

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY RESTAURANT DAN
SUITE ROOM DE ROYAL KERATON BINTARAN**



Oleh

ILDEPHONSA SYLVIA MITA WULANDARI

NIM: 1411955023

**Program Studi S1 Desain Interior
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

2019

ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Indonesia, maka di perlukannya sebuah fasilitas untuk menarik wisatawan, diantaranya adalah penginapan. De Royal Kraton Bintaran ini berlokasi di kota yang merupakan tujuan wisatawan yaitu Yogyakarta tepatnya Bintaran. Yogyakarta merupakan kota yang memiliki kebudayaan yang masih sangat kental. Disini diterapkan konsep wayang, dan gamelan. Suasana hotel yang terbuka dan interior bernuansa Jawa modern, dan di terapkan pada *lobby, restaurant, serta suite room*. Sehingga diharapkan dengan konsep yang tematik dapat menarik wisatawan yang datang. Citra dan identitas hotel pun terlihat dari konsep *local culture*, transformasi bentuk desain furniture custom dari wayang, dan gamelan, serta uyon-uyon gendhing gamelan jawa memberikan kesan serta pengalaman visual tentang budaya Yogyakarta, pada restaurant juga diletakkan seperangkat gamelan yang dimainkan pada jam tertentu, pengunjung hotel juga bisa belajar memainkan gamelan di restaurant tersebut. Aksesoris pada suite room, dan lobby hotel seperti gunung wayang serta penggunaan warna yang diterapkan dari warna coklat, kuning keemasan, merupakan warna warna gamelan, dan wayang, warna tersebut dapat menciptakan suasana tenang, nyaman. Pada perancangan interior *lobby, restaurant, serta suite room* menggunakan metode Killmer dan Killmer sebagai acuan perancangan desain yang dibuat.

Kata kunci: Interior, Kultur Tradisional, *Hospitality*

ABSTRACT

Along with the increasing number of local and foreign tourists visiting Indonesia, so we need a facility to attract tourists, such as lodging. De Royal Keraton Bintaran hotel is located in Yogyakarta which is a tourist destination, to be exact the location is in Bintaran which is a resort destination and the weather has a cool air. Yogyakarta is a city that has a culture that is still very strong. Here applied the concept of folklore puppets and gamelan. Where visitors can also watch puppet shows in the hotel environment. Atmosphere of the hotel is open and Java modern interiors and have different concepts every lobby, restaurant, and suite room. Hoping the thematic concept can attract tourists to come. The image and identity of the hotel can also be seen from the concept of local culture, transformation of custom furniture designs from wayang, and gamelan, as well as uyon-uyon gendhing Javanese gamelan giving the impression and visual experience of Yogyakarta culture, in restaurants also set a set of gamelan played at certain hours, Hotel visitors can also learn to play gamelan at the restaurant. Accessories in the suite room, and hotel lobby such as the puppet mountains and the use of colors that are applied from brown, golden yellow, are the colors of gamelan, and puppets, these colors can create a calm, comfortable atmosphere. In designing the interior of the lobby, restaurant, and suite room using Killmer and Killmer methods as a reference design made.

Keywords : *Interior, Traditional Culture, Hotel, Hospitality*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURANT, DAN SUITE ROOM DE ROYAL KERATON BINTARAN diajukan oleh Ildephonsa Sylvia Mita Wulandari, NIM 1411955023, 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 13 Februari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing II/Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209201504 1 001

Cognate/Anggota

Hangga Hardika, S.Sn., M.Des.
NIP. 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih., ST., MT.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
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, 13 Februari 2019

Ildephonsa Sylvia Mita Wulandari

NIM 141195502



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi 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, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Kedua orang tua saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
3. Om Rohadi, dan Tante Ika yang selalu menanyakan kapan saya sidang.
4. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. 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. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

9. Yth. Bapak Haryono selaku kontraktor PT. Anugrah Tri Artha Yogyakarta yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait izin perancangan untuk karya tugas akhir ini.
10. Om Eko Zulianto, dan Pakde Tarsono yang selalu memberi saya motivasi.
11. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Konco Kandung, dan keluarga Barockah yang selalu memberi saya motivasi.
12. Anton, Abdul Rouf, Habibur Rahmanda, Aprines Hesusanda, Ryaz, Indra Adhi, Bagus, Danalan Louisa, Gisella Kristian, Yuanita Pratiwi, Medya Prasari, Annisha Nugrahani yang bersedia membantu saya dalam proses TA
13. Teman-teman saya Ara, Lia, Sekar, Uthek, yang namanya minta dicantumin tapi nggak ngapa ngapain.
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Penulis

Ildephonsa Sylvia Mita Wulandari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	VI
PERNYATAAN KEASLIAN.....	IX
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR TABEL.....	XVII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	9
PRA DESAIN	9
A. TINJAUAN PUSTAKA	9
1. Tinjauan Umum.....	9
2. Teori Khusus	21
B. PROGRAM DESAIN	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Fokus / Sasaran Desain.....	23
3. Data Non Fisik.....	24
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	44
BAB III	46
PERMASALAHAN DESAIN	46
A. PERNYATAAN MASALAH	46
B. IDE SOLUSI DESAIN	46
1. Konsep Perancangan	46
BAB IV	50
PENGEMBANGAN DESAIN.....	50

A.	ALTERNATIF DESAIN.....	50
1.	Alternatif Estetika Ruang	51
2.	Alternatif Penataan Ruang	56
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	65
B.	HASIL DESAIN.....	66
BAB V.....		73
PENUTUP.....		73
A.	KESIMPULAN	73
B.	SARAN	74
DAFTAR PUSTAKA		75

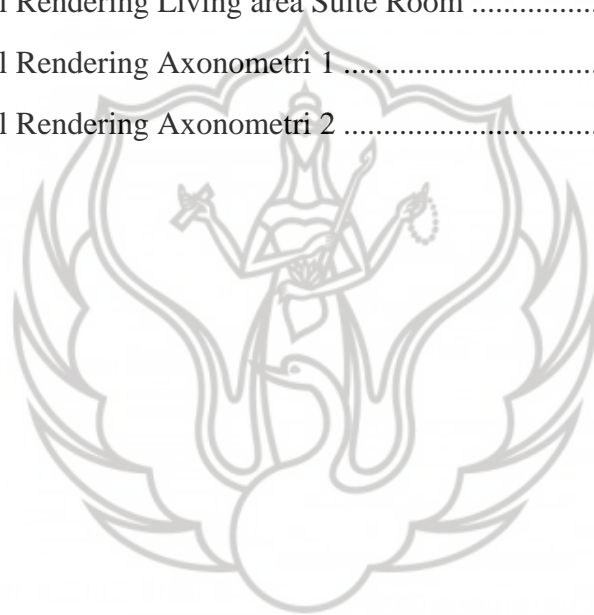


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2 Tabel Hasil Survey Perancangan.....	6
Gambar 3 Teknik Implementasi Furnitur.....	7
Gambar 4 Contoh Bangunan Hotel Residential	13
Gambar 5 Contoh Interior Hotel Residential	13
Gambar 6 Contoh Bangunan Hotel Transietal	14
Gambar 7 Contoh Interior Hotel Transietal	14
Gambar 8 Contoh Interior Resort Hotel.....	15
Gambar 9 Contoh Bangunan Resort Hotel	15
Gambar 10 Contoh Bangunan Hotel Bisnis	16
Gambar 11 Contoh Interior Hotel Bisnis	16
Gambar 12 Lokasi Hotel De Royal Keraton Yogyakarta	24
Gambar 13 Logo Hotel De Royal Keraton	26
Gambar 14 Logo Perusahaan	26
Gambar 15 Lapangan	27
Gambar 16 Lapangan	28
Gambar 17 Fasad Bangunan	28
Gambar 18 Fasad Bangunan	29
Gambar 19 Site Plan.....	29
Gambar 20 Mind Mapping Ideation.....	49
Gambar 21 Sketsa Konsep Ide Lobby.....	51
Gambar 22 Sketsa Konsep Ide Restaurant	52
Gambar 23 Sketsa Konsep Ide Suite Room	52
Gambar 24 Skema Bahan.....	53

Gambar 25 Sketsa Custom.....	54
Gambar 26. Hasil Rendering Meja Resepsionis	54
Gambar 27. Hasil Rendering Wall Lamp.....	55
Gambar 28. Hasil Rendering Meja Lounge	55
Gambar 29. Hasil Rendering Sofa	56
Gambar 30. Diagram Matriks	56
Gambar 31. Diagram Matriks	57
Gambar 32. Diagram Bubble Lobby & Restaurant.....	57
Gambar 33. Diagram Bubble Suite Room	58
Gambar 34. Bubble Plan Alternatif 1 Lobby & Restaurant.....	58
Gambar 35. Bubble Plan Alternatif 2 Lobby & Restaurant.....	59
Gambar 36. Bubble Plan Alternatif 1 Suite Room.....	59
Gambar 37. Bubble Plan Alternatif 2 Suite Room.....	60
Gambar 38. Zoning & Sirkulasi Alternatif 1 Lobby & Restaurant.....	60
Gambar 39. Zoning & Sirkulasi Alternatif 2 Lobby & Restaurant.....	61
Gambar 40. Zoning & Sirkulasi Alternatif 1 Suite Room	61
Gambar 41. Zoning & Sirkulasi Alternatif 2 Suite Room	62
Gambar 42. Layout Alternatif Lobby & Restaurant 1	62
Gambar 43. Layout Alternatif Lobby & Restaurant 2	63
Gambar 44. Layout Suite Room 1	63
Gambar 45. Layout Suite Room 2	64
Gambar 46. Rencana Lantai, Lantai 1 Alternatif 1	65
Gambar 47. Rencana Lantai, Lantai 2 Alternatif 2	65
Gambar 48 Lobby Sisi Barat.....	66
Gambar 49 Hasil Rendering Lobby Sisi Timur	67
Gambar 50 Hasil Rendering Area Resepsionis Lobby	67

Gambar 51 Hasil Rendering Lobby Sisi Timur 2	68
Gambar 52 Hasil Rendering Restaurant Berpartisi.....	68
Gambar 53 Hasil Rendering Restaurant.....	69
Gambar 54 Hasil Rendering Area Makan Suite Room.....	69
Gambar 55 Hasil Rendering Kamar Suite Room.....	70
Gambar 56 Hasil Rendering Kamar Mandi Suite Room	70
Gambar 57 Hasil Rendering Area Makan Suite Room.....	71
Gambar 58 Hasil Rendering Living area Suite Room	71
Gambar 59 Hasil Rendering Axonometri 1	72
Gambar 60 Hasil Rendering Axonometri 2	72



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar dan Kebutuhan Ruang Eksisting.....	44
Tabel 2 Daftar dan Kebutuhan Ruang Eksisting.....	45



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi , salah satu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial yaitu berbagai macam penginapan, salah satunya hotel. Sebagai produk atau jasa yang bersaing di dalam satu pasar, sebagai banyak dan beragam akibat keterbukaan pasar. Perusahaan yang *survive* harus mempunyai nilai lebih yang menjadikan perusahaan tersebut berbeda dengan perusahaan lain.

Bisnis perhotelan marak di Indonesia. Hampir semua provinsi di negeri ini telah memiliki hotel. Hotel dapat berkembang dimana saja, di kota besar maupun kecil. Hotel kini telah berkembang sebagai industri yang handal, menjadi salah satu penopang utama dalam pembangunan pariwisata di Negara ini. Prospek yang sangat menjanjikan, dari bisnis hotel sangat menarik minat perusahaan-perusahaan dan organisasi untuk tidak ketinggalan meramaikan bisnis perhotelan di Indonesia. Perusahaan-perusahaan yang mampu bersaing dalam pasar adalah perusahaan yang menyediakan produk atau jasa yang berkualitas. Perusahaan dituntut terus melakukan perbaikan terutama pada kualitas pelayanannya. Hal ini dimaksudkan agar seluruh barang atau jasa yang ditawarkan akan mendapatkan tempat yang baik dimata masyarakat, selaku konsumen dan calon konsumen. Karena konsumen dalam memilih barang, dan jasa didasari motivasi yang nantinya mempengaruhi jenis dan cita cita barang dan jasa yang dibelinya. Membangun loyalitas pelanggan merupakan kebijakan strategis bagi perusahaan, karena perusahaan memandang loyalitas pelanggan merupakan bagian dari strategi perusahaan.

Dalam menghadapi persaingan dan menghubungkan perusahaan dengan pasar (konsumen) loyalitas pelanggan sangat dibutuhkan sebagai elemen dalam strategi pemasaran yang kompetitif, perusahaan sering kali menyadarkan masa depan mereka pada loyalitas pelanggan (Lam et.al., 2004). Industri perhotelan sebagai industri jasa yang memadukan antara produk dan layanan, yang tercipta di dalam kamar hotel, restoran serta makanan dan minuman yang dijual dan berbagai fasilitas yang ada, merupakan contoh produk yang dijual. Layanan yang dijual adalah keramah-tamahan dan keterampilan staff/karyawan hotel dalam melayani pelanggannya. Dalam kegiatan yang disebut pelayanan muncul dua unsur yang sangat dominan, yaitu yang dilayani dan yang melayani. Hubungan antara kedua hal inilah yang menyebabkan munculnya usaha yang luar biasa dari manajemen untuk menggali dan terus memunculkan nilai-nilai yang tinggi dalam melayani konsumen, tinggi rendahnya mutu pelayanan ini kemudian menjadi tolak ukur tinggi rendahnya kelas suatu hotel. Apabila suatu perusahaan memberikan fasilitas yang semakin lengkap, konsumen akan semakin puas, dan akhirnya memilih hotel tersebut sebagai prioritas utama. Ada faktor lain yang sangat mempengaruhi terhadap keputusan dari seorang konsumen dalam menginap di hotel yaitu harga.

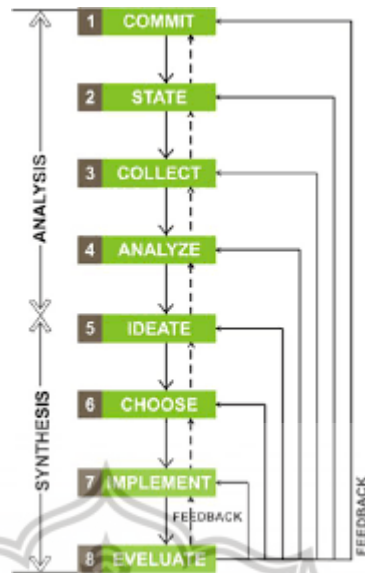
De Royal Keraton Bintaran berdiri di atas lahan seluas 3.500 meter persegi, berlokasi di Jl. Bintaran Kulon, Wirogunan, Mergangsan, Yogyakarta. Lahan yang dipakai dulunya adalah lahan sekolah SMK Marsudi Luhur namun sekarang sekolah tersebut sudah di relokasi. Sebagai hotel yang beroperasi ditengah kota Yogyakarta, hotel harus mempunyai strategi dalam mengembangkan usahanya, baik dari segi pelayanan sampai pada ruangan yang nyaman dan aman bagi konsumen , dengan konsep desain yang berbeda dari hotel-hotel yang ada akan lebih menarik minat konsumen, misalnya penggunaan warna yang diterapkan pada ruang-ruang hotel akan memberi kesan yang lebih baik. Oleh karena itu, hendaknya dalam perancangan sebuah

hotel, memperhatikan dan mematangkan konsep yang ada agar tercipta sebuah hotel yang mampu menarik minat konsumen, sehingga dalam perancangan hotel ini, berusaha untuk memenuhi semua kebutuhan fasilitas konsumen nantinya, memberikan konsep desain yang kreatif dan inovatif, untuk menciptakan hotel yang dapat memberikan apapun yang diperlukan dan dibutuhkan konsumen baik itu kenyamanan, keamanan, serta fasilitas yang disiapkan, yang mampu menarik konsumen, artinya hotel yang ada bukan sekedar hanya untuk penginapan, melainkan tempat yang sangat memanjakan konsumen yang akan datang.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Analisis bertujuan untuk menguraikan permasalahan yang kompleks dan diklasifikasikan agar mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang situasi di lapangan. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam menyelesaikan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana bagian-bagian dikumpulkan untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. Sintesis bertujuan menghasilkan ide-ide untuk memecahkan permasalahan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1 Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan
(sumber: Designing Interior, Rosemery Kilmer, 1992)

Pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesis merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang diperlukan. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesis dimana muncul beberapa alternatif ide atau solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling relevan dengan permasalahan.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 2.18):

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen terhadap masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide-ide berupa skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari seluruh ide yang terkumpul.
- g. *Implement* adalah mengimplementasikan ide yang terpilih dalam bentuk ilustrasi serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

- a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah

Menurut Rosemary Kilmer pada pengumpulan data, metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahap.

- 1) *Commit* : Kompleksitas proyek perancangan De Royal Keraton Bintaran memasukan kebudayaan ke dalam bangunan ruang hotel.
- 2) *State* : Penulisan dalam suatu keadaan permasalahan dari rangkuman kondisi di lapangan.

- 3) *Collect* : Pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik), data literatur (teori umum dan teori khusus). Data lapangan didapatkan melalui *survey*.

PROJECT <i>Dr. Smith's Clinic</i>		PAGE <i>7 of 21</i>	DATE <i>3.13</i>	
SPACE <i>Dr. Smith's office</i>		USER <i>Dr. Smith / Interview</i>		
ACTIVITIES	FURNISHINGS AND EQUIPMENT	SPACE NEEDED	ADJACENCIES	COMMENTS
<ul style="list-style-type: none"> - Consults with patients - Meet with staff - Meet with doctors, other professionals 	<ul style="list-style-type: none"> - chair - Seating for 2 patients - Desk - Bookshelf - Coat Closet - Telephone - Computer Console 	<ul style="list-style-type: none"> - approx. 120 separate feet - view to the outside - acoustical privacy 	<ul style="list-style-type: none"> - exam rooms - nurse station - private entry (not thru patient area) - private toilet 	<ul style="list-style-type: none"> - wants low lighting except at work area - furniture sealed to make patients comfortable
GENERAL REMARKS <i>wants to display some of his Kachina doll collection</i>				

Gambar 2 Tabel Hasil Survey Perancangan
(Sumber: Designing Interior, Rosemary Killmer, 1992)

- 4) *Analyze* : Metode yang digunakan dalam teknik analisa dengan cara mengumpulkan data dan membahas hasil data yang didapatkan berdasarkan kajian literatur dan kajian eksisting proyek. Analisa keadaan di lapangan, dibandingkan dengan standar pada literatur dan keinginan klien. Pada tahap ini, analisa menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

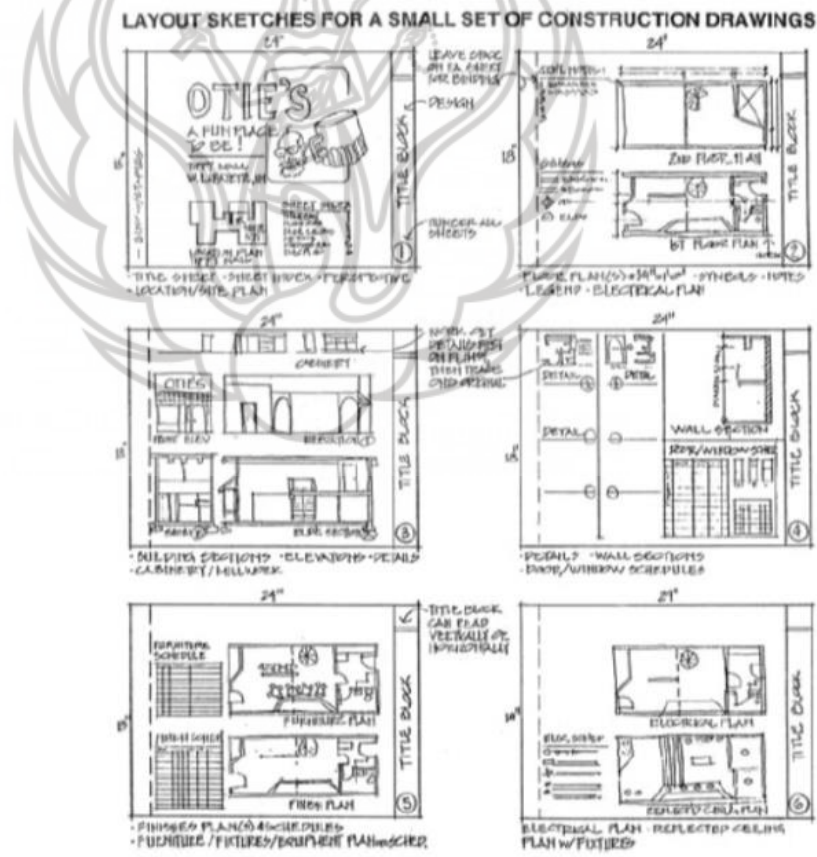
b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Pada tahap pencarian ide terdiri dari dua tahap, yakni *brainstorming ideas* berupa skematik, dan *concept statement*.

Ideate : Pengumpulan ide sebanyak mungkin yang memungkinkan untuk tercapainya tujuan perancangan. Teknik *ideation* dan pengembangan desain dilakukan dengan *brainstorming* dan skematik berupa sketsa ide.

Choose : Pemilihan desain yang dianggap mampu menjawab persoalan yang ada di lapangan. Teknik yang digunakan berupa penyeleksian berdasarkan diagram matriks kriteria.

Implement : Proses implementasi ide yang dilakukan berdasarkan ide terpilih dengan ilustrasi berupa skematik, *3D modelling*, gambar kerja, pembiayaan, dan presentasi desain.



Gambar 3 Teknik Implementasi Furnitur
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Killmer, 1992)

c. Metode Evaluasi

Evaluate : Tahap evaluasi berguna untuk meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *studio criticism* (diskusi).

Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah :

1. Fungsional

Form follow function, desain yang mengutamakan fungsi.

Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

2. Ergonomis

Ergonomis sangat diperlukan pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar, membaca, dan *workshop* untuk kenyamanan dan optimalisasi selama kegiatan berlangsung.

3. Estetis

Estetis merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan, untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.