

**PERANCANGAN INTERIOR
AKADEMI MARITIM INDONESIA AIPI
MAKASSAR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Andi Muh. Andriyan Gemala A.Y

1511 9800 23

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

2020

ABSTRACT

Name : Andi Muh. Andriyan Gemala A.Y
Study Program : Interior Design
Title : Interior Design of the Indonesia Marine Academy AIPI
Makassar

Being a professional sailor must have knowledge, in other words prospective sailors must take a cruise education. Being part of a shipping worker is inseparable from the role of the educational institution, namely the shipping school. The Indonesian Maritime Academy AIPI Makassar is a school located in Makassar City on the basis of a shipping academy, which is fostered by the Indonesian National Vocational Education Foundation (LPKNI). However, in terms of the interior of the AMI AIPI Makassar building it still does not have a strong character to branding its image as a "Blue Campus", and also the issue of bully in the maritime academy world is still a strong concern for problems on this campus. The design method used uses the method of Paul Laseau in the book: Graphic Thinking for Architects & Designers. Where in the design method is divided into 3 design outlines, namely data collection and problem tracking, the stage of searching and floating design, for the last is the design selection evaluation stage. So that the idea was created to form the academy's interior branding character inspired by the United States warship with the concept of "Battleship Signature" where not only the nickname "Campus Blue" only with campus colors dominated by blue but there are other attractions and ambience that support in accordance with building functions, in addition to problems regarding violence can be prevented through a number of design solutions such as making quite a lot of room transparency, installing a security cctv, improving the quality of emergency alarm systems, also reducing the circulation of spaces that have multiple barriers. Therefore, the authors hope that with the solutions provided, academic problems can be resolved so as to create conditions that can strengthen the academic branding character and also minimize the occurrence of violence so as to improve the quality of AMI AIPI Makassar residents and cadets.

Keyword : interior, maritime, bully, ship

ABSTRAK

Nama : Andi Muh. Andriyan Gemala A.Y
Program Studi : Desain Interior
Judul : Perancangan Interior Akademi Maritim Indonesia AIPI
Makassar


Menjadi seorang pelayar yang profesional harus memiliki ilmu, dengan kata lain calon pelayar harus menempuh pendidikan pelayaran. Menjadi bagian pekerja pelayaran tidak lepas dari peranan lembaga pendidikannya yaitu sekolah pelayaran. Akademi Maritim Indonesia AIPI Makassar merupakan sekolah yang terletak di Kota Makassar dengan berbasis akademi pelayaran, yang dibina oleh Yayasan Lembaga Pendidikan Kejuruan Nasional Indonesia (LPKNI). Namun dari segi interior bangunan AMI AIPI Makassar masih belum memiliki karakter yang kuat untuk mem-*branding image* nya sebagai “Kampus Biru”, dan juga masalah mengenai tindak perundungan di dunia akademi kemarintiman masih menjadi *concern* yang kuat terhadap permasalahan di kampus ini. Metode desain yang digunakan menggunakan metode dari Paul Laseau dalam buku: *Graphic Thinking for Architects & Designers*. Dimana dalam metode desain itu terbagi menjadi 3 garis besar perancangan yaitu pengumpulan data dan penelusuran masalah, tahap pencarian dan pengembangan desain, untuk terakhir ialah tahap evaluasi pemilihan desain, sehingga tercipta ideasi untuk membentuk karakter *branding* interior akademi yang terinspirasi dari kapal perang Amerika Serikat dengan konsep “*Battleship Signature*” dimana bukan hanya julukan “Kampus Biru” hanya dengan warna kampus yang didominasi warna biru saja tetapi ada daya tarik lain dan *ambience* yang mendukung sesuai dengan fungsi bangunan, selain itu masalah mengenai tindak perundungan dapat dicegah melalui beberapa solusi perancangan seperti membuat transparansi ruang yang cukup banyak, memasang cctv pengaman, meningkatkan kualitas sistem alarm *emergency*, juga mengurangi sirkulasi ruang yang memiliki banyak sekat. Oleh karena itu penulis berharap dengan solusi yang telah diberikan, permasalahan akademi dapat terselesaikan sehingga tercipta kondisi yang dapat memperkuat karakter *branding* akademi dan juga meminimalisir terjadinya tindak perundungan sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan penghuni dan taruna AMI AIPI Makassar.

Kata kunci : interior, maritim, perundungan, kapal

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Berjudul :

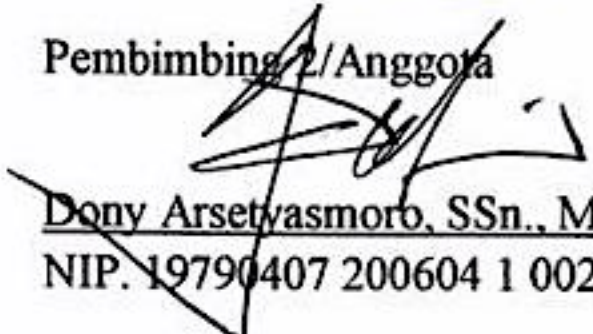
PERANCANGAN DESAIN INTERIOR AKADEMI MARITIM INDONESIA AIPI MAKASSAR diajukan oleh Andi Muh. Andriyan Gemala A.Y, NIM 1511980023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2020 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Anggota


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

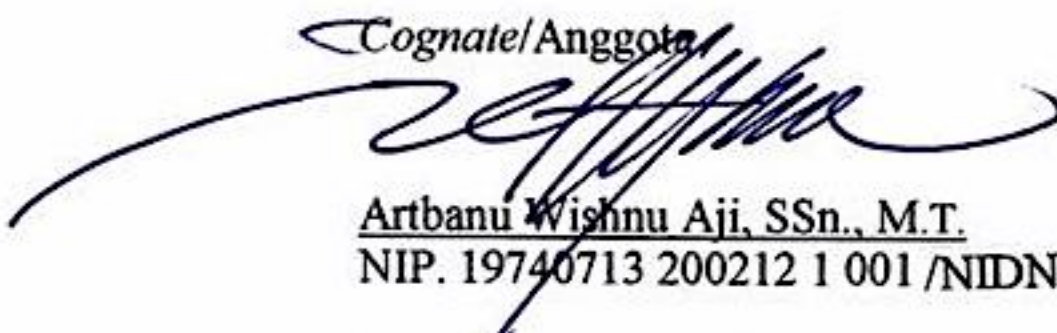
NIP. 19590306 199003 1 001 /NIDN 0006035908

Pembimbing 2/Anggota


Dony Arsetyasmoro, SSn., M.Ds.

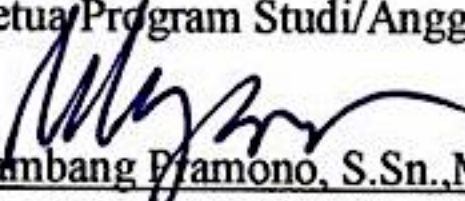
NIP. 19790407 200604 1 002 /NIDN 0007047904

Cognate/Anggota


Artbanu Wishnu Aji, SSn., M.T.

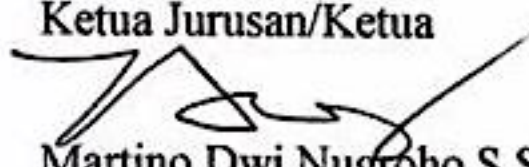
NIP. 19740713 200212 1 001 /NIDN 0013077402

Ketua Program Studi/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., MA

NIP. 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304


Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 /NIDN 0002085909

HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya.. Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas izin dan ridho-Nya, serta syafaat dari Nabi Muhammad SAW, telah memberikan hamba kekuatan dalam menyelesaikan tugas akhir yang sederhana ini.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada semua orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibu dan Bapak Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih, Fayed persembahkan karya kecil ini untuk kalian yang telah memberikan kasih dan sayang. Dukungan serta cinta kasih yang kalian berikan tidak mungkin terbalas dengan selebar kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan bapak bahagia ☺.

Adik Tersayang

Untuk adik tersayang, tiada yang paling menyenangkan saat kumpul bersama, walaupun sering bertengkar, tapi hal itu selalu memberikan warna yang tidak akan bisa digantikan dengan oleh apapun. Terimakasih atas dukungannya☺.

Rizki Atika M

Untuk Rizki Atika M, terimakasih telah membantu sangat banyak dalam proses mengerjakan skripsi perancangan ini, terutama dalam proses pengerjaan gambar kerja, peminjaman laptop, maket dan detail pengerjaan lain, sehingga tugas akhir perancangan ini dapat terselesaikan. ☺.

Tim Hore Projek TA Fayed

Untuk Mas Daus, Mas Rio, Febi Ramadhani, Saryono Wahyu Widodo, Alexander Saifullah, dan Sachiru Gunawan terimakasih telah memberikan bantuan untuk animasi, render, maket, RAB, dan banyak hal dalam proses pengerjaan tugas akhir ini ☺.

Tim Bahagia

Untuk Gunawan Anugerah, Ruth Mauli, Bahij Zufar, Ucus, Ringga Pradiksa dan Lokananta W. Terimakasih telah memberikan bantuan, tempat nugas, titip makan dan hal apapun dalam proses pengerjaan tugas akhir ini ☺.

Dhinta Diantika

Untuk Dhinta Diantika terimakasih telah sering menemani, membantu, dan menghibur dalam proses pengerjaan tugas akhir perancangan ini☺.

Entertainer yang Selalu Menghibur

Untuk Coki dan Muslim, JKT48, Twice JYP, terimakasih telah membuat video, podcast, karya musik dan MV yang selalu bisa menghibur dan meningkatkan semangat dalam proses pengerjaan tugas akhir perancangan ini☺.

Urya Oii Jogja

Untuk Azhari El Khair, Rindra, Adin, Bang Charles, Gandung, Udin, dan seluruh member Urya Oii Jogja terimakasih telah memberikan hiburan, dukungan, dan pengalaman dalam hal lain sehingga mendukung terselesaikannya proses pengerjaan tugas akhir ini ☺.

Sak Omah

Untuk teman-teman se-angkatan yang paling keren, Tidak terasa sudah 4 tahun berlalu sejak kita memasuki kampus yang luarbiasa ini. Tugas yang bertubi-tubi, lembur karena deadline, kegiatan kepanitiaan serta banyak lagi kenangan yang tak terlupakan. Terimakasih sudah mengenalku, sudah sama-sama berjuang dan saling mendukung satu sama lain, mulai dari awal kuliah hingga selesainya tugas akhir ini. Semoga kita semua selalu diberi yang terbaik oleh Allah SWT. Amin Ya Rabbal Alamin..

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas izin Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Akademi Maritim Indonesia AIPI Makassar”.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa proses penyusunan tugas akhir ini telah melalui banyak sekali hambatan dan rintangan, namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka akhirnya penulisan ini dapat diselesaikan.

1. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. selaku Pembimbing I.
5. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing II.
6. Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali
7. Seluruh Dosen, Karyawan, dan seluruh Civitas Akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan banyak membantu dalam penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sebagai masukan untuk penyempurnaan karya-karya yang akan datang. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya dalam bidang desain interior.

Yogyakarta, 8 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	2
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan di desain.....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	9
B. Program Desain.....	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Fokus/ Sasaran.....	20
3. Data.....	20
4. Daftar Kebutuhan	41
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	44
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	44

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain	50
1. Alternatif Estetika Ruang	50
2. Alternatif Penataan Ruang	54
3. Alternatif Pembentuk Ruang	62
4. Alternatif Pengisi Ruang	65
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain	75
1. Evaluasi Penataan Ruang	75
2. Evaluasi Pengisi Ruang	76
C. Hasil Desain	77
1. Rendering Perspektif	77
2. Detail Khusus	85

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	----

LAMPIRAN	91
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Tahapan Proses Desain	2
Gb.2. Beberapa Jenis Material Kapal	10
Gb.3. Gaya Modern Industrial & Kapal <i>United States Ship (USS)</i>	18
Gb.4. Peta Lokasi AMI AIPI Makassar	21
Gb.5. Logo AMI AIPI Makassar	22
Gb.6. Struktur Organisasi AMI AIPI Makassar	24
Gb.7. Denah Asli Lantai 1 AMI AIPI Makassar	28
Gb.8. Denah Asli Lantai 2 AMI AIPI Makassar	28
Gb.9. Denah Asli Lantai 3 AMI AIPI Makassar	29
Gb.10. Standarisasi Kursi Kerja	39
Gb.11. Standarisasi <i>Lounge Seating</i>	39
Gb.12. Standarisasi <i>Sofa</i>	40
Gb.13. Gambar Kapal <i>USS Constellation</i>	40
Gb.14. <i>Moodboard</i> Perancangan	44
Gb.15. Peralatan <i>Emergency Panic Button (EPB)</i>	45
Gb.16. Ilustrasi <i>Emergency Path Lighting</i>	46
Gb.17. Jenis Ketebalan dan Ukuran Path	46
Gb.18. Ilustrasi <i>Emergency Pipe Lighting</i>	49
Gb.19. Ilustrasi Tema Perancangan	48
Gb.20. Ilustrasi Gaya Perancangan	48
Gb.21. Sketsa Suasana Ruang Perancangan	50
Gb.22. Penerapan Elemen Dekoratif	51
Gb.23. Komposisi Warna dalam Perancangan	52
Gb.24. Komposisi Bentuk dalam Perancangan	53
Gb.25. Komposisi Material dalam Perancangan	53
Gb.26. Pola Sirkulasi	54
Gb.27. Diagram Matriks Lantai 1	55
Gb.28. Diagram Matriks Lantai 2	55
Gb.29. Diagram Matriks Lantai 3	56
Gb.30. Alternatif 1 Zoning Lantai 1	56
Gb.31. Alternatif 1 Zoning Lantai 2	57
Gb.32. Alternatif 1 Zoning Lantai 3	57
Gb.33. Alternatif 2 Zoning Lantai 1	58
Gb.34. Alternatif 2 Zoning Lantai 2	58
Gb.35. Alternatif 2 Zoning Lantai 3	59
Gb.36. Alternatif 1 Layout Lantai 1	59
Gb.37. Alternatif 1 Layout Lantai 2	60
Gb.38. Alternatif 1 Layout Lantai 3	60
Gb.39. Alternatif 2 Layout Lantai 1	61

Gb.40. Alternatif 2 Layout Lantai 2	61
Gb.41. Alternatif 2 Layout Lantai 3.....	62
Gb.42. Ilustrasi Rencana Lantai	62
Gb.43. Ilustrasi Rencana Dinding	63
Gb.44. Ilustrasi Rencana Plafon.....	64
Gb.45. Daftar <i>Equipment</i>	69
Gb.46. Rendering Perspektif Koridor Lantai 1	77
Gb.47. Rendering Perspektif Koridor Lantai 1	77
Gb.48. Rendering Perspektif Lab. Listrik	78
Gb.49. Rendering Perspektif Lab. Fisika	78
Gb.50. Rendering Perspektif Lab. Maritim	79
Gb.51. Rendering Perspektif Ruang Kantor/Dosen	79
Gb.52. Rendering Perspektif Ruang Kantor/Dosen	80
Gb.53. Rendering Perspektif Ruang Koridor Transit	80
Gb.54. Rendering Perspektif Ruang Rapat	81
Gb.55. Rendering Perspektif Ruang Direktur	81
Gb.56. Rendering Perspektif Koridor Lantai 2	82
Gb.57. Rendering Perspektif Perpustakaan	82
Gb.58. Rendering Perspektif Perpustakaan	83
Gb.59. Rendering Perspektif Koridor Lantai 3	83
Gb.60. Rendering Perspektif Ship Simulator	84
Gb.61. Rendering Perspektif Engine Simulator	84
Gb.62. Rendering Detail Khusus Koridor Lantai 1	85
Gb.63. Rendering Detail Khusus Koridor Lantai 3	85

DAFTAR TABEL

Tabel.1. Daftar Fungsi dan Kebutuhan Ruang untuk di Redesain	25
Tabel.2. Fasilitas dan Laboratorium untuk Taruna AMI AIPI	27
Tabel.3. Daftar Ruangan Proyek untuk dirancang	30
Tabel.4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruangan	41
Tabel.5. Daftar Alternatif Furnitur Custom	65
Tabel.6. Daftar Alternatif Furnitur Pabrikasi	67
Tabel.7. Daftar Jenis Lampu Rancangan Desain	69
Tabel.8. Perhitungan Kebutuhan Lampu	70
Tabel.9. Daftar Jenis AC Rancangan Desain	72
Tabel.10. Perhitungan Kebutuhan AC	73
Tabel.11. Tabel Evaluasi Penataan Ruang.....	75
Tabel.12. Tabel Pengisi Ruang	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara maritim dengan luas wilayah perairan 6.315.222 km dengan panjang garis pantai 99.093 km serta jumlah pulau 13.466 pulau (sumber: kkp.go.id) sehingga dengan luas laut 2/3 dibandingkan daratannya untuk kebutuhan tenaga kerja sebagai seorang pelayar juga sangat banyak, untuk memanfaatkan sebagian besar kekayaan lautnya. Menjadi seorang pelayar yang profesional harus memiliki ilmu, dengan kata lain calon pelayar harus menempuh pendidikan pelayaran. Menjadi bagian pekerja pelayaran tidak lepas dari peranan lembaga pendidikannya yaitu Akademi Kemaritiman. Studi mengenai kemaritiman merupakan bidang akademis interdisipliner yang merangkul seni liberal dalam humaniora dan ilmu sosial seperti sejarah, bahasa inggris, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan antropologi. Studi ini mengeksplorasi hubungan antara aktivitas manusia dan komposisi setra kondisi lingkungan pesisir dan laut.

Bangunan AMI AIPI Makassar berdiri di atas tanah seluas 2000 m² setra total luas bangunan kurang lebih sekitar 1800 m² (keseluruhan 3 lantai) . Bangunan ini menarik untuk dirancang karena sangat berperan penting dalam pemberdayaan masyarakat, mengembangkan pendidikan maritim dan menjadi akademi pelayaran yang bermutu dalam menghasilkan calon pelaut dan tenaga administrator pelabuhan yang handal untuk wilayah Makassar dan sekitarnya dikarenakan hal tersebut merupakan visi dan misi AMI AIPI Makassar dari dulu hingga sekarang ini.

Bangunan yang terdiri dari berbagai ruangan walaupun memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung sarana pembelajaran para taruna, akan tetapi masih belum efektif dan maksimal, selain itu juga faktor teknis dan juga non teknis menjadi permasalahan utama yang menarik untuk di pelajari. Permasalahan inilah yang tentunya menjadikan tantangan tersendiri

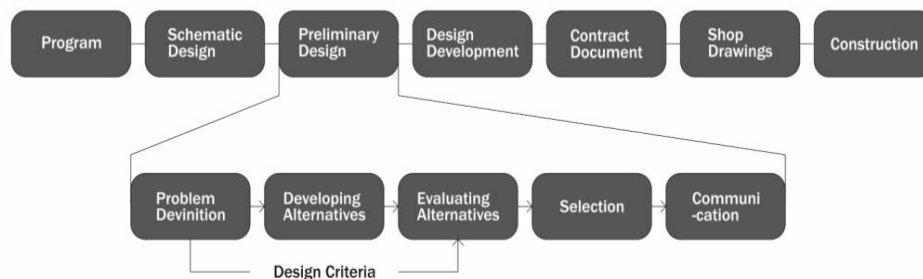
untuk merancang kembali interior dibangunan ini, dari mulai aspek fungsi, fleksibilitas, efektifitas, dan lain sebagainya yang nantinya akan difokuskan dengan tercapainya visi dan misi AMI AIPI Makassar.

Jadi dapat disimpulkan AMI AIPI Makassar berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan dalam bidang studi kemaritiman. Dengan merancang kembali interior dengan konsep terencana, dengan mempertimbangkan segala aspek-aspek, mulai dari fasilitas, kelayakan, sosial, kenyamanan, keamanan, dll. Sehingga dapat memudahkan dan meningkatkan mutu pendidikan akademi.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang dipakai dalam perancangan desain ini menggunakan metode dari Paul Laseau dalam buku: *Graphic Thinking for Architects & Designers*.



Gb.1. Tahapan Proses Desain
(Sumber : Loseau, 1986)

2. Metode Desain

Terlepas dari apa yang akan di desain atau siapa yang terlibat dalam mendesain, berikut ini adalah tujuan desain pada umumnya: menerjemahkan keinginan klien kedalam satu bangunan yang spesifik atau untuk kebutuhannya. Pada praktek arsitektural, umumnya melibatkan langkah - langkah berikut: *Program, Schematic Design, Preliminary Design, Design Development, Contract Documents, Shop Drawings, Construction*. Dalam

masing-masing langkah, permasalahan desain harus diselesaikan, desainer memerlukan proses pemecahan masalah yang efektif. Ada berbagai macam metode dan proses yang baik. Berikut ini adalah lima langkah proses pemecahan masalah yang dipaparkan oleh Paul Laseau, (1986):

a. *Problem Definition* : Mengidentifikasi batas tertentu dari masalah yang harus diselesaikan. Kemudian beberapa bagian dianalisa untuk menentukan kebutuhan, kendala, dan sumber. Pada akhirnya desainer menentukan tujuan desain yang spesifik.

b. *Developing Alternatives* : Desainer mempertimbangkan *existing*, solusi baru dan beberapa alternatif yang layak.

c. *Evaluation* : Kriteria evaluasi desain yang diadopsi dari dasar tujuan desain. Kemudian solusi dari alternatif dinilai menggunakan kriteria desain.

d. *Selection* : Berdasarkan hasil dari evaluasi, satu alternatif akan dipilih. Jika tidak ada satu desain yang jauh lebih unggul, maka dua solusi atau lebih akan dikombinasikan. Dalam kedua kasus, alternatif yang terpilih biasanya telah dimodifikasi lebih lanjut dengan beberapa bagian yang lebih sukses dari solusi lainnya.

e. *Communication* : Solusi akhir dari permasalahan desain harus dideskripsikan sedemikian rupa dan sebaik mungkin agar dapat digunakan secara optimal untuk tahap desain selanjutnya.

Di bawah ini, metode dan langkah-langkah yang akan digunakan dalam meredesain interior AMI AIPI Makassar, dijabarkan dalam 3 garis besar tahapan perancangan, yaitu :

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pada tahap pertama ini adalah melakukan pengumpulan data, baik data fisik maupun non fisik, referensi dan juga studi kasus atau

membandingkan dengan obyek serupa yang sudah ada. Proses ini melalui tahapan survei lokasi, wawancara dengan narasumber atau pengguna, mengamati aktivitas yang terjadi di lokasi serta mencari informasi melalui internet. Selanjutnya akan dilakukan analisis ruang dan analisis aktivitas pengguna yang nantinya akan menjadi sebuah permasalahan utama dan juga permasalahan lanjutan dari objek. Permasalahan inilah yang nantinya akan menjadi *problem definition* yang akan dirumuskan ke dalam proses pengembangan desain.

b. Tahap Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Proses kedua adalah pencarian ide dan pengembangan desain. Pengembangan ini akan dilakukan dengan mencari sebanyak mungkin referensi, mencari ide atau gagasan awal guna menjawab permasalahan dari hasil analisa yang sudah dilakukan sebelumnya. Tentu saja proses ini mempertimbangkan aspek kenyamanan, ergonomi, estetika, dan suasana ruang yang akan tercipta, dipadukan juga dengan keinginan atau *brief* dari klien atau pemilik, sehingga akan tercipta goal desain yang diinginkan, baik dari sisi klien atau dari desainer itu sendiri. Proses ini bertahap mulai dari *brainstorming*, mencari masukan, mencari referensi, yang nantinya akan dikemas dalam bentuk *moodboard*. Pengolahan dan pengembangan ide akan dipilih sesuai dengan permasalahan dari analisa yang sudah dilakukan, pengembangannya akan dilakukan metode *prototype* atau *experimental* menggunakan aplikasi 3D komputer, tentu saja mencakup *3D modeling*, *lighting*, hingga material yang akan digunakan. *Output* dari proses ini adalah beberapa alternatif, baik alternatif *layout* atau *block plan*, hingga alternatif *modeling 3D* yang sudah didapatkan gambaran kasarnya. Inilah yang nantinya akan di evaluasi, diajukan, atau dipresentasikan untuk dipertimbangkan mana yang terbaik dan dapat menjawab semua permasalahan yang sudah ada dan ditentukan.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi dilakukan pada tahapan selanjutnya. Pada awalnya evaluasi dilakukan dengan melihat dahulu keinginan dan kebutuhan klien dan pengguna ruang. Mempertimbangkan beberapa alternatif dan permasalahan yang sudah didapatkan. Penilaian dari beberapa alternatif adalah menggunakan kriteria desain. kriteria desain ini didapatkan dari keinginan, kebutuhan klien, dan juga seberapa alternatif itu dapat menjawab permasalahan yang ada. Alternatif terpilih inilah yang nantinya akan dikembangkan dan disempurnakan lagi hingga mencapai tahapan final desain dan akan dilanjutkan untuk pembuatan gambar kerja dan juga dipresentasikan.