

**REDESAIN INTERIOR
MATRIK LADANG BELAJAR
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

**Bagus Ajie Prakoso
NIM: 1210016123**

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

2019

**REDESAIN INTERIOR
Matrik Ladang Belajar
Yogyakarta**



PERANCANGAN

**Bagus Ajie Prakoso
NIM: 1210016123**

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

REDESIGN OF MATRIK LADANG BELAJAR YOGYAKARTA

Bagus Ajie Prakoso¹

ABSTRACT

Learning space in Indonesia becomes an absorbing phenomenon for education nowadays. Matrik Ladang Belajar (MLB) is learning space firm which organized by Erika Oktarini as an owner in 2006 by offering additional learning program for several subjects for elementary until senior high school. Until now, MLB has fifteen employees from various fields and 200 students per year. Diverse from other learning space firms, the method of the teaching. MLB uses mindmapping method as a teaching method. In others, the place of MLB is arranged as comfort as in own home so that will get comfortable experience while students learning. Hence, Matrik Ladang Belajar engages Nature Studio as a main root concept. The concept is objectively fulfil learning course needs to maximize on function and snug atmosphere.

Keywords : *Learning Course, Mindmapping, Nature Studio Concept*

ABSTRAK

Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) di Indonesia menjadi satu fenomena menarik bagi dunia Pendidikan saat ini. Matrik Ladang Belajar (MLB) merupakan lembaga bimbingan belajar yang didirikan oleh Erika Oktarini pada tahun 2006 dengan menawarkan program belajar tambahan untuk berbagai mata pelajaran dari kelas empat sampai kelas dua belas. Hingga saat ini, MLB memiliki 15 tenaga pengajar dari berbagai latar belakang dengan lebih dari 200 anak didik per tahunnya. Yang membedakan MLB dengan berbagai bimbingan belajar lain adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode *mind-mapping*. Selain itu, lokasi dan tempat pembelajaran ditata serasa di rumah sehingga nyaman untuk belajar bagi siswa. Oleh karena itu, perancangan Matrik Ladang Belajar Yogyakarta mengusung konsep *Nature Studio*. Konsep ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan lembaga belajar dalam pemaksimalan fungsi dan kenyamanan.

Kata kunci: *Lembaga Belajar, Peta Pemikiran, Nature Studio Concept*

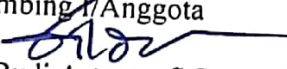
¹Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/ HP : 08112951955
Email : bagusajieprakoso@gmail.com

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN MATRIK LADANG BELAJAR YOGYAKARTA diajukan oleh Bagus Ajie Prakoso, NIM 1210016123, 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 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


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

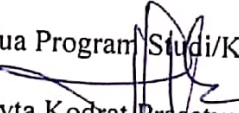
Pembimbing II/Anggota


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

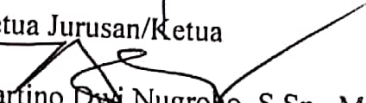
Cognate/Anggota


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

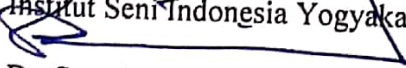
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroko, 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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT 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. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya yang tiada habisnya mendukung hingga karya desain ini selesai.
4. Yth. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Hangga Hardhika, S.Sn., M.Des., 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. M. Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Yth. Erika selaku pemilik Matrik Ladang Belajar Yogyakarta yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait izin redesain untuk karya tugas akhir ini.
11. Terimakasih teman-teman Kontron, Kang Ja Lee, Yahoni, Agip, Gian yang selalu bersedia memberi bantuan, dorongan dan dukungan dari segi apapun.
12. Terimakasih Oni & Riyat yang sudah menemani survey lapangan saat pengumpulan data dan Herku yang hampir menemani survey.
13. Terimakasih untuk Rivian & Ras yang sudah meluangkan waktu untuk gambar interaktifnya yang *kece badai*.
14. Terimakasih untuk teman-teman Barockah yang sudah *support* dalam banyak hal. Tempat, komputer, dan *kegayengannya*.
15. Terimakasih untuk Gilda's Squad. Herku & Marina yang sudah mengingatkan apapun dalam penyusunan karya tugas akhir ini, tidak bosan membangunkan saya saat tertidur.
16. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Indis, Gradasi, Konco Kandung, Sak Omah, Guratan dan Dimensi.
17. 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, 18 Januari 2019

Penulis

Bagus Ajie Prakoso

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	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.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	8
PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Teori Umum	8
2. Teori Khusus	10
B. PROGRAM DESAIN	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Fokus / Sasaran Desain.....	12
3. Data	13
a. Deskripsi Umum Proyek.....	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	47
PERMASALAHAN DESAIN	50
A. PERNYATAAN MASALAH	50
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	50
1. Konsep Perancangan	50
2. Ide Solusi Perancangan.....	51
BAB IV	54
PENGEMBANGAN DESAIN	54
A. ALTERNATIF DESAIN.....	54
1. Alternatif Estetika Ruang	54
2. Alternatif Penataan Ruang.....	60
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	65
4. Alternatif Pengisi Ruang	67

5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	71
B. HASIL DESAIN.....	76
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
A. KESIMPULAN	85
B. SARAN	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Tabel Hasil Survey Lapangan	5
Gambar 3. Teknik Implementasi Furnitur.....	6
Gambar 4. Matrik Ladang Belajar Yogyakarta.....	13
Gambar 5. Lokasi Matrik Ladang Belajar Yogyakarta.....	14
Gambar 6. Logo Matrik Ladang Belajar	16
Gambar 7. Fasad Bangunan Matrik Ladang Belajar	21
Gambar 8. Fasad Bangunan Bagian Belakang.....	21
Gambar 9. Tampak Depan Matrik Ladang Belajar	22
Gambar 10. Entrance Matrik Ladang Belajar	23
Gambar 11. Lahan Parkir Matrik Ladang Belajar.....	24
Gambar 12. Ruang Kantor Matrik Ladang Belajar	25
Gambar 13. Meja Administrasi Matrik Ladang Belajar.....	26
Gambar 14. Area Konsultasi Murid di Ruang Kantor	27
Gambar 15. Ruang Tentor Matrik Ladang Belajar	28
Gambar 16. Rak Penyimpanan File Folder di Ruang Guru	29
Gambar 17. Area Kantin Matrik Ladang Belajar.....	30
Gambar 18. Ruang Kelas Besar Matrik Ladang Belajar.....	31
Gambar 19. Ramp Menuju Ruang Kelas Besar	32
Gambar 20. Ruang Dapur Matrik Ladang Belajar	33
Gambar 21. Ruang Kleas Tipe A Matrik Ladang Belajar Yogyakarta.....	34
Gambar 22. Ruang Kelas Tipe B Matrik Ladang Belajar Yogyakarta	34
Gambar 23. Ruang Kelas Tipe C Matrik Ladang Belajar Yogyakarta	35
Gambar 24. Ruang - Ruang Kelas Matrik Ladang Belajar	35
Gambar 25. Area Taman Matrik Ladang Belajar Yogyakarta.....	37
Gambar 26. Tampak Mata Burung Area Taman Matrik Ladang Belajar	37
Gambar 27. Tampak Depan Kelas Kelas Matrik Ladang Belajar Yogyakarta.....	38
Gambar 28. Taman Sebagai Penghubung Antar Bangunan.....	38
Gambar 29. Mind Mapping Ideation.....	52
Gambar 30. Sketsa Konsep Ide Massa Bangunan.....	52
Gambar 31. Sketsa Konsep Ide Outdoor.....	53
Gambar 32. Skema Bahan.....	55
Gambar 33. Tali Tambang Sebagai Elemen Dekoratif Sekaligus Dinding	56
Gambar 34. Referensi Plafon Struktur Bambu Ekspos.....	57
Gambar 35. Referensi Area Outdoor	58
Gambar 36. Referensi Furnitur Sebagai Elemen Anomali.....	58
Gambar 37. Referensi Area Kantin & Rooftop.....	59
Gambar 38. Referensi Area Kelas.....	60
Gambar 39. Diagram Matriks Hubungan Antar Ruang	60
Gambar 40. Diagram Bubble	61
Gambar 41. Diagram Bubble Alternatif 2.....	61
Gambar 42. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1.....	62

Gambar 43. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	62
Gambar 44. Layout Bagian A Lantai 1	63
Gambar 45. Layout Bagian A1 Lantai 1	63
Gambar 46. Layout A1 Lantai 2	64
Gambar 47. Layout A1 Lantai 2 Alternatif 1	64
Gambar 48. Rencana Lantai, Lantai 1 Alternatif 1	65
Gambar 49. Rencana Lantai, Lantai 2 Alternatif 2	65
Gambar 50. Rencana Lantai, Lantai 2 Alternatif 1	66
Gambar 51. Rencana Lantai, Lantai 2 Alternatif 2	66
Gambar 52. Rencana Mechanical Electrical Lantai 1 Bagian A.....	74
Gambar 53. Mechanical Electrical Lantai 1 Bagian B.....	75
Gambar 54. Mechanical Electrical Plan Lantai 2 Bagian A	75
Gambar 55. Mechanical Electrical Plan Lantai 2 Bagian B.....	76
Gambar 56. Hasil Desain Ruang Kantor.....	76
Gambar 57. Fitur Panel Sticky Notes Ditempatkan Di Bawah Rak Gantung.....	77
Gambar 58. Hasil desain Ruang Perpustakaan	77
Gambar 59. Ilustrasi Alih Fungsi Ruang Perpustakaan Lantai 2.....	78
Gambar 60. Hasil Desain Ruang Galeri.....	78
Gambar 61. Panel Pameran Dengan Mudah Dapat Dipindahkan Untuk Alih Fungsi Ruang	79
Gambar 62. Panel Gantung Dapat Dilepas Pasang	79
Gambar 63. Hasil Perancangan Ruang Kelas	80
Gambar 64. Ilustrasi Ruang Kelas yang Movable	80
Gambar 65. Ilustrasi Furniture rak dan Papan Tulis Ruang Kelas.....	81
Gambar 66. Hasil Desain View Outdoor	81
Gambar 67. Layout A Lantai 1	82
Gambar 68. Layout A1 Lantai 1	82
Gambar 69. Layout A Lantai 2	83
Gambar 70. Layout A1 Lantai 2	83
Gambar 71. Elemen Estetis sebagai Dekorasi Dinding Matrik Ladang Belajar	84
Gambar 72. Ilustrasi Penerapan Elemen Estetis sebagai Dinding Dekorasi	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar dan Kebutuhan Ruang Eksisting.....	49
Tabel 2. Data Furnitur Pabrikan.....	69
Tabel 3. Data Furnitur Custom	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) di Indonesia menjadi satu fenomena menarik bagi dunia Pendidikan saat ini. Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) sudah menjamur dimana-mana, baik yang dikelola perorangan maupun kelompok, mulai dari privat sampai dengan proses pembelajaran di Ruko yang ber-AC. Lembaga belajar cenderung sebagai tempat pelarian siswa yang kurang memahami materi pelajaran di sekolah. Selain itu, lembaga bimbingan belajar juga memiliki tanggung jawab besar karena mengemban kepercayaan orang tua dan wali untuk meningkatkan kemampuan anaknya di bidang akademik, moral, sosial, serta kemandirian. Kegiatan dengan format formal di sekolah menjadikan lembaga belajar informal berlomba untuk berinovasi demi mengatasi kebosanan siswa selama di sekolah.

Matrik Ladang Belajar (MLB) merupakan lembaga bimbingan belajar yang didirikan oleh Erika Oktarini pada tahun 2006 dengan menawarkan program belajar tambahan untuk berbagai mata pelajaran dari kelas empat sampai kelas dua belas. Hingga saat ini, MLB memiliki 15 tenaga pengajar dari berbagai latar belakang dengan lebih dari 200 anak didik per tahunnya. Yang membedakan MLB dengan berbagai bimbingan belajar lain adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode *mind-mapping*. Selain itu, lokasi dan tempat pembelajaran ditata serasa di rumah sehingga nyaman untuk belajar bagi siswa. MLB merupakan satu-satunya ladang belajar di Yogyakarta dengan terobosan metode pembelajaran menggunakan *mind-map*. MLB juga memiliki ragam aktivitas selain belajar mengajar yaitu meliputi pameran karya *mind-map* secara rutin, terdapat fasilitas ruang baca terbuka untuk umum, cafetaria, serta akan

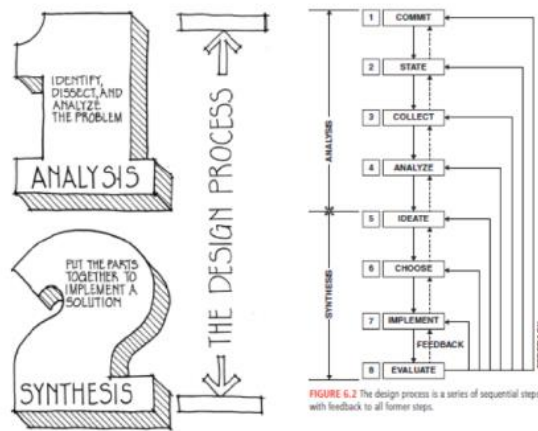
menjadi tempat pusat studi *mind-map*. Keberagaman aktivitas tersebut membuat suasana menjadi tidak kondusif untuk masing-masing kegiatan didalamnya. Hal-hal ini butuh perhatian lebih agar antar aktivitas tidak saling mendominasi dan tetap seimbang.

Pada kenyataan di lapangan, proses kursus pelajaran SMP dan SMA, diskusi, kegiatan membaca, pameran, dan workshop belum optimal pada pelaksanaannya sehingga ragam aktivitas di MLB belum dapat terakomodir dengan baik. Proses belajar mengajar yang belum kondusif, tata letak pameran yang belum terkonsep dengan baik, dan penambahan fasilitas MLB sebagai pusat studi Mindmapping di Yogyakarta yang belum terpenuhi, menjadi sangat penting untuk dilakukan perancangan ulang agar terwujudnya lembaga belajar yang ideal.

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 Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Matrik Ladang Belajar 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.

Commit : Kompleksitas proyek Matrik Ladang Belajar Yogyakarta dengan beragam aktivitas meliputi bimbingan belajar untuk SD, SMP, dan SMA; ruang publik berupa perpustakaan, cafetaria, ruang pameran, dan ruang workshop menjadi tantangan untuk dipecahkan.

State : Penulisan dalam suatu kalimat permasalahan dari rangkuman kondisi di lapangan.

Collect : Pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik), data literatur (teori umum dan teori khusus). Data lapangan didapatkan melalui survey ke Matrik Ladang Belajar Yogyakarta untuk wawancara, observasi aktivitas pengguna ruang, dokumentasi lapangan, observasi permasalahan yang ada di lapangan, observasi

inventaris dan furnitur, observasi proyek sejenis untuk referensi konsep desain. Sedangkan data literatur didapatkan dari buku, dan website.

PROJECT Dr. Smith's Clinic		PAGE 7 of 21	DATE 3.13	
SPACE Dr. Smith's office		USER Dr. Smith / Interview		
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 wants to display some of his Kachina doll collection				

Gambar 2. Tabel Hasil Survey Lapangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

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*.

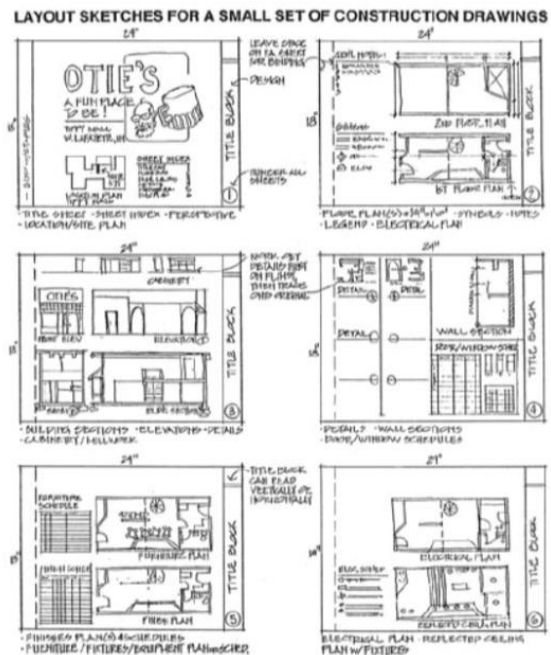
b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

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 Kilmer, 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.