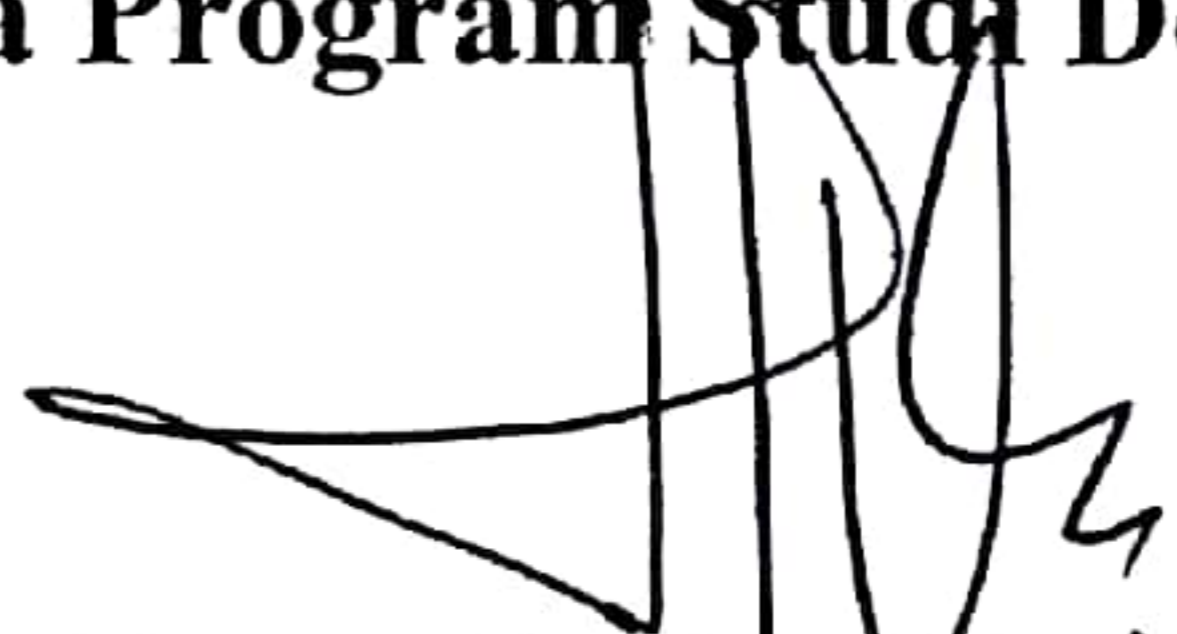
Pembimbing 2 / Anggota


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

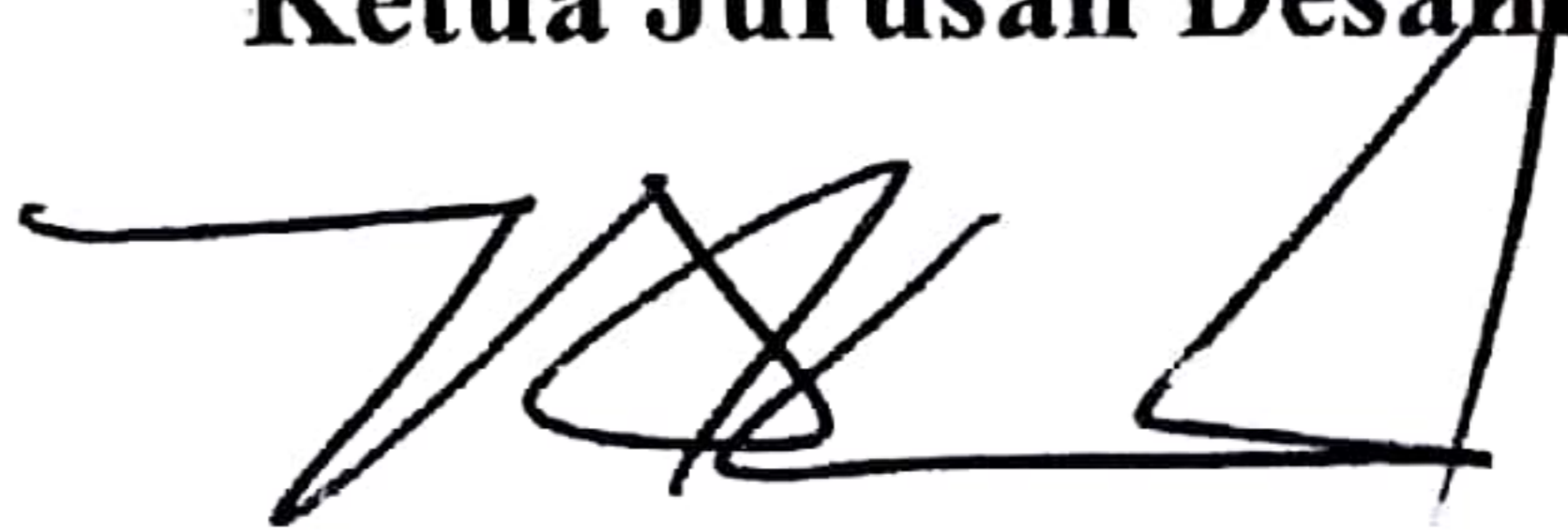
Cognate / Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds
NIP. 19870209 201704 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior


Yulyta Kodrat P. MT.
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

REDESAIN INTERIOR REST AREA SAC PURWOREJO
Redesign of Rest Area Sumber Adventure Center Purworejo

ABSTRACT

Rest Area (Rest and Service) which has complete facilities located in one area is still minimal in Central Java especially on the line connecting Kebumen - Purworejo, thus making the road users have to stop several times to reach different facilities - different facilities both for the needs of motorists and vehicle needs. SAC Rest Area Purworejo present to meet the needs of the community, especially for the drivers who crossed Jl. kebumen purworejo with various facilities offered. Because the main requirement for the driver is to rest then selected the concept of Rest and Relax is realized in the form of additional vip lounge area with Contemporary style and Durian Manggis theme applied to the decorative elements to be expected to represent the hallmark of Purworejo city. This article will discuss about what kind of concept will be carried on this design.

Keywords: perancangan, interior, rest area, Sumber Adventure Center Purworejo, contemporary, rest to relax.

ABSTRAK

Rest Area (Tempat istirahat dan pelayanan) yang memiliki fasilitas-fasilitas lengkap yang berada dalam satu kawasan masih minim ditemui di Jalur Jawa Tengah khususnya pada Jalur yang menghubungkan Kebumen - Purworejo, sehingga membuat pengguna jalan harus berhenti beberapa kali untuk mencapai fasilitas-fasilitas yang berbeda-beda baik fasilitas untuk kebutuhan pengendara maupun kebutuhan kendaraan. SAC Rest Area Purworejo hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terutama untuk para pengemudi yang melintasi Jl. Kebumen Purworejo dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan. Karena kebutuhan utama untuk pengemudi adalah beristirahat maka terpilih konsep *Rest and Relax* yang diwujudkan dalam bentuk penambahan *area vip lounge* dengan gaya Kontemporer dan tema Durian Manggis yang diterapkan pada elemen dekoratif agar diharapkan dapat mewakili ciri khas kota Purworejo. Artikel ini akan membahas tentang konsep seperti apa yang akan diusung pada rancangan ini.

Kata kunci: perancangan, interior, rest area, Sumber Adventure Center Purworejo, contemporary, rest and relax.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, 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:

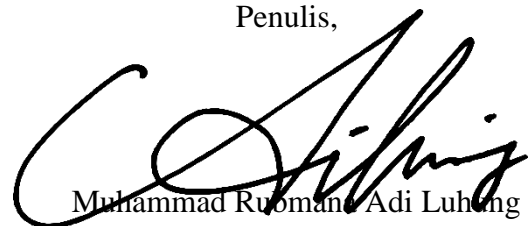
1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberdorongan semangat nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Ibu Yayu Rubiyanti S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi dorongan semangat, nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. MT. 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 Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

7. Pimpinan *Sumber Adventure Center Purworejo* atas izin survey dan data-data yang diberikan.
8. Papa, Mama, dan adik tercinta, atas dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
9. *Special thanks* untuk SLUMINGGIRAN *bigfam*, Noni Yuni Asti Sofiani, Zacky Isma Haris Pahlevi, Malik Arugha, Singgih Tri Kamanto, Skolastika Ghea Suciandita, Muhammad Hojali, Redha Anggraeni, Hendra Tri, Miliart Jogja, dan yang lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah rela membantu saya hingga 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,



Muhammad Ruoman Adi Luhung

DAFTAR ISI

LEMBAH PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Metode Desain.....	17
1. Proses Desain.....	17
2. Penjelasan Proses Desain.....	19
BAB II PRA DESAIN	23
A. Tinjauan Pustaka	23
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Yang Akan Didesain	23
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	31
B. Program Desain	36
1. Tujuan Desain	36
2. Sasaran Desain.....	36
3. Data.....	37
4. Data Non Fisik.....	38
5. Keinginan Klien.....	40
6. Aktivitas Pengguna Ruang.....	40
7. Karakteristik Pengguna Ruang	41
	viii

8. Data Fisik.....	42
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	59
A. Pernyataan Masalah.....	59
B. Ide Solusi Desain.....	60
1. Konsep Perancangan.....	60
2. Tema.....	60
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	62
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	67
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	68
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	70
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	70
1. Alternatif Estetika Ruang.....	70
2. Alternatif Penataan Ruang.....	86
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Metodologi Desain.....	17
Gambar 2. 1 Denah Lokasi	38
Gambar 2. 2 Denah Existing	42
Gambar 2. 3 Zoning Existing	42
Gambar 2. 4 Lantai.....	43
Gambar 2. 5 Dinding.....	43
Gambar 2. 6 Plafon	44
Gambar 2. 7 Furniture Pabrikasi.....	44
Gambar 2. 8 Elemen Dekoratif	30
Gambar 2. 9 Pencahayaan dan Penghawaan.....	45
Gambar 2. 10 Titik Lampu.....	46
Gambar 2. 11 Area <i>Foodcourt</i>	46
Gambar 2. 12 Area <i>Office</i>	47
Gambar 2. 13 Kabinet Persediaan dan <i>kitchen</i>	47
Gambar 2. 14 Kabinet Persediaan dan Peralatan.....	48
Gambar 3. 1 Buah Durian dan Manggis.....	78
Gambar 3. 2 Alternatif 1 Rencana Lantai.	62
Gambar 3. 3 Alternatif 2 Rencana Lantai	63
Gambar 3. 4 Alternatif 1 Rencana Dinding	64
Gambar 3. 5 Alternatif 1 Rencana Dinding	65

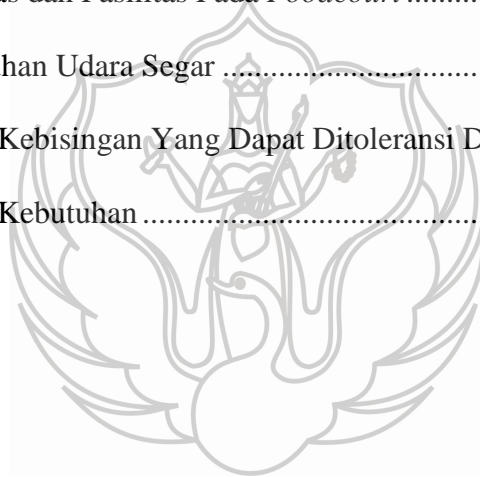
Gambar 3. 6 Alternatif 1 Rencana Dinding	66
Gambar 3. 7 Contoh Alternatif Furnitur.....	67
Gambar 3. 8 Contoh Alternatif Furnitur.....	67
Gambar 3. 9 Contoh Alternatif Furnitur.....	68
Gambar 3. 10 Contoh Alternatif 1 Pencahayaan.. ..	68
Gambar 4. 1 Alternatif 1 Gaya Kontemporer.....	70
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Gaya Kontemporer.....	71
Gambar 4. 3 Bagan Penjelasan Gaya dan Tema.	72
Gambar 4. 4 Penjelasan Filosofi Buah Durian.....	73
Gambar 4. 5 Logo Purworejo.....	75
Gambar 4. 6 Tema Logo Purworejo.....	75
Gambar 4. 7 Transformasi Buah Durian	77
Gambar 4. 8 Transformasi Buah Durian	77
Gambar 4. 9 Transformasi Buah Durian	78
Gambar 4. 10 Transformasi Buah Durian	79
Gambar 4. 11 Transformasi Buah Durian	80
Gambar 4. 12 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding.....	81
Gambar 4. 13 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai.....	81
Gambar 4. 14 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon.....	82
Gambar 4. 15 Elemen Dekoratif Kontemporer	83
Gambar 4. 16 Warna Turunan Tema dan Gaya Kontemporer.....	84
Gambar 4. 17 Material Perancangan.....	85
Gambar 4. 18 Diagram Matrix SAC Rest Area Alternatif 1	86

Gambar 4. 19 Diagram Matrix SAC Rest Area Alternatif 2.....	86
Gambar 4. 20 Diagram Bubble SAC Rest Area Alternatif 1	87
Gambar 4. 21 Diagram Bubble SAC Rest Area Alternatif 2	88
Gambar 4. 22 Zoning Alternatif 1	89
Gambar 4. 23 Zoning Alternatif 2.....	89
Gambar 4. 24 Layout Alternatif 1.....	90
Gambar 4. 25 Layout Alternatif 2.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Luas Tipe <i>Rest Area</i>	19
Tabel 2. 2	Standarisasi Fasilitas Sesuai Tipe <i>Rest Area</i>	19
Tabel 2. 3	Standarisasi Luasan Minimum Restoran.....	20
Tabel 2. 4	Standarisasi Luasan Minimum Kios	20
Tabel 2. 5	Standarisasi Fasilitas di Dalam <i>Rest Area</i>	20
Tabel 2. 6	Aktifitas Pengguna Ruang.....	20
Tabel 2. 7	Aktifitas dan Fasilitas Pada <i>Foodcourt</i>	39
Tabel 2. 8	Kebutuhan Udara Segar	50
Tabel 2. 9	Daftar Kebisingan Yang Dapat Ditoleransi Dalam Restoran.....	53
Tabel 2. 10	Daftar Kebutuhan	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transportasi merupakan suatu kebutuhan yang hampir setiap harinya tidak dapat ditinggalkan oleh manusia. Pada jaman modern ini, semua orang membutuhkan alat transportasi untuk berpindah dari tempat yang satu ke tempat yang lain, terutama transportasi darat yang mempunyai peranan penting dalam mendukung kegiatan manusia. Jawa Tengah, sebagai salah satu provinsi yang ada di Pulau Jawa, memiliki peranan penting dalam pembangunan nasional Indonesia. Jalur Selatan Jawa merupakan jalan arteri primer yang menjadi perhatian utama transportasi darat yang ada di Jawa Tengah. Dengan banyaknya volume kendaraan yang melintasi jalan pantura tersebut mengakibatkan rawannya kecelakaan karena kelelahan pengguna jalan. Untuk itu, dibutuhkan sarana dan prasarana yang bertujuan untuk mendukung kebutuhan pengguna jalan agar dapat beristirahat sejenak. *Rest area* merupakan sarana dan prasarana yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna jalan baik untuk beristirahat, melepas kejenuhan maupun untuk berekreasi.

Rest area yang memiliki fasilitas- fasilitas lengkap yang berada dalam satu kawasan masih minim ditemui di Jalur yang menghubungkan Kebumen - Purworejo, sehingga membuat pengguna jalan harus berhenti beberapa kali untuk mencapai fasilitas- fasilitas yang berbeda- beda baik fasilitas untuk kebutuhan pengendara maupun kebutuhan kendaraan. Keberadaan SAC yang

berada di jalur utama Purworejo menciptakan konsep tersendiri dibandingkan dengan *rest area* lainnya. Bangunan yang mempunyai luas sekitar 15 ha tersebut mulai dibangun tahun 2011 dan selesai dibangun tahun 2013, dulunya kawasan ini berupa lahan pertanian luas yang berada dipinggiran jalan Kutoarjo - Kebumen km 3,5. Ramainya kendaraan yang melintas di jalur tersebut menjadikan SAC *Rest area* sebagai tempat untuk beristirahat sejenak. Bangunan *Rest area* yang berjenis *open space* ini sebagian besar terdiri dari beberapa *tenant foodcourt* dan dibagian tengah terdapat area *lobby entrance* sebagai pintu masuk utama menuju *ticketing water park*, selain itu bagian *lobby* sering dijadikan *mini gallery* untuk memamerkan berbagai karya seni.

Sebagai *foodcourt* yang juga berfungsi menjadi *rest area* bagi pengunjung yang sedang melakukan perjalanan, *Foodcourt* pada *rest area* ini dirasa masih bisa meningkatkan aspek kenyamanan bagi pengunjung. Dari kondisi *foodcourt* saat ini banyak dijumpai penataan layout serta fasilitas pendukung yang masih bisa dimaksimalkan. Selain itu *lobby* pada *rest area* ini juga dapat diperkaya dengan budaya dan ciri khas Kota Purworejo. Untuk mengatasi masalah di dalam *foodcourt* dan *lobby* pada *rest area* SAC Purworejo dilakukan beberapa analisis data, survei kondisi eksisting, wawancara kepada karyawan restoran serta para pengunjung. Dengan adanya beberapa tahapan analisis yang dilakukan, diharapkan muncul sebuah konsep desain dari tahap sintesis yang akan memunculkan alternative solusi dari permasalahan desain yang sudah diuraikan dalam tahap programming nantinya

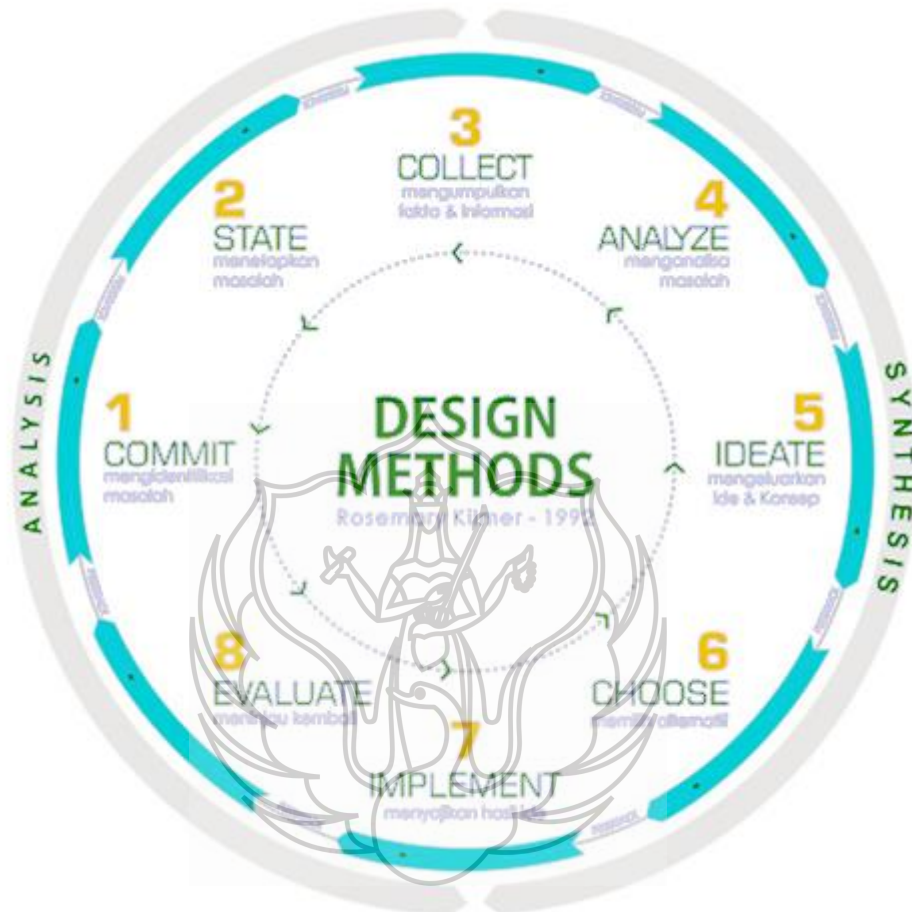
akan diterapkan pada desain interior *foodcourt* dan *lobby* pada *rest area* di Kabupaten Purworejo.

Dalam hal ini para pengguna *Rest area* membutuhkan ruang istirahat yang benar benar memperhatikan segi kenyamanan. Karena letaknya yang berdekatan langsung dengan tempat rekreasi *water park* dan *sirkuit road race*, maka dibuthkan desain ruang yang tepat untuk memberikan kenyamanan bagi para pengguna *Rest Area* agar terhindar dari kebisingan serta penataan ruang, sirkulasi dan estetika interior tanpa mengurangi fungsi dari fasilitas lainnya.

Dari uraian tersebut, untuk memberikan pelayanan yang optimal bagi para pengguna melalui perancangan redesain *foodcourt* dan *lobby* pada *Rest area* SAC diharapkan dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi para pengunjung dan dapat menjadikan tempat beristirahat yang berkesan. Dengan adanya aksesibilitas yang fungsional sebagai sarana aktifitas sehari-hari pengguna diharapkan dapat memperlancar pola perawatan sehingga pasien memperoleh perawatan yang maksimal. Hal ini juga menjawab anjuran pemerintah yang mengharuskan adanya fasilitas umum seperti area parkir dan tempat ibadah pada ruang publik.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Bagan Metodologi Desain (Sumber : (Kilmer dan Kilmer 1992)

Metode desain yang digunakan dalam merancang interior Gedung *Rest area Sumber Adventure Center Purworejo* ini menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer yang ditulisnya pada buku *Designing Interior* ((1992, 156). Menurut (Killmer, 2014) Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian

dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit, state, collect, analyze*. Sedangkan tahap synthesis terdiri dari tahap *ideate, choose, implement, evaluate*.

- a. *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
- b. *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat *checklist* permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek, kemudian membuat *perception list*, berupa pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Terakhir dengan melakukan visual diagram, merangkum goal yang ingin dicapai dari *list* masalah-masalah, objektifitas yang harus tercapai, dan pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagramatik.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Dapat dengan cara *survey, interview*, atau metode *research* lainnya.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram bubble dan diagram matrix. Pada diagram dimasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, *view*, dan sebagainya.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada konsep skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi

secara lebih jelas dan spesifik dibanding sketsa diagram bubble pada tahap sebelumnya.

- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan 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 telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Analisis

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori yakni data primer dan data sekunder. Dalam pencarian data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari proses pengambilan data langsung pada lokasi. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Survei Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati keadaan Gedung *Rest area Sumber Adventure Center Purworejo* dan juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini akan mendapatkan informasi – informasi yang

berkaitan dengan objek perancangan, misalnya mencari data komparasi objek, data eksisting sekitar klinik. Survei dilakukan di Purworejo, tepatnya berada Jl. Kebumen - Purworejo. Survei menggunakan alat kamera *smartphone* sebagai dokumentasi, alat tulis catatan dan data arsitektur gambar kerja bangunan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan berdasarkan peristiwa dilapangan. Dapat juga digunakan sebagai dokumentasi visual data hasil survei untuk memperjelas data-data yang telah disampaikan. Data dokumentasi dapat berupa gambaran eksisting yang sebenarnya.

2) Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data perancangan yang diperoleh dari hasil pemikiran atau kesaksian orang lain yang tidak terlibat secara pribadi. Data sekunder tidak berkaitan secara langsung dengan objek perancangan, akan tetapi sangat mendukung program perancangan. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan atas data-data yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, *standard* ergonomi, baik dari buku maupun internet.

b) Studi Banding

Studi banding yaitu memuat konsep sebagai kegiatan untuk meninjau dan melakukan evaluasi pada sebuah objek atau tempat lain. Terutama mengenai aspek-aspek kelebihan yang memiliki orientasi untuk pengembangan dan *development*. Secara definitive studi banding memiliki definisi sebagai riset pada bagian dari sebuah struktur secara sistematis.

b. Metode Sintesis

Pencarian ide dan pengembangan desain yakni saya mengambil teknik Brainstorming. Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, metode Brainstorming adalah teknik untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dalam kelompok. Brainstorming memiliki jenis-jenis pemecahan masalah didalamnya, meliputi:

- 1) *Verbal brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup yang dilakukan secara verbal dengan tatap muka dan pertemuan langsung.
- 2) *Nominal brainstorming* : Mengeluarkan ide secara terpisah, tidak saling berinteraksi dengan menuliskan idenya di kertas atau komputer.
- 3) *Electronic brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup secara elektronik dengan menggunakan *tools* seperti *Group Support System*.

c. Metode Evaluasi

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:

1) *Self-analysis*

Introspeksi diri terhadap pencapaian yang telah didapat apakah telah sesuai dengan tujuan awal.

2) *Solicited Opinion*

Metode evaluasi ini melibatkan pendapat orang lain seperti desainer lain, konsultan, pengguna dan sebagainya.

3) *Studio Criticism*

Metode evaluasi ini dilakukan didalam kelas atau studio, yang dilakukan secara berkala dan diakhir proyek oleh dosen pembimbing dan dosen penguji.