

**PERANCANGAN INTERIOR *LOBBY, LOUNGE,*  
*RESTAURANT* DAN *ROOFTOP* HOTEL RESORT  
MARRIOTT COURTYARD LABUAN BAJO, NUSA  
TENGGARA TIMUR**



**PERANCANGAN**

oleh:

**GALIH ARIO PRABOWO  
1410096123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERANCANGAN INTERIOR *LOBBY, LOUNGE, RESTAURANT*DAN  
*ROOFTOP* HOTEL RESORT MARRIOTT COURTYARD LABUAN**

**BAJO, NUSA TENGGARA TIMUR**

**NUSA TENGGARA TIMUR**



PERANCANGAN

GALIH ARIO PRABOWO

NIM: 141 0096 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2019

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, LOUNGE, RESTAURANT DAN  
ROOFTOP HOTEL RESORT MARRIOTT COURTYARD, LABUAN  
BAJO, NTT**

Galih Ario Prabowo

1410096123

**Abstrak**

Indonesia merupakan negara yang banyak memiliki daerah-daerah yang menyimpan keindahan alam yang berpotensi sebagai objek wisata. Labuan Bajo merupakan salah satu daerah di Indonesia yang sangat berpotensi sebagai daerah wisata. Daerah wisata tentu saja memerlukan suatu penunjang di bidang akomodasi. Salah satunya adalah Hotel atau Resort. Marriott Courtyard merupakan salah satu hotel resort yang sedang akan dibangun di daerah Labuan Bajo. Tepatnya pada lahan seluas 4080 m<sup>2</sup> pada lereng bukit di tepi pantai menghadap ke pulau Padar, yang merupakan salah satu ikon dari Labuan Bajo selain Desa Wae Rebo. Marriott Courtyard Labuan Bajo memiliki 108 kamar dan beberapa fasilitas pendukung, seperti *Lobby, Restaurant, Rooftop, Swimming pool, Lounge, dan Bar*. Konsep yang diambil pada perancangan ini adalah *The Eternal Of Perverserence*, yang mengangkat filosofi dari rumah adat Mbaru niang yang mencerminkan cara hidup masyarakat desa Wae Rebo dalam kehidupan sehari-hari. Dari pendekatan tema ini diharapkan tema *The Eternal of Perverserence* tidak hanya dapat dilihat dan dirasakan oleh pengunjung Resort melalui pola dan bentuk tetapi juga melalui sifat, karakteristik, dan suasana bangunan.

***Kata Kunci : Mbaru Niang, Karakteristik, The Eternal of Perverserence***

## ***Abstract***

*Indonesia is a country that has many regional areas with natural beauty that has the potential as a tourist attraction. Labuan Bajo is one of the place in Indonesia that has the potential as a tourism area. As a tourism areas, its require a support in the field of accommodation. One of them is a hotel or resort. Marriott Courtyard is one of the resort hotels that will be built in the Labuan Bajo. Built on land of 4600 m2 on a hillside on the beach facing Padar island, which is one of the icons from Labuan Bajo besides the village of Wae Rebo. The Marriott Courtyard Labuan Bajo has 108 rooms and several supporting facilities, such as Lobby, Restaurant, Rooftop, Swimming pool, Lounge and Bar. The concept taken in this design is The Eternal Perserverence, which elevates the philosophy of Mbaru Niang traditional house which reflects the way of life of the villagers of Wae Rebo in their daily lives. From this theme approach, it is expected that the Eternal of Perserverence theme can not only be seen and felt by Resort visitors through patterns and forms but also through the nature, characteristics and atmosphere of the building.*

***Keywords : Mbaru Niang, Characteristics, The Eternal of Perserverence***

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, LOUNGE, RESTAURANT DAN ROOFTOP HOTEL RESORT MARRIOTT COURTYARD LABUAN BAJO NTT** diajukan oleh Galih Ario Prabowo NIM 1410096123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2 Januari 2019

Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

*Cognate*

Drs. Hartoto Indro S., M.Sn.  
NIP. 19740713 200212 1002

Ketua Program Studi Desain  
Interior

Yulyta Kodrat 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

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11Februari 2019



Galih Ario Prabowo  
NIM 141 0096 123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap 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 penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya dan kakak saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
3. Yth. Bapak Bambang Pramono S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing 1
4. Yth. Bapak Anom Wibisono S.Sn., M.Sc selaku dosen pembimbing 2
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.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. Asma Rahmatika yang selalu membimbing dan memberikan dorongan selama proses pelaksanaan tugas akhir.
8. Yoka Sara International Ltd. serta seluruh staf atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Intan, Yuanita, Dea,dan Serena atas semangat, candaan, masukan, bantuan tenaga dan pikiran yang menemani selama pengerjaan Tugas Akhir Desain ini.

10. Teman-teman KoncoKandunk (PSDI 2014), serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
11. Teman – teman yang sangat terhormat dari keluarga Barockah Little Home, Najmi Al Fata, Herku Nanutama, Dede Affian Surya, Wahid Mulyarasyid, Sofa Izzad, Indra Adhi Prasetya selaku teman seperjuangan selama kuliah dan pelaksanaan tugas akhir sampai selesainya proses menuju sarjana.

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, 11Februari 2019

Penulis

Galih Ario Prabowo



## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| Abstrak.....                                   | ii  |
| PERNYATAAN KEASLIAN .....                      | iv  |
| KATA PENGANTAR .....                           | v   |
| DAFTAR ISI.....                                | vii |
| DAFTAR GAMBAR.....                             | ix  |
| DAFTAR TABEL.....                              | xi  |
| BAB I.....                                     | 1   |
| PENDAHULUAN .....                              | 1   |
| A. Latar Belakang .....                        | 1   |
| B. Metode Desain.....                          | 3   |
| BAB II.....                                    | 7   |
| PRA DESAIN .....                               | 7   |
| A. Tinjauan Pustaka .....                      | 7   |
| B. Program Desain.....                         | 26  |
| BAB III .....                                  | 34  |
| PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN.....   | 34  |
| A. Pernyataan Masalah ( Problem Statment)..... | 42  |
| B. Ide Solusi Desain ( Ideation).....          | 42  |
| BAB IV .....                                   | 39  |
| PENGEMBANGAN DESAIN .....                      | 39  |
| A. Alternatif Desain (Schematic Design) .....  | 46  |
| B. Evalusai Desain .....                       | 63  |
| C. Hasil Desain .....                          | 64  |
| BAB V .....                                    | 72  |
| PENUTUP .....                                  | 72  |

|                      |    |
|----------------------|----|
| A. Kesimpulan .....  | 72 |
| B. Saran.....        | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 73 |
| LAMPIRAN.....        | 74 |



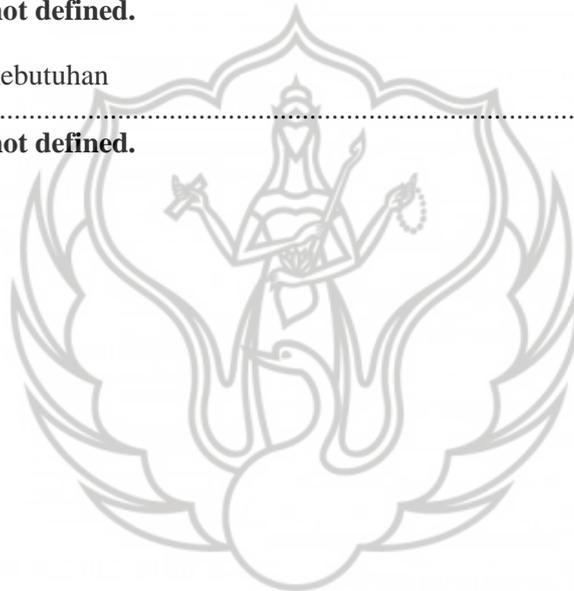
## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 Metode Desain .....                              | 3  |
| Gambar 2 Marriott Courtyard .....                         | 27 |
| Gambar 3 Logo Perusahaan PT.Tera Komodo Bakti.....        | 28 |
| Gambar 4 Struktur Organisasi PT.Tera Komodo Bakti .....   | 29 |
| Gambar 5 Denah Lokasi Proyek .....                        | 30 |
| Gambar 6 Denah Lokasi Proyek .....                        | 30 |
| Gambar 7 Site Proyek .....                                | 31 |
| Gambar 8 Site Proyek .....                                | 31 |
| Gambar 9 Rumah Adat Mbaru Niang .....                     | 43 |
| Gambar 10 Kain Tenun Manggarai .....                      | 44 |
| Gambar 11 Brainstorming.....                              | 45 |
| Gambar 12 Moodboard Perancangan.....                      | 46 |
| Gambar 13 Elemen Dekoratif Dinding .....                  | 47 |
| Gambar 14 Bamboo Candelier.....                           | 47 |
| Gambar 15 Komposisi Warna.....                            | 48 |
| Gambar 16 Diagram Matriks Lobby dan Rooftop Area .....    | 49 |
| Gambar 17 Diagram Matriks Restaurant Area .....           | 49 |
| Gambar 18 Diagram Bubble Lobby Dan Rooftop Area .....     | 49 |
| Gambar 19 Block Plan Area Lobby .....                     | 50 |
| Gambar 20 Block Plan Rooftop.....                         | 50 |
| Gambar 21 Sirkulasi Lobby .....                           | 51 |
| Gambar 22 Sirkulasi Rooftop .....                         | 51 |
| Gambar 23 Layout Lobby .....                              | 52 |
| Gambar 24 Layout Restaurant Alternatif 1 .....            | 52 |
| Gambar 25 Layout Restaurant Alternatif 2.....             | 53 |
| Gambar 26 Layout Rooftop .....                            | 53 |
| Gambar 27 Rencana Lantai Lobby Alternatif 1 .....         | 54 |
| Gambar 28 Rencana Lantai Lobby Alternatif 2.....          | 54 |
| Gambar 29 Rencana Lantai Restaurant.....                  | 55 |
| Gambar 30 Rencana Plafon Area Lobby .....                 | 55 |
| Gambar 31 Rencana Plafon Area Restaurant.....             | 56 |
| Gambar 32 Transformasi Bentuk Plafon Area Restaurant..... | 56 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 33 Downlight Outbow.....                         | 57 |
| Gambar 34 Zeta LED Directional Spotlight .....          | 57 |
| Gambar 35 VRV System .....                              | 59 |
| Gambar 36 Alternatif Meja Resepsionis.....              | 60 |
| Gambar 37 Alternatif Lounge Chair .....                 | 60 |
| Gambar 38 Modular Chair Restaurant .....                | 61 |
| Gambar 39 Meja Bar.....                                 | 61 |
| Gambar 40 <i>Set Rattan Tropical Lounge Chair</i> ..... | 61 |
| Gambar 41 <i>Four Seater Lounge Chair</i> .....         | 62 |
| Gambar 42 Fasad Bangunan .....                          | 64 |
| Gambar 43 Fasad Bangunan .....                          | 64 |
| Gambar 44 <i>Entrance</i> .....                         | 65 |
| Gambar 45 <i>Lobby</i> .....                            | 65 |
| Gambar 46 <i>Restaurant</i> .....                       | 66 |
| Gambar 47 <i>Rooftop</i> .....                          | 66 |
| Gambar 48 <i>Rooftop</i> .....                          | 67 |
| Gambar 49 Gambar Tampak Meja Bar.....                   | 67 |
| Gambar 50 Gambar Tampak Depan Meja Resepsionis .....    | 68 |
| Gambar 51 Gambar Tampak Samping Meja Resepsionis .....  | 68 |
| Gambar 52 Gambar Tampak Atas Meja Resepsionis .....     | 69 |
| Gambar 53 Gambar Tampak <i>DiningChair</i> .....        | 69 |
| Gambar 54 Gambar Tampak <i>Lounge Chair</i> .....       | 70 |
| Gambar 55 Gambar <i>Bamboo Candelier</i> .....          | 70 |
| Gambar 56 Gambar Tampak Elemen Dekoratif Dinding .....  | 71 |

## DAFTAR TABEL

|   |  |
|---|--|
| Tabel 1. Tabel Konfigurasi Jalur Sirkulasi Kamar Tidur Dengan Ruang Umum<br>..... | <b>Err<br/>or! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 2. Hubungan Jalur dan Ruang<br>.....  | <b>Err<br/>or! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 3. Sirkulasi Pada Kamar-Kamar Tidur<br>.....                                | <b>Err<br/>or! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 4 Penyusunan Data Non-Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur<br>.....        | <b>Err<br/>or! Bookmark not defined.</b> |
| Tabel 5 Daftar Kebutuhan<br>.....   | <b>Err<br/>or! Bookmark not defined.</b> |



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Salah satu kebutuhan utama manusia adalah istirahat, karena selain belajar dan bekerja manusia juga membutuhkan sesuatu untuk memuaskan pikiran dan jasmani secara emosional dengan beristirahat, rileks dan berekreasi. Sehingga sangat dianjurkan untuk melakukan hal – hal yang menyenangkan, baik berupa kegiatan fisik maupun mental. Para pelaku bisnis saling bersaing dan dituntut untuk melakukan pelayanan yang terbaik bagi para konsumen. Hal ini dapat dilihat dari kepuasan konsumen dan keuntungan yang didapat dari sebuah hotel. Selain kualitas pelayanan yang disajikan, desain yang menarik & unik pun akan memberikan nilai tersendiri bagi minat konsumen hotel. Seperti halnya di daerah – daerah wisata saat ini yang melakukan persaingan bisnis hotel berbintang dengan mengutamakan suasana dan desain interior yang menarik serta pelayanan yang maksimal. Tidak terkecuali di salah satu daerah di Nusa Tenggara Timur yang terkenal akan suasana keindahan alam yang sangat indah, yaitu Labuan Bajo. Hotel di daerah wisata seperti ini didominasi oleh hotel resort yang mengutamakan *view* pemandangan alam yang menawan serta menawarkan banyak fasilitas yang menarik wisatawan untuk berkunjung dan menikmati keindahan alam. Oleh karena itu, beberapa pelaku bisnis hotel berusaha mencoba membangun sebuah hotel yang akan di desain lebih menyatu dengan alam sekitar serta memasukan unsur dari budaya yang di miliki suatu daerah di Indonesia.

Hotel *Marriott Courtyard* adalah sebuah hotel yang terletak di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur . Dimana lokasi ini adalah salah satu lokasi wisata yang strategis terletak di dekat bandara *Komodo Airport*. Letaknya berada di tepi bukit yang menghadap ke arah laut sangat strategis dan sangat menarik wisatawan yang ingin menginap dan berwisata di pulau komodo. Dengan letaknya yang sangat dekat dengan akses pulau ini, hotel ini dapat di katakan sebagai tempat utama yang akan menjadi tujuan utama para wisatawan yang akan berwisata di pulau ini. Oleh karna itu hotel ini mempunyai peluang besar untuk di jadikan tempat menginap *iconic* yang

menyajikan ciri khas dari alam dan budaya sekitar sehingga para wisatawan juga dapat merasakan suasana dari kekayaan budaya dan alam sekitarnya.

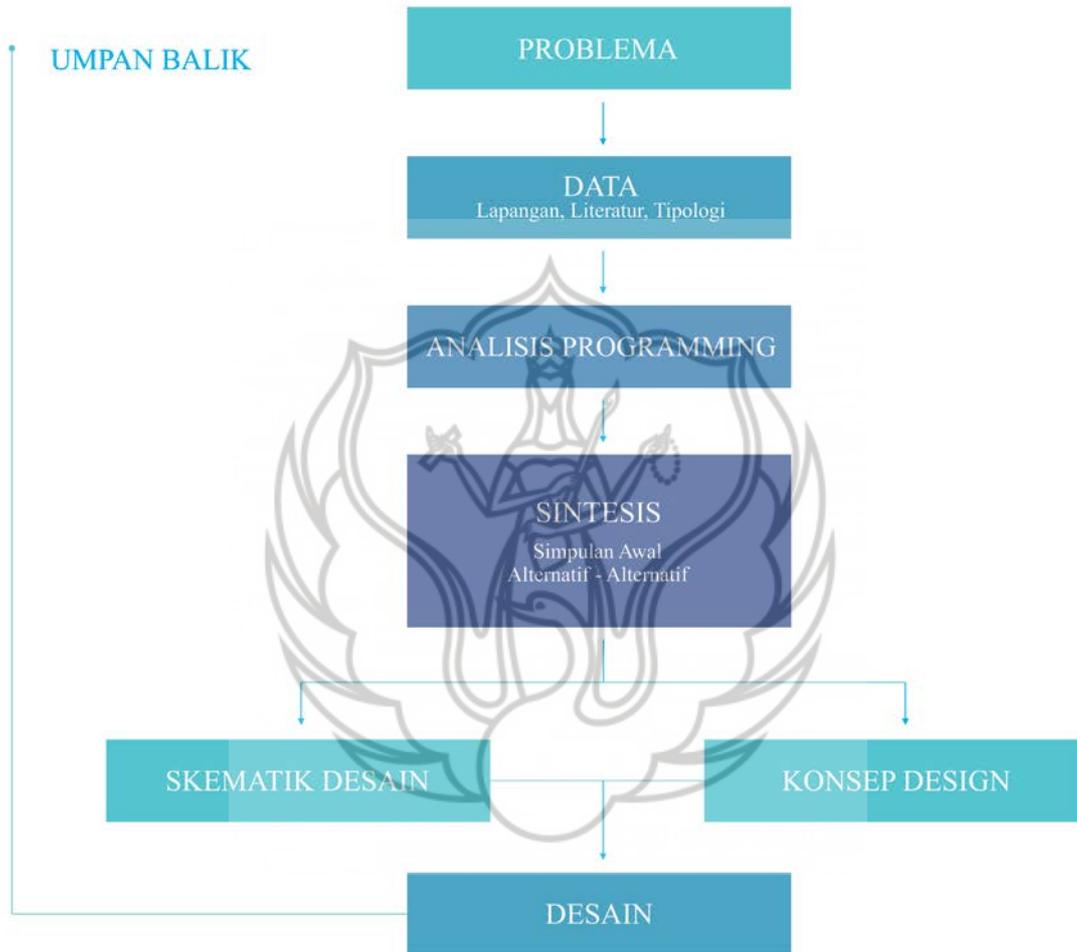
Sebagai hotel yang beroperasi ditengah pulau wisata, hotel ini harus mempunyai strategi dalam mengembangkan usahanya, baik dari segi pelayanan, penyajian di restoran, jenis kamar yang ditawarkan, hingga fasilitas – fasilitas menarik lainnya yang harus mendukung agar menyajikan kenyamanan bagi konsumen atau wisatawan.

Dengan konsep desain yang berbeda dari hotel-hotel yang ada, akan lebih baik jika hotel ini di kembangkan dengan desain yang lebih menyatu dengan keadaan alam sekitar, tanpa menghilangkan kesan mewah dan elegan. Oleh karena itu, hendaknya dalam perancangan sebuah hotel, memperhatikan dan mematangkan konsep yang ada agar tercipta sebuah hotel yang mampu menarik minat para wisatawan.

Sehingga dalam perancangan hotel ini berusaha untuk menitik beratkan desain ke beberapa fasilitas hotel yang mampu menarik para wisatawan, untuk menciptakan hotel yang mampu memiliki identitas alam dari Indonesia yang menjadikan faktor utama para wisatawan untuk berkunjung serta faktor – faktor penting yang harus dimiliki sebuah hotel yang terletak di daerah wisata seperti kenyamanan, keamanan, serta fasilitas yang ditawarkan. Ini memiliki arti hotel yang ada bukan sekedar hanya untuk penginapan, melainkan tempat yang akan sangat memanjakan wisatawan agar wisatawan dapat menikmati hotel ini dengan se nyaman mungkin

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain



## 1. Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan dan diterapkan untuk mengerjakan proyek perancangan Hotel *Marriot Courtyard* yang terletak di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur 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.

### 2.1. 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 disadari 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 akan dapat memiliki kepekaan untuk 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 lainnya adalah data literatur. Data literatur sangat penting untuk dijadikan tolok ukur perancangan.

Data literatur disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil pendataan fisik dan non fisik. Data literatur dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah dimengerti secara umum. Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, 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 pembanding atas data lapangan. Disamping itu data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literturnya.

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.

## 2.2. 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.

Ada beberapa metode yang biasanya mampu menghasilkan desain yang dapat diwujudkan secara nyata karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur lebih bersifat konkrit. Seperti, metode pendekatan pragmatis, tipologis, analogis, dan sintaktis. Sementara itu, penggunaan metode pendekatan ideologis dan substansif belum tentu dapat menghasilkan desain yang aplikatif karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur kadang lebih bersifat abstrak. Semua metode pendekatan di atas merupakan bagian dari metode analitis yang mengacu pada metodologi desain yang sistematis (*systematic design method*).

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.

### 2.3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

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



