

**PERANCANGAN INTERIOR ADISUTJIPTO GOLF
CLUBHOUSE
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Septiana Ermastuti

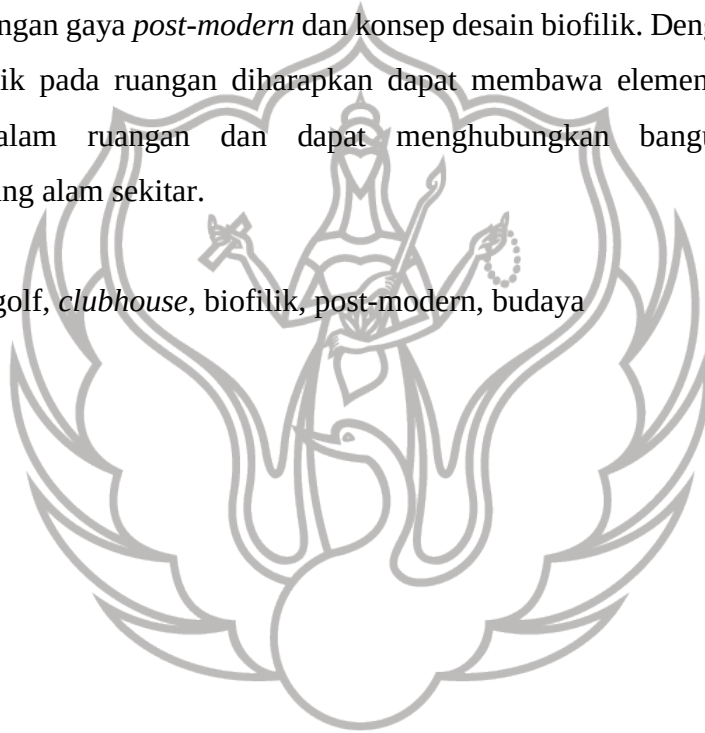
1612043023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

Adisutjipto Golf *Clubhouse* merupakan fasilitas ruang berupa *pro shop*, restoran, kantor, *VIP room*, *ballroom*, dan ruang loker yang disediakan oleh Padang Golf Adisutjipto dan dapat digunakan oleh para pelaku olahraga golf dan pengunjung umum. Adisutjipto Golf *Clubhouse* terletak di kawasan TNI AU Yogyakarta dan berbatasan langsung dengan Bandara Adisutjipto Yogyakarta. Adisutjipto Golf *Clubhouse* menginginkan ruangan dengan ciri khas budaya lokal Yogyakarta dan ruang yang terbuka guna agar pengunjung dapat melihat langsung pemandangan disekitarnya. Dari hal tersebut, maka terciptalah tema “*Bring Nature Inside*” yang dipadukan dengan gaya *post-modern* dan konsep desain biofilik. Dengan penerapan konsep biofilik pada ruangan diharapkan dapat membawa elemen-elemen pada alam ke dalam ruangan dan dapat menghubungkan bangunan dengan lanskap/bentang alam sekitar.

Kata kunci : golf, *clubhouse*, biofilik, post-modern, budaya



ABSTRACT

Adisutjipto Golf Clubhouse is a facilities contains pro shop, restaurant, office, VIP room, ballroom, and locker room provide by Padang Golf Adisutjipto and can be use by golf players and general visitors. Adisutjipto Golf Clubhouse located in the Yogyakarta Air Force's area and directly adjacent with airplane runway of Adisutjipto International Airport of Yogyakarta. Adisutjipto Golf Clubhouse wants a space with characteristic of the local culture of Yogyakarta and an open building/room so the users have an access to see the scenery around the building. From this, the theme "Bring Nature Inside" was created, combined with post-modern style and biophilic design concept. With application of biophilic design to the space is expected can bring nature elements in to the space and can connect building with landscape around the building.

Keywords: golf, clubhouse, biophilic, post-modern, culture



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR ADISUTJIPTO GOLF *CLUBHOUSE* diajukan oleh Septiana Ermastuti, NIM 1612043023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M. Sn.

NIP : 19590306 199003 1 001 / NIDN : 0006035908

Pembimbing II/Anggota

Yayu Rubiyanti, M.Sn.

NIP : 19860924 201404 2 001 / NIDN : 0024098603

Cognate/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP : 19620528 199403 1 002 / NIDN : 0028056202

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP : 19730830 200501 1 001 / ~~NIDN~~ : 0030087304

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP : 19970315 200212 1 005 / NIDN : 0030087304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Imbui Kaharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001 /NIDN: 0008116906



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, 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 dalam 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. Bapak Heri Purnomo, Ibu Kusumastuti, Mas Tiok, Mbak Vina, Kinarian, dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis,
2. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. dan Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik dan saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc., selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya,
4. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia,
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia,
6. Bapak Iwan Pandria, Bapak Keling, Bapak Agus, dan Mas Tomy dari pihak Architama Indonesia yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Adisutjipto Golf *Clubhouse* sebagai objek Tugas Akhir, melakukan survei lapangan, hingga membantu penulis melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Bapak Probo dan staff Padang Golf Adisutjipto yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam mengambil dan melengkapi data-data yang ada di lapangan,
8. Teman-teman Desain Interior dari segala angkatan, Guratan, dan Warga Kos Gagih : Diva, Annisa, Mei, Delfitry, Ulin, Galuh, Kirana, Asyah, Bella, Ahkam,

Eqi, Refo, Ayuk, Ion, Risna, Wisnu, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendengarkan keluh kesah penulis selama pengerjaan,

9. Ifa, Rara, Dhevan, Afifah, Lowa, Herdita, Ninda, dan Momo yang telah menemani dan menyemangati penulis dalam mengerjakan tugas akhir,
10. Lee Hangyul, SHINee, BAE173, Golden Child, dan X1 yang telah menjadi sumber semangat, *support system*, dan kebahagiaan penulis dalam pengerjaan tugas akhir,
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis tulis satu persatu.

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, 23 Desember 2020

Penulis,

Septiana Ermastuti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. PROSES DAN METODE DESAIN	2
1. Analisis (Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)	3
2. Sintesis (Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)	4
3. Metode Evaluasi	5
BAB II	6
PRA DESAIN.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	10
B. PROGRAM DESAIN.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Fokus / Sasaran Desain	12
3. Data.....	12
4. Data Kebutuhan dan Kriteria	40
BAB III.....	45
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	45

B. PERNYATAAN MASALAH	45
C. IDE DAN SOLUSI DESAIN	45
BAB IV.....	68
PENGEMBANGAN DESAIN	68
A. ALTERNATIF DESAIN.....	68
1. Alternatif Estetika Ruang.....	68
a. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang	68
b. Penerapan Tema.....	70
c. Elemen Dekoratif	70
d. Komposisi Warna	71
e. Komposisi Material.....	72
2. Alternatif Organisasi Ruang	73
3. Alternatif Pembentuk Ruang	79
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	89
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	92
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	105
C. HASIL DESAIN.....	105
BAB V	123
KESIMPULAN	123
A. KESIMPULAN	123
B. SARAN.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Proses Desain dengan Design Thinking	3
Gambar 2. Logo Padang Golf Adisutjipto.....	12
Gambar 3. Lokasi Adisutjipto Golf Clubhouse, PGA	13
Gambar 4. Lokasi Adisutjipto Golf Clubhouse, PGA	14
Gambar 5. Struktur Organisasi Padang Golf Adisutjipto	16
Gambar 6. Layout Existing Adisutjipto Golf Clubhouse	19
Gambar 7. Site Analysis Adisutjipto Golf Clubhouse	20
Gambar 8. Zoning Existing Adisutjipto Golf Clubhouse.....	21
Gambar 9. Sirkulasi	22
Gambar 10. Proshop & Resepsionis.....	23
Gambar 11 Stick Fitting	24
Gambar 12. Tata Kondisional Proshop & Fitting.....	24
Gambar 13. Kantor	25
Gambar 14. Kantor	25
Gambar 15. Tata Kondisional Kantor	26
Gambar 16. Ballroom	26
Gambar 17. Ballroom	27
Gambar 18. Tata Kondisional Ballroom	27
Gambar 19. Ruang Loker Wanita.....	28
Gambar 20. Ruang Loker Wanita.....	28
Gambar 21. Tata Kondisional Ruang Loker Wanita	29
Gambar 22. Ruang Loker Laki-laki.....	29
Gambar 23. Ruang Loker Laki-laki.....	30
Gambar 24. Tata Kondisional Ruang Loker Laki-laki.....	30
Gambar 25. VIP Room	31
Gambar 26. VIP Room	31
Gambar 27. VIP Room	32
Gambar 28. Tata Kondisional VIP Room	32
Gambar 29. Restoran.....	33
Gambar 30. Restoran.....	33
Gambar 31. Tata Kondisional Restoran	34

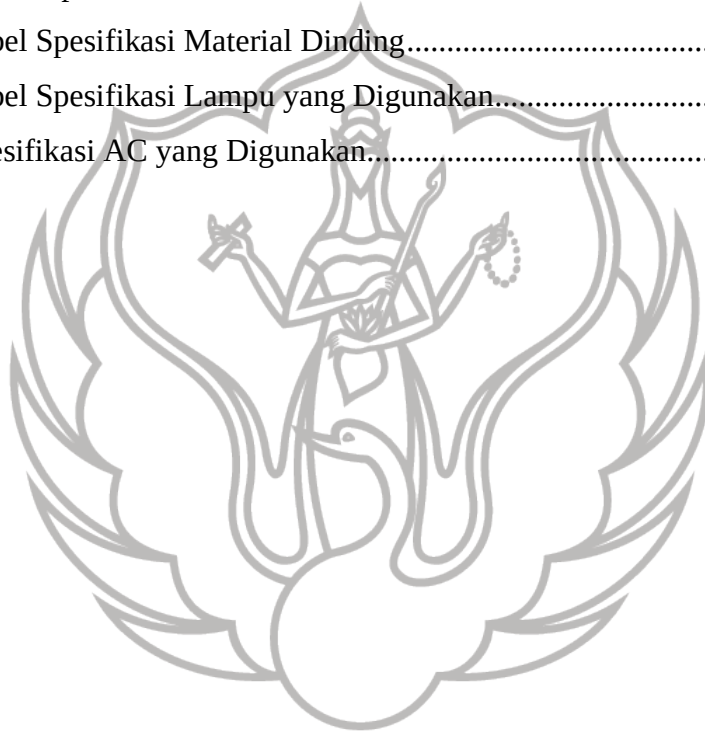
Gambar 32. Bag Drop.....	34
Gambar 33. Tata Kondisional Bag Drop.....	35
Gambar 34. Matriks Kedekatan Antar Ruang	35
Gambar 35. Fungsional Diagram	36
Gambar 36. Golf Shop Space Relationship Diagram	37
Gambar 37. Dining Area Relationship Diagram	38
Gambar 38. Mind Mapping	46
Gambar 39. Skematik berdasarkan Teori	49
Gambar 40. Skematik berdasarkan Teori	52
Gambar 41. Skematik berdasarkan Teori	54
Gambar 42. Skematik berdasarkan Teori	58
Gambar 43. Skematik Berdasarkan Teori.....	62
Gambar 44. Skematik berdasarkan Teori	63
Gambar 45. Skematik berdasarkan Teori	65
Gambar 46. Skema Ideasi Biofilik	66
Gambar 47. Skema Ideasi Biofilik	67
Gambar 48. Skema Ideasi Biofilik	67
Gambar 49. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Ballroom	69
<i>Gambar 50. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Restoran.....</i>	<i>69</i>
Gambar 51. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang pada Ruang Loker	70
Gambar 52. Stilasi Batik Parang	71
Gambar 53. Penerapan Elemen Dekoratif	71
Gambar 54. Komposisi Warna	72
Gambar 55. Komposisi Material	72
Gambar 56. Diagram Matriks Ruang	73
Gambar 57. Alternatif Bubble Diagram 1	74
Gambar 58. Alternatif Bubble Diagram 2	75
Gambar 59. Alternatif Zoning dan Sirkulasi 1	76
Gambar 60. Alternatif Zoning dan Sirkulasi 2	76
Gambar 61. Alternatif Layout 1	77
Gambar 62. Alternatif Layout 2	78
Gambar 63. Rencana Lantai Adisutjipto Golf Clubhouse.....	81

Gambar 64. Rencana Lantai Caddy House Adisutjipto Golf Clubhouse	82
Gambar 65. Rencana Plafon Clubhouse	84
Gambar 66. Rencana Plafon Caddy House	85
Gambar 67. Rencana Dinding Ruang Loker	88
Gambar 68. Rencana Dinding Ballroom	89
Gambar 69. Alternatif Receptionist Desk	89
Gambar 70. Alternatif Bar Desk.....	90
Gambar 71. Alternatif Golf Bag Rack.....	90
Gambar 72. Alternatif Loker	91
Gambar 73. Alternatif Furniture Fabrikasi	91
<i>Gambar 74. Hasil Desain Fasad dan Bag-drop</i>	<i>106</i>
Gambar 75. Hasil Desain Proshop dan Lobi	107
Gambar 76. Hasil Desain Restoran	108
Gambar 77. Hasil Desain Office	110
Gambar 78. Hasil Desain VIP Room	111
Gambar 79. Hasil Desain Ballroom.....	112
Gambar 80. Hasil Desain Patio	113
Gambar 81. Hasil Desain Locker Room.....	115
Gambar 82. Hasil Desain Caddy House	117
Gambar 83. Hasil Perspektif Manual	119
Gambar 84. Aksonometri	120
Gambar 85. Layout.....	121
Gambar 86. Detail Khusus	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Unsur Desain Biofilik.....	11
Tabel 2.2 Karakteristik Pengguna Ruang	17
Tabel 3.3 Lingkup Perancangan	23
Tabel 4.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	40
Tabel 3. 1 Daftar Analisa Permasalahan Bag Drop & Drop-off.....	47
Tabel 3. 2 Daftar Analisa Permasalahan Staff Office dan GM Room	50

Tabel 3. 3 Daftar Analisa Proshop dan Resepsionis.....	53
Tabel 3. 4 Daftar Analisa Permasalahan Stick Fitting	54
Tabel 3. 5 Daftar Analisa Permasalahan Ballroom	55
Tabel 3. 6 Daftar Analisa Permasalahan Restaurant	58
Tabel 3. 7 Daftar Analisa Permasalahan Locker Room	60
Tabel 3. 8 Daftar Analisa Permasalahan VIP Room	63
Tabel 4 .1 Tabel Analisa Material Lantai	79
Tabel 4 .2 Tabel Spesifikasi Material Lantai.....	79
Tabel 4. 3 Tabel Analisa Material Plafon.....	82
Tabel 4. 4 Tabel Spesifikasi Material Plafon	83
Tabel 4 5 Tabel Spesifikasi Material Dinding.....	85
Tabel 4 6 Tabel Spesifikasi Lampu yang Digunakan.....	92
Tabel 4 7 Spesifikasi AC yang Digunakan.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Golf tidak hanya dikenal sebagai olahraga saja melainkan juga sebagai gaya hidup kaum urban yang ingin berolahraga sekaligus bersosialisasi. Sebagian orang menganggap bahwa golf merupakan sarana efektif untuk kegiatan bisnis. Golf tidak hanya dipersepsikan sebagai olahraga untuk menyehatkan badan, melainkan sudah menjadi sarana *entertainment* dan bersosial untuk para pecinta golf. Sehingga hal ini juga menuntut para pengelola lapangan golf untuk menyediakan fasilitas penunjang lain yang sesuai. Permainan golf tidak memiliki lapangan permainan yang standar, melainkan dimainkan di padang golf yang masing-masing memiliki desain unik, maka dari itu lapangan golf di setiap tempat selalu berbeda ukuran, topografi serta lingkungan sekitar pun berbeda. Dapat dikatakan bahwa padang golf merupakan tempat olahraga paling indah dan paling sejuk, karena alam terbuka di desain khusus menjadi sebuah arena golf.

Ada tiga lokasi bermain golf di Yogyakarta, salah satunya adalah Padang Golf Adisutjipto. Padang Golf Adisutjipto adalah salah satu padang golf yang ada di Yogyakarta yang telah berstandar nasional dan telah berdiri sejak tahun 1971 dan direnovasi kembali pada tahun 2017. Padang Golf Adisutjipto dimiliki oleh Angkatan Udara Indonesia dan lokasinya berada di Komplek TNI AU Indonesia. Padang Golf Adisutjipto memiliki karakter yang unik di mana menyajikan pemandangan pesawat penumpang sipil hingga pesawat militer yang lepas landas dari landasan Bandara Adisutjipto. Padang Golf Adisutjipto juga memberikan fasilitas penunjang berupa *clubhouse* yang bernama Adisutjipto Golf *Clubhouse* dan dapat digunakan oleh *member* maupun pengunjung umum.

Clubhouse sendiri adalah tempat berkumpulnya para pemain golf. Biasanya terdiri dari kantor, restaurant, ruang pertemuan, ruang ganti, dan lain-lain. Ada 3 tujuan yang harus dicapai oleh golf *clubhouse*, yaitu dapat mengontrol dan

mendukung kegiatan di lapangan golf, mendukung kegiatan pemain golf, dan memberi kenyamanan kepada komunitas yang bersangkutan, terutama dengan menyediakan pilihan pelayanan fasilitas yang berkualitas dan nyaman (Guyer, 2009). Adisutjipto Golf *Clubhouse* telah memberikan beberapa fasilitas seperti, *pro shop*, *hall room*, *restaurant*, ruang ganti, ruang V.I.P, kantor, dan lain sebagainya kepada pengunjung. Bangunannya pun dibuat terbuka guna merespon pemandangan landasan pacu Bandara Adisutjipto yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.

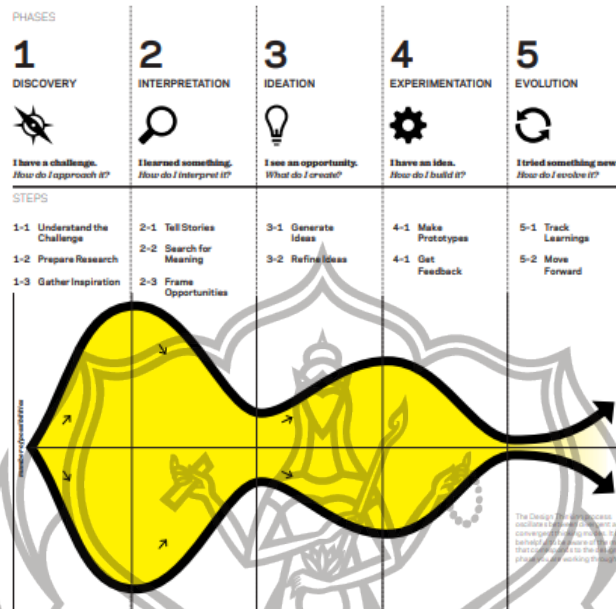
Dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut, Adisutjipto Golf *Clubhouse* telah berupaya untuk mendukung kegiatan pemain golf maupun komunitas yang bersangkutan dengan memberikan fasilitas yang memadai. Selain itu, arsitektural bangunan juga dibuat seterbuka mungkin demi merespon pemandangan yang berdaya tarik tinggi tersebut. Akan tetapi, fasilitas-fasilitas yang telah disediakan belum didukung oleh kondisi interior yang estetik dan fungsional, pihak *clubhouse* hanya sebatas sebagai penyedia fasilitas saja. Ketika golf dipandang sebagai salah satu olahraga *elite* dengan pengunjung rata-rata berasal dari kalangan pebisnis dalam dan luar negeri, interior dari Adisutjipto Golf *Clubhouse* justru didesain seadanya. Kemudian, dikarenakan lokasi *clubhouse* yang berada tepat di samping landasan pacu, tingkat kebisingan cukup tinggi sehingga perlu penanganan akustik yang tepat, sehingga *clubhouse* belum dapat memberikan tingkat kenyamanan dan kualitas yang tinggi agar tidak mengganggu kegiatan di *clubhouse*. Desain bangunan yang terbuka juga menjadi masalah ketika hujan turun. Selain itu intensitas angin yang tinggi, air hujan akan masuk ke dalam bangunan juga menjadi masalah. Permasalahan-permasalahan tersebutlah yang mendasari pentingnya perubahan tata ruang interior pada Adisutjipto Golf *Clubhouse*.

B. PROSES DAN METODE DESAIN

Proses desain adalah apa yang membuat *design thinking* menjadi sebuah aksi atau tindakan nyata. *Design thinking* adalah pendekatan terstruktur untuk menghasilkan dan mengembangkan ide. *Design thinking* memiliki 5 fase yang

membantu dalam pengembangan dari pengidentifikasian tantangan dalam desain untuk membangun solusi (IDEO, 2012).

Design Process



Gambar 1. Tahapan Proses Desain dengan Design Thinking
(Sumber: Design Thinking for Educators 2nd Edition, IDEO, 2012)

Proses desain yang akan digunakan untuk perancangan Adisutjipto Golf Clubhouse adalah pola pikir perancangan Design Thinking menurut buku Design Thinking for Educators 2nd Edition. Dalam buku ini dijelaskan bahwa terdapat 5 fase dalam proses desain dalam mengidentifikasi permasalahan untuk menemukan solusi-solusi desain. Kemudian 5 fase tersebut dibagi kembali menjadi 3 tahap metode desain sebagai berikut:

1. Analisis (Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

a. Discovery

Fase *discovery* berarti desainer harus terbuka pada peluang-peluang baru untuk mendapatkan inspirasi guna menciptakan ide-ide baru. Pada fase *discovery*, ada 3 tahap yang harus dilakukan, yaitu memahami tantangan/kondisi yang ada pada *site*, mempersiapkan

research, dan diakhiri dengan mengumpulkan inspirasi-inspirasi yang telah didapatkan. Pada fase ini, permasalahan-permasalahan yang didapat dari pengumpulan data dan fakta pada *site* akan diubah menjadi kalimat Tanya atau pernyataan-pernyataan masalah.

Cara yang digunakan adalah mengumpulkan data dan fakta yang ada pada lapangan dengan melakukan kunjungan lapangan atau *site survey*. Dari sini akan didapatkan data fisik dan non fisik, seperti lokasi dan denah *site*, kegiatan dan aktivitas pengguna ruang dan pengunjung, desain interior yang diinginkan hingga fungsi ruang dan kebutuhan luas untuk tiap ruang.

2. Sintesis (Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

a. *Interpretation*

Observasi, *site visit*, dan wawancara yang telah dilakukan pada fase *discovery* kemudian akan menjadi “*meaningful insight*” pada fase *interpretation* ini. Observasi, *site visit*, dan wawancara dan menjadikannya desain yang memiliki peluang untuk ditindaklanjuti bukanlah hal yang mudah. Hal-hal tersebut harus dikembangkan menjadi *story telling*, seperti memilah dan memadatkan berbagai ide hingga menjadi sudut pandang yang menarik dan ideasi dengan arah yang jelas. Tahap-tahap yang ada pada fase ini adalah bercerita, mencari makna, dan membingkai peluang. Pada fase ini akan dilakukan pemaparan masalah yang kemudian akan ditemukannya sudut pandang yang menarik dan yang jelas saat ideasi.

b. *Ideation*

Ideation berarti menghasilkan banyak ide-ide. Pada fase ini akan dilakukan *brainstorming* yang mendorong untuk berpikir luas, tanpa paksaan, dan liar. Dengan berbagai persiapan dan aturan-aturan yang jelas, *brainstorming* dapat memberikan ratusan ide yang baru. Pada fase ini ada dua tahap yang dilakukan, yaitu mendorong ide dengan *brainstorming* dan menyaring ide-ide dengan melakukan *reality check*.

Dalam fase *ideation* akan menghasilkan ide-ide dalam bentuk skematik maupun konsep.

c. *Experimentation*

Fase *experimentation* menghidupkan ide-ide yang telah dibuat pada fase *ideation* menjadi *prototype*, yang berarti membuat ide menjadi nyata, dengan ini dapat terjadi proses belajar sembari membangun *prototype* tersebut dan melakukan *sharing* dengan orang lain. Bahkan ketika *prototypes* belum sempurna desainer dapat menerima respon langsung dan belajar untuk berkembang dan menyaring. Pada fase ini akan dilakukan tahap pembuatan *prototype* yang berupa penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi pendukung lainnya dan kemudian akan mendapatkan *feedback* dari orang-orang yang bersangkutan.

Cara yang digunakan adalah *brainstorming* demi menghasilkan ide-ide baru yang segar, pencarian ide-ide dari lingkungan terkait, sketsa sederhana yang mempresentasikan ide, kemudian diseleksi agar mendapatkan ide yang lebih terstruktur. Setelah itu dilakukan pengembangan ide dengan membuat *prototype* desain yang dapat berupa *storyboard*, diagram, mockup, dan maket. Dilanjutkan dengan penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung.

3. Metode Evaluasi

a. *Evolution*

Evolution adalah pengembangan dari konsep yang telah ada dari waktu ke waktu, mengkomunikasikan ide-ide tersebut ke orang-orang yang dapat membantu untuk merealisasikannya. Pada fase ini akan sering dilakukan perubahan desain dari waktu ke waktu. Pada fase ini akan dilaksanakan tahap *track learnings* untuk menetapkan skala kesuksesan dan tahap *move forward* untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya yang dapat dilakukan. Dalam fase ini dapat berupa meninjau kembali desain yang telah dihasilkan untuk mendapatkan hasil yang sempurna.