

**REDESAIN INTERIOR RESTORAN
KOREA *DAE JANG GEUM*
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

**Maulana Malik Firdausy
NIM 1310069123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**REDESAIN INTERIOR RESTORAN
KOREA *DAE JANG GEUM*
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

**Maulana Malik Firdausy
NIM 1310069123**

**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**

REDESAIN INTERIOR RESTORAN

KOREA DAE JANG GEUM

YOGYAKARTA

Maulana Malik Firdausy
fmaulana069@gmail.com

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

Abstract

Today, the most developed and in demand business in the industry is a restaurant, especially a Korean restaurant. The method used in designing the interior of Korean restaurant is analytical method (Jones, 1971). The result of Dae Jang Geum Restaurant design plan was to give two landmarks atmosphere from Korea to the interior. The first is Cheong Gye-Cheon River which applied as the basic design from the floor pattern and ceiling cover. Moreover, the atmosphere from the river environment would be given to some areas in the restaurant as well. Furthermore, the design mixed with the concept of Pedestrian Seoulo 7017 which was applied as the basic design of the walls, furniture, and the looks outside restaurant. The colours of Dae Jang Geum interior design are monochrome for the materials along with the traditional colours of Korea called Obangsaek. The colours are black, white, red, blue and yellow which those represent the adolescent characters such as free, expressive, and contemporary.

Keywords: restaurant, landmark, Korea

Abstrak

Salah satu dunia bisnis yang paling diminati dan berkembang pesat saat ini adalah bisnis restoran. Pada proses mendesain interior restoran Korea ini menggunakan metode analitis (*analytical method*) (Jones, 1971). Hasil desain Restoran *Dae Jang Geum* Yogyakarta ini adalah menghadirkan 2 suasana *landmark* di Korea yaitu sungai *Cheong Gye-Cheon* akan diterapkan sebagai bentuk dasar dari pola lantai, rencana penutup plafon, dan suasana keadaan lingkungan dari sungai tersebut akan dihadirkan di beberapa area dalam restoran ini. Kemudian dipadukan dengan konsep *Pedestrian Seoulo 7017* yang nantinya akan diterapkan pada bentuk dasar rencana dinding, beberapa furniture, tampak luar ruangan-ruangan restoran, dan penerapan warna dalam perancangan interior restoran *Dae Jang Geum* ini menerapkan warna monokrom pada materialnya yang dipadukan dengan warna khas Korea yang disebut *Obangsaek*. Warna-warna tersebut terdiri dari hitam, putih, merah, biru dan kuning, dimana kelompok warna tersebut bisa mempresentasikan karakter remaja yang terlihat bebas (*freedom*), ekspresif, dan kekinian (*Contemporary*).

Kata kunci: Restoran, *Landmark*, Korea

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :
REDESAIN INTERIOR RESTORAN KOREA *DAE JANG GEUM*
YOGYAKARTA diajukan oleh Maulana Malik Firdausy, NIM 1310069123
Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta , telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji
Tugas Akhir Pada tanggal 17 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing II/Anggota

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

Cognate/Anggota

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

Kaprodi Desain Interior

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi N., S.Sn., M.A.
NIP. 19700727 200003 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Redesain Interior Restoran Korea *Dae Jang Geum* Yogyakarta” ini dan 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 kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang maha kuasa atas segala rahmat dan ridho-Nya
2. Nabi Muhammad Rasulullah SAW, sosok yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi umatnya.
3. Bapak saya David Purnama dan Ibu saya Ratna Dwi Kartika, dua orang yang sangat berarti bagi saya. Terimakasih atas segala perjuangan, do'a, dan kasih sayang untuk kemudahan saya mengerjakan tugas akhir ini.
4. Kedua kakak saya, Fajar Khoirul Anam dan Kemal Khoirur Rahman beserta keluarga besar saya yang selalu mendukung saya dengan do'a maupun secara langsung.
5. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T., selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I saya, Serta Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku Dosen Pembimbing II saya yang telah memberikan ilmu, dorongan, semangat, nasehat, kritik dan saran yang sangat membantu selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Hartoto Indra S., M.Sn. selaku dosen wali yang selalu memberi nasehat dan menguatkan saya.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama saya menempuh proses studi.
10. Pihak Restoran Korea *Dae Jang Geum* Yogyakarta yang sudah berkenan mengizinkan saya menjadikan restoran *Dae Jang Geum* sebagai objek Tugas Akhir saya.
11. Seluruh pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir saya serta menjadi tempat bertukar pikiran ; Wisnu Apriyanto MS, Anggie Pardamean, Felix Jati, Januarda Simatupang, Yohansen Sihotang, Brainnisa Ramadhani, Firman Setyawan, Lokananta Wibisono, Anggia Carista, Lintang Trio, Nindya Latifani, Dandy Miantino, Hasbie Alfie, dan Idelia Rosmalinda.
12. Teman-teman seperjuangan GRADASI (Desain Interior angkatan 2013), grup Ulakepuloh, grup MLZKZL. Terimakasih sudah menjadi wadah keluh kesah saya serta memberi semangat tiada henti.
13. Serta seluruh pihak yang turut andil membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 3 Januari 2018

Penulis,

Maulana Malik Firdausy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain /Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	8
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain.....	13
2. Fokus/Sasaran Desain.....	13
3. Data.....	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	29
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	
A. Pernyataan Masalah	45
B. Ide Solusi Desain.....	46

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

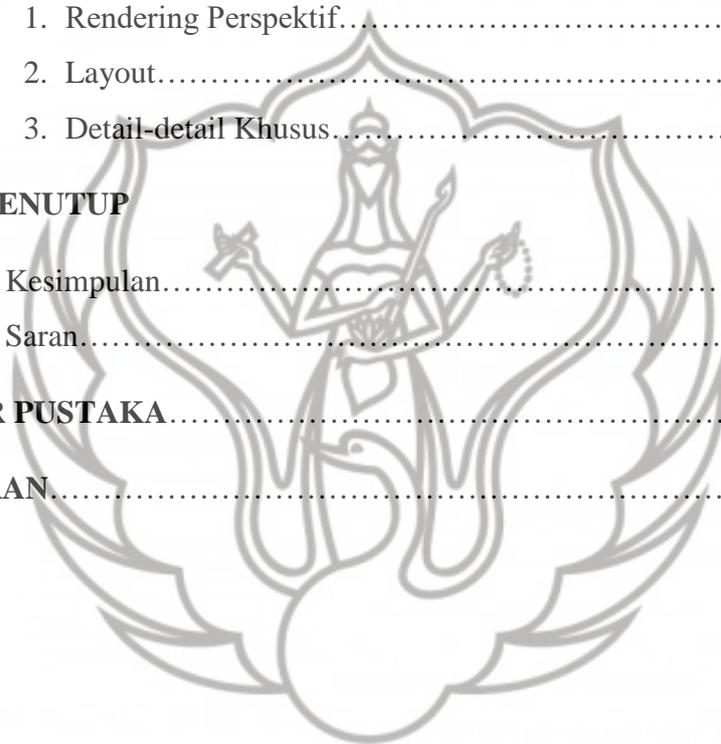
A. Alternatif Desain.....	49
1. Alternatif Estetika Ruang.....	49
2. Alternatif Penataan Ruang	56
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	60
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	70
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	75
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	87
C. Hasil Desain.....	98
1. Rendering Perspektif.....	98
2. Layout.....	105
3. Detail-detail Khusus.....	106

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112

DAFTAR PUSTAKA.....	113
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....
----------------------	--------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Pola Pikir Desain Metode Analistis	3
Gambar 2. Langkah-langkah dalam segmentasi, target, posisi pasar	10
Gambar 3. Suasana Sungai <i>Cheong-Gye Cheon</i> sebagai tema perancangan	10
Gambar 4. Suasana Pedestrian <i>Souollo 7017</i>	11
Gambar 5. Warna Filosofis Korea, <i>Obangsaek</i>	12
Gambar 6. Logo Restoran Korea <i>Dae Jang Geum</i> Yogyakarta.....	14
Gambar 7. Struktur Organisasi <i>Dae Jang Geum</i> Yogyakarta.....	15
Gambar 8. Pola aktivitas Pengelola <i>Dae Jang Geum</i> Yogyakarta.....	15
Gambar 9. Pola Pengunjung <i>Dae Jang Geum</i> Yogyakarta.....	16
Gambar 10. Fasad Bangunan Restoran <i>Dae Jang Geum</i> Yogyakarta.....	17
Gambar 11. Sirkulasi Restoran <i>Dae Jang Geum</i> Yogyakarta.....	18
Gambar 12. <i>Entry Area</i> ,Dapur dan Kasir,dan <i>Drugstore</i>	19
Gambar 13. Area Makan Utama (Main Hall)	19
Gambar 14. Interior Ruang Tatami	20
Gambar 15. <i>Sushi & Sashimi Counter Area</i>	20
Gambar 16. Jembatan menuju Ruang VIP & Tampak luar Ruang VIP.....	21
Gambar 17. Suasana Sungai <i>Cheong-Gye Cheon</i> sebagai tema perancangan.....	46
Gambar 18. Suasana Pedestrian <i>Souollo 7017</i> sebagai tema perancangan.....	47
Gambar 19. Remaja Penggemar Makanan Korea	48
Gambar 20. Moodboard Alternatif 1 Penerapan Suasana Ruang	49
Gambar 21. Moodboard Alternatif 2 Penerapan Suasana Ruang	50
Gambar 22. Moodboard Elemen Dekoratif.....	51
Gambar 23. Sketsa Ide Elemen Dekoratif yang akan di terapkan.....	51

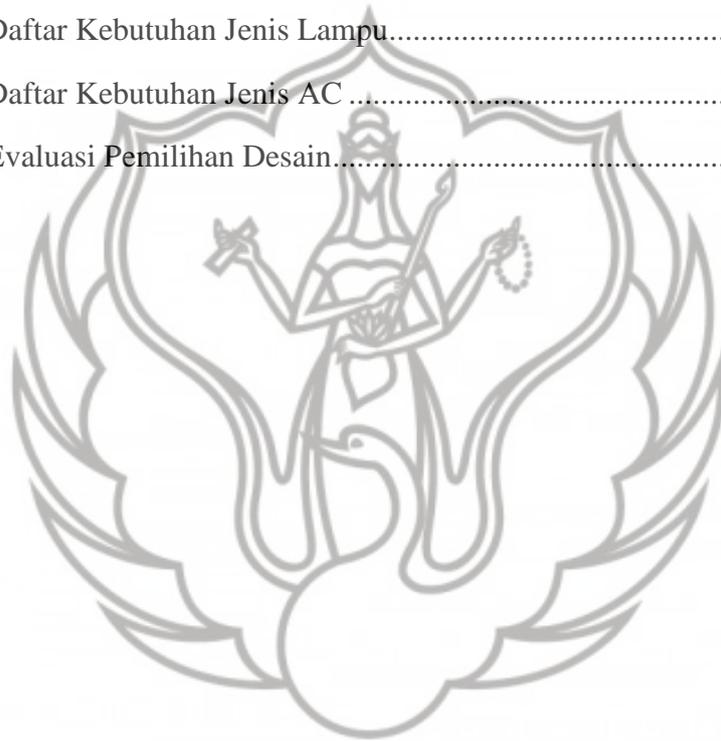
Gambar 24. Moodboard Komposisi Warna	52
Gambar 25. Sketsa Ide Komposisi Bentuk	52
Gambar 26. Inspirasi Pengaplikasian modul & kisi-kisi	53
Gambar 27. Moodboard Komposisi Material Penutup Dinding	53
Gambar 28. Moodboard Komposisi Material Penutup Lantai	54
Gambar 29. Moodboard Komposisi Material Penutup Plafond	55
Gambar 30. Moodboard Komposisi Material Penutup Furniture	55
Gambar 31. Diagram Matriks <i>Dae Jang Geum</i> Alternatif 1	56
Gambar 32. Diagram Matriks <i>Dae Jang Geum</i> Alternatif 2	56
Gambar 33. <i>Zoning Dae Jang Geum</i> Alternatif 1	57
Gambar 34. <i>Zoning Dae Jang Geum</i> Alternatif 2	57
Gambar 35. Sirkulasi <i>Dae Jang Geum</i> Alternatif 1	58
Gambar 36. Sirkulasi <i>Dae Jang Geum</i> Alternatif 2	58
Gambar 37. Layout <i>Dae Jang Geum</i> Alternatif 1	59
Gambar 38. Layout <i>Dae Jang Geum</i> Alternatif 2	59
Gambar 39. Inspirasi Pengaplikasian Penutup Lantai	60
Gambar 40. Pengaplikasian Penutup Lantai Alternatif 1	61
Gambar 41. Pengaplikasian Penutup Lantai Alternatif 2	61
Gambar 42. Inspirasi Pengaplikasian Penutup Dinding	62
Gambar 43. Pengaplikasian Penutup Dinding Ruang Tatami Alternatif 1	63
Gambar 44. Pengaplikasian Penutup Dinding Ruang Tatami Alternatif 2	63
Gambar 45. Pengaplikasian Penutup Dinding Area Toilet Alternatif 1	64
Gambar 46. Pengaplikasian Penutup Dinding Area Toilet Alternatif 2	64

Gambar 47. Pengaplikasian Penutup Dinding Ruang VIP Alternatif 1	65
Gambar 48. Pengaplikasian Penutup Dinding Ruang VIP Alternatif 2.....	65
Gambar 49. Pengaplikasian Penutup Dinding Area Resepsionis Alternatif 1	66
Gambar 50. Pengaplikasian Penutup Dinding Area Resepsionis Alternatif 2	66
Gambar 51. Pengaplikasian Penutup Dinding Fasad Ruang VIP Alternatif 1.....	67
Gambar 52. Pengaplikasian Penutup Dinding Fasad Ruang VIP Alternatif 2.....	67
Gambar 53. Inspirasi Pengaplikasian Penutup Plafond	68
Gambar 54. Pengaplikasian Penutup Plafond Alternatif 1.....	69
Gambar 55. Pengaplikasian Penutup Plafond Alternatif 2.....	69
Gambar 56. Alternatif Furnitur Meja Resepsionis dan Kasir	70
Gambar 57. Alternatif Furnitur Meja Makan.....	70
Gambar 58. Alternatif Furnitur Tempat Penyimpanan Arang.....	71
Gambar 59. Alternatif Furnitur Tempat Penyimpanan Arang di Ruang Tatami .	71
Gambar 60. Alternatif Furnitur Kursi Makan di Ruang Tatami	72
Gambar 61. Alternatif <i>Equipment Cash Register</i>	72
Gambar 62. Alternatif <i>Equipment POS Machine</i>	73
Gambar 63. Alternatif <i>Equipment BBQ Exhaust Hood</i>	73
Gambar 64. Alternatif <i>Equipment Ceiling Cooker Hood</i>	74
Gambar 65. Alternatif <i>Equipment BBQ Grill Top Table</i>	74
Gambar 66. Rendering Perspektif Desain Fasad Bangunan	98
Gambar 67. Rendering Perspektif <i>Receptionist & Cashier Area</i>	98
Gambar 68. Rendering Perspektif <i>Manager Room</i>	99
Gambar 69. Rendering Perspektif <i>Korean Store Area</i>	99

Gambar 70. Rendering Perspektif <i>Tatami Room</i>	100
Gambar 71. Rendering Perspektif <i>Garden Dining Area</i>	100
Gambar 72. Rendering Perspektif <i>Street Snack Conveyor & Bar</i>	101
Gambar 73. Rendering Perspektif <i>Main Dining Hall</i>	101
Gambar 74. Rendering Perspektif <i>Garden Dining Area</i>	101
Gambar 75. Rendering Perspektif <i>Pray Room</i>	102
Gambar 76. Rendering Perspektif <i>Toilet Area</i>	102
Gambar 77. Rendering Perspektif <i>VIP Dining Room</i>	103
Gambar 78. Rendering Perspektif <i>Outdoor Dining Area (Gazebo)</i>	103
Gambar 79. Rendering Perspektif <i>Toilet Area (Ladies)</i>	104
Gambar 80. Rendering Perspektif <i>Toilet Area (Gentleman)</i>	104
Gambar 81. Rendering Perspektif <i>Outdoor Area</i>	104
Gambar 82. Rendering Perspektif <i>Layout</i>	105
Gambar 83. Rendering Perspektif <i>Aksonometri</i>	105
Gambar 84. Rendering Perspektif <i>Receptionist & Cashier Desk</i>	106
Gambar 85. Rendering Perspektif <i>Buffe Table</i>	106
Gambar 86. Rendering Perspektif <i>Outdoor Sofa Bench</i>	107
Gambar 87. Rendering Perspektif <i>Waitress Booth</i>	107
Gambar 88. Rendering Perspektif <i>Occasional Bench</i>	108
Gambar 89. Rendering Perspektif <i>Street Food Conveyor & Bar</i>	108
Gambar 90. Rendering Perspektif <i>VIP BBQ Dining Tabel</i>	109
Gambar 91. Rendering Perspektif <i>Console Table Plant Display</i>	109
Gambar 92. Rendering Perspektif <i>Decorative Element</i>	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kondisi Intensitas Cahaya Berdasarkan Area & Visual Task.....	26
Tabel 2. Rekomendasi distribusi Udara	27
Tabel 3. Standar Ukuran Meja yang di Rekomendasikan.....	28
Tabel 4. Pengaturan tempat duduk dan standar dimensi minimal	28
Tabel 5. Daftar Kebutuhan & Kriteria	29
Tabel 6. Daftar Kebutuhan Jenis Lampu.....	76
Tabel 7. Daftar Kebutuhan Jenis AC	84
Tabel 8. Evaluasi Pemilihan Desain.....	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia bisnis merupakan dunia yang penuh dengan persaingan dan strategi. Salah satu dunia bisnis yang paling diminati dan berkembang pesat saat ini adalah bisnis restoran. Selain kualitas masakan yang disajikan, desain yang menarik serta unik pun akan memberikan nilai tersendiri bagi minat pengunjung dan juga bisa memperluas segmen pasar yang diinginkan. Seperti halnya bisnis restoran yang mengambil konsep restoran Internasional yang ada di kota-kota besar saat ini, banyak pelaku bisnis menghadirkan restoran dengan mengutamakan suasana dan desain interior yang menarik. Guna memfasilitasi minat pengunjung saat ini ketika berkunjung ke restoran tidak hanya sekedar makan saja melainkan timbul budaya entertain didalamnya (*selfie, food vlogger, endorse, dan lain sebagainya*). Tidak terkecuali di salah satu kota besar di Indonesia yang terkenal akan adat Jawa yang kental dan pusat bagi pemerintahan Istana Sultan Hamengkubuwana, yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta. Restoran di Yogyakarta didominasi oleh restoran yang mengutamakan ciri khas adat Jawa dan budaya Keraton yang sudah tidak asing dan tidak memberi kesan tersendiri lagi bagi masyarakat Yogyakarta. Oleh karena itu, beberapa pelaku bisnis restoran berusaha mencoba berbagai inovasi baru akan desain restorannya yang khas dan memberi warna baru bagi kota Yogyakarta.

Pergolakan dunia bisnis dan keadaan segmen pasar tersebut ternyata dimanfaatkan dengan baik oleh Bapak *Jang Keun Won* (Abdul Nasir) dengan mendirikan sebuah restoran Korea pertama kali di Yogyakarta berjenis *International Family* yang bernama *Dae Jang Geum*. Kesamaan system kerajaan yang dianut Yogyakarta dan Korea melandasi latar belakang beliau untuk melestarikan menu racikan khas kerajaan yang di sajikan di dalam restoran. Peresmian restoran *Dae Jang Geum* dipimpin langsung oleh Sri Sultan Hamengkubuwono X pada tanggal 3 Maret 2011.

Nama *Dae Jang Geum* sendiri dalam Bahasa Korea yang berarti “permata istana”. Pada jaman Dinasti *Josoen* terdapat seorang tabib wanita pertama sekaligus koki istana yang menjadi inspirasi awal restoran ini.

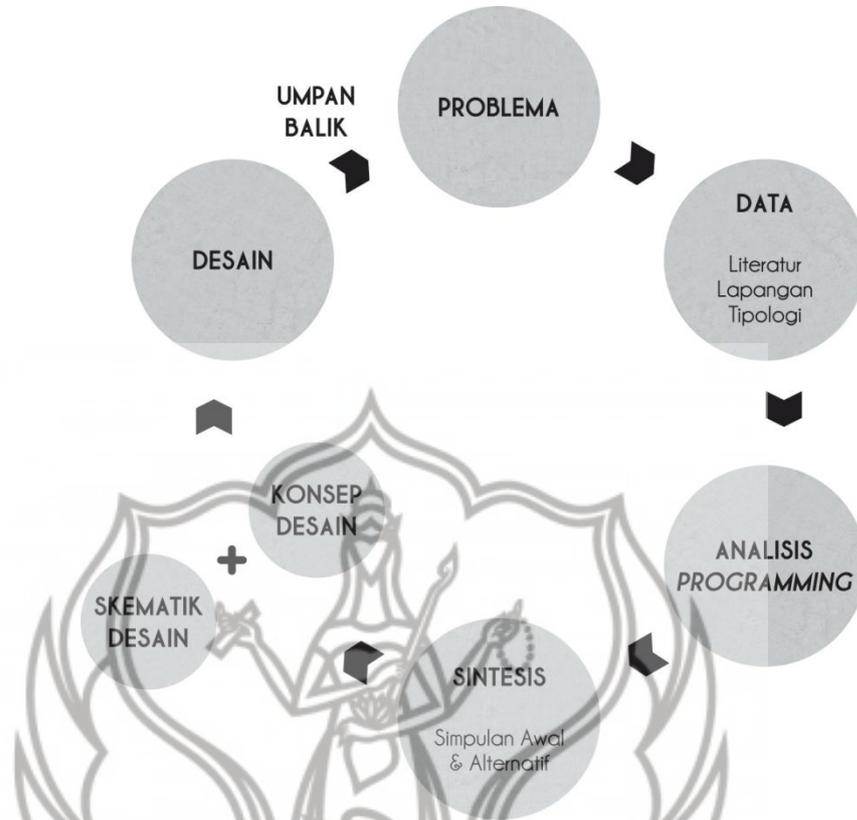
Terletak di JL.Palagan Tentara Pelajar KM 8.5, Sariharjo, Sleman, Yogyakarta . Dimana lokasi jalan ini adalah salah satu jalan alternative yang terbilang cukup padat dilalui wisatawan ketika ingin mengunjungi candi Borobudur dan ingin berwisata ke Kaliurang Yogyakarta.

Terjadi percampuran gaya interior pada restoran ini, dominasi gaya interior dan arsitektur Korea terlihat jelas tetapi unsur gaya Jawa, Jepang dan Cina juga terkandung sebagai gaya pendukung didalamnya. *Gaya* tersebut diterapkan pada tata ruang, ornamen, elemen pembentuk ruang, aksesoris, menu dan elemen pengisi ruang lainnya. Karena restoran ini berjenis *International Restaurant* sistem pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tata cara negara tempat berasal makanan spesial tersebut. Menu utama yang disajikan tetap menu khas Korea, dikarenakan restoran ini terletak di Indonesia maka restoran ini tetap menyediakan menu pendukung seperti sajian dari Indonesia, Jepang, dan Cina.

Berdasarkan segmen pasarnya *Dae Jang Geum* ditujukan pada kalangan menengah atas terutama cocok sebagai restoran keluarga yang sesuai dengan konsep restoran tersebut yaitu *International Family Restaurant*. Segmen pasar tersebut disesuaikan dengan menu yang disajikan yaitu menu Korea, karena kalangan atas lebih bisa menerima makanan yang rasanya berbeda dengan cita rasa Indonesia. Walaupun di *Dae Jang Geum* cita rasa masakan sudah disesuaikan dengan masakan Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain



Gambar 1. Diagram Pola Pikir desain metode analitis
(Sumber : analytical method, Jones, 1971)

2. Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan dan diterapkan untuk mengerjakan proyek perancangan Restoran *Dae Jang Geum* yang terletak di JL.Palagan Tentara Pelajar KM 8.5, Sariharjo, Sleman, Yogyakarta ini adalah metode analitis (*analitical method*). Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (“thinking before drawing”). *Thinking before drawing* menyatakan adanya suatu disiplin dari perancang dalam aktivitas merancang, dan ini mengarah ke suatu pertimbangan akan perlunya suatu strategi dalam perancangan.

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan disini akan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai penggunanya, yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat diasadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan harus bisa menemukan kendala-kendala tersebut.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pendataan. Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan data non fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain). Data kedua adalah data literatur, dan yang ketiga adalah data tipologi (data pembandingan), yaitu berupa data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. Data tipologi ini berfungsi sebagai pembandingan atas data lapangan. Disamping itu data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literaturnya.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Uraian macam-macam metode pendekatan desain ini merupakan pengembangan dari metode-metode yang dikemukakan oleh Broadbent (1973) dalam Aditjipto (2002). Melalui metode pendekatan pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Dengan memahami metode pendekatan desain maka sebuah objek perancangan dapat diarahkan untuk diolah dengan menggunakan metode pendekatan tertentu. Semakin spesifik sebuah objek perancangan maka semakin fokus pula metode pendekatan yang dapat diterapkan. Pemilihan metode pendekatan yang tepat akan sangat menentukan optimalisasi hasil perancangan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif yang akan diterapkan pada perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan (*schematic design*) dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan acuan untuk perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah *output* desain berupa gambar-gambar penyajian. *Output* desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (*feed back*).