

**PERANCANGAN INTERIOR CAFÉ DAN CO-
WORKING SPACE DI CLUB HOUSE
PENDOPO PAYON SEMARANG**



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

ABSTRAK

Club House Pendopo Payon merupakan salah satu proyek yang dikelola oleh PT.Mikroland Payon Amarta. *Club House* ini berada di kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta Semarang yang menawarkan pengalaman tinggal di *resort* bernuansa Bali. Keberadaan *Club House* ini berfungsi sebagai pusat kegiatan yang memiliki berbagai macam fasilitas, diantaranya *Café* dan *Co-Working Space* yang menjadi objek perancangan Fatwatul Hanifah. Konsep yang dihadirkan pada interior *Club House* adalah modern tropis. Konsep ini dipadupadankan dengan unsur lokalitas di Semarang. Perancangan ini memiliki tujuan untuk merancang interior *Café* dan *Co-Working Space* yang menghadirkan nuansa harmonisasi antara unsur lokalitas dengan gaya modern tropis. Metode yang digunakan adalah studi tipologi objek perancangan yang serupa, studi literatur melalui internet (jurnal laporan penelitian, *youtube*), dan melakukan wawancara dengan narasumber (masyarakat di Semarang). Dengan begitu, hasil yang diharapkan adalah terciptanya desain interior *Café* dan *Co-Working Space* yang mencerminkan unsur lokalitas di Semarang, sehingga dapat membangun citra budaya Semarang serta menghadirkan nuansa alam yang sejuk, nyaman, santai, serta sirkulasi yang tepat di *Café* dan *Co-working Space* yang memiliki fungsi dan kebutuhan yang berbeda.

Kata kunci: *Cafe, Co-working Space, Lokalitas, Semarang*

Abstract

Club House Pendopo Payon is one of the project which is managed by PT.Mikroland Payon Amarta. *Club House* is located in residential area Beranda Bali Payon Amarta Semarang which offers experiences of living in Balinese-style resort. The existence of this *Club House* is served as activities center which have various facilities such as *Cafe* and *Co-Working Space* as an author's design object. The concept of *Club House* interior is tropical modern. The concept is mixed and matched with locality element in Semarang. The design aimed to design the interior of *Cafe* and *Co-Working Space* are presented shade of

harmonization between element of locality with modern tropical design. The method of this research used study of typology of similar design object, study of literature by internet (journal research report, youtube), and by interviewing with interviewee (Semarang in Society). Therefore, the expected result of this research is the creation of interior design of Cafe and Co-Working Space which reflect locality element in Semarang, so it can build a cultural image of Semarang and can present the shade of cool nature, comfortable, relax, and appropriate circulation in Cafe and Co-Working Space which has different functions and requirements.

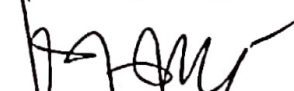
Keywords: Cafe, Co-working Space, Locality, Semarang



Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR CAFÉ DAN CO-WORKING SPACE DI CLUB HOUSE PENDOPO PAYON SEMARANG diajukan oleh Fatwatul Hanifah, NIM 1710235123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Yayu Ruhiyanti, M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001

NIDN. 0024098603

Pembimbing II



Danang Febriyantoko, M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001

NIDN. 0009028703

Cognate/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002

NIDN. 0028056202

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, MA.

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



D. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

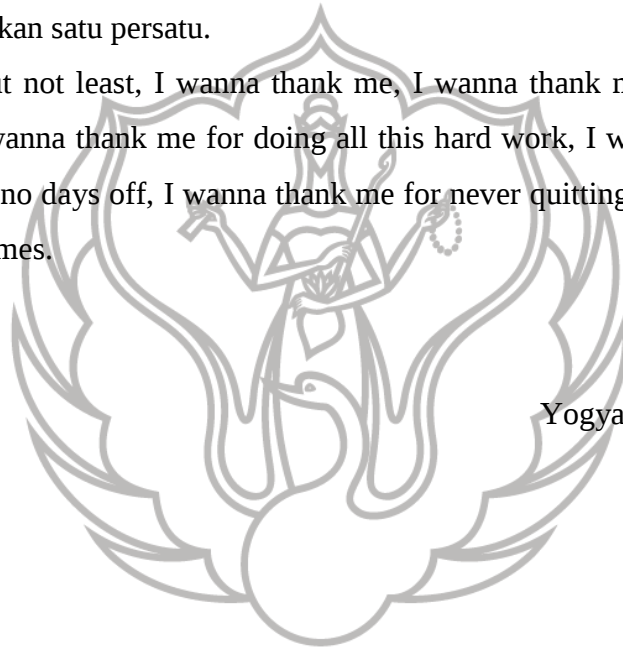
Alhamdulillah segala puji syukur Fatwatul Hanifah panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan mental serta spiritual dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kekuatan.
2. Orang tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan serta memberikan berbagai dukungan besar.
3. Yth. Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. dan Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan nasehat, semangat, kritik dan saran, yang membangun untuk penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Bapak Dony Hendro Wibowo selaku pimpinan dari Visual Studio Pro dan PT. Mikroland Payon Amarta atas izin survey dan data-data yang telah diberikan.
8. Selvia Ambaryani, Maulia Amalia Salehah, Afifah, Dhinny Faadhilah, Fitra Anandi, Aninda Diah Maharani, Miftakhul Avivah, Arum Dwi Sekar, Niken Fitri Aristya, Mas Frankie Inderajati, Kharisma Riyadi, Disa Nurul Pratami, Dina Putrita Sapta, Mutiara Febri Haninda, Fatya Suffa Najach, Dinda Putri Reformasi, Qatrin Nada Kirana, Rimaya Amalia,

Adani Widya Kusuma yang selalu memberikan dukungan serta perhatian selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

9. Teman-teman Dimensi 2017 yang sudah bertukar pikiran, pengetahuan, dan keluh kesah selama pengerjaan tugas akhir ini.
10. Mas Fajar Pramono, Mbak Batari Sadewa, Mas Afrian Diaz, Mas Hanafi Kurniawan, Mas Muhammad Fatah Yasin, Mas Paksi Surya Alam, Mas Galih Ari Prabowo, Mas Abid Mualim Hijri, Mas Firman Ardi, Noval Ramadhan, Tegar Dwi Pamungkas yang sudah meluangkan waktu dan berbagi referensi serta pengalaman.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan tugas akhir karya desain ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.



Yogyakarta, 24 Mei 2021

Fatwatul Hanifah

Fatwatul Hanifah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Umum	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	8
B. Program Desain	13
1. Tujuan Desain.....	13
2. Fokus / Sasaran Desain.....	13
3. Data	13
a. Deskripsi Umum Proyek.....	13
b. Data Non Fisik.....	16
c. Data Fisik.....	18
d. Data Literatur	27
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	36
BAB III.....	38
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	38
A. Pernyataan Masalah.....	38
B. Ide Solusi Desain.....	38
BAB IV	43
Pengembangan Desain	43
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	43

1. Alternatif Estetika Ruang	43
2. Alternatif Penataan Ruang.....	55
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	64
4. Alternatif Pengisi Ruang	67
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	70
B. Hasil Desain.....	77
1. Perspektif.....	77
2. Layout.....	84
3. Detail Khusus	85
BAB V.....	86
Penutup.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Pola Pikir Perancangan.....	2
Gambar 2.1. Site Plan.....	7
Gambar 2.2. Sketsa Penampakan Asam Jawa.....	11
Gambar 2.3. Logo PT Mikroland Payon Amarta dan Beranda Bali	14
Gambar 2.4. Struktur Organisasi PT Mikroland Payon Amarta	15
Gambar 2.5. Lokasi Beranda Bali Pendopo Payon	16
Gambar 2.6. Site Plan Beranda Bali Pendopo Payon.....	18
Gambar 2.7. Konsep Massa Club House Pendopo Payon.....	19
Gambar 2.8. Tampak Atas Club House Pendopo Payon.....	19
Gambar 2.9. Fasad Club House Pendopo Payon.....	20
Gambar 2.10. Kondisi Lapangan Club House Pendopo Payon.....	20
Gambar 2.11. Kondisi Lapangan Club House Pendopo Payon.....	21
Gambar 2.12. Kondisi Lapangan Club House Pendopo Payon.....	21
Gambar 2.13. Detail Lantai 1 Club House Pendopo Payon.....	22
Gambar 2.14. Detail Lantai 2 Club House Pendopo Payon	22
Gambar 2.15. Denah Lantai 1 Club House Pendopo Payon	23
Gambar 2.16. Denah Lantai 2 Club House Pendopo Payon	24
Gambar 2.17. Potongan 1 dan 2.....	25
Gambar 2.18. Potongan 3 dan 4.....	26
Gambar 2.19. Diagram Organisasi Fasilitas Lantai 1	27
Gambar 2.20. Diagram Organisasi Fasilitas Lantai 2	28
Gambar 2.21. Standar Ukuran Meja Bundar.....	32
Gambar 2.22. Standar Ukuran Meja Empat Sisi	32
Gambar 2.23. Standar Tata Letak Meja dan Kursi.....	33
Gambar 2.24. Standar Ukuran Meja dan Kursi Kerja.....	34
Gambar 2.25. Standar Ergonomi Aktivitas Kerja	35
Gambar 2.26. Standarisasi Pada Shared Work Station	35
Gambar 3.1. Mind Map Ideasi	38
Gambar 4.1. Alternatif 1	43
Gambar 4.2. Alternatif 2	44
Gambar 4.3. Moodboard	45



Gambar 4.4. Penjelasan Gaya dan Tema	46
Gambar 4.5. Penjelasan Gaya dan Tema	47
Gambar 4.6. Transformasi Bentuk Asam Jawa.....	49
Gambar 4.7. Sketsa Ide Ruang 1	50
Gambar 4.8. Sketsa Ide Ruang 2	50
Gambar 4.9. Elemen Dekoratif <i>Café</i> dan <i>Co-working Space</i>	51
Gambar 4.10. Adopsi Warna <i>Earth Tone</i>	52
Gambar 4.11. Komposisi <i>Earth Tone</i>	52
Gambar 4.12. Color Scheme <i>Café</i> dan <i>Co-working Space</i>	53
Gambar 4.13. Skema Material	54
Gambar 4.14. Diagram Matrix	55
Gambar 4.15 Diagram Bubble Alternatif 1.....	55
Gambar 4.16. Diagram Bubble Alternatif 2.....	56
Gambar 4.17. <i>Block Plan Cafe</i> Alternatif 1	56
Gambar 4.18. <i>Block Plan Cafe</i> Alternatif 2	57
Gambar 4.19. <i>Block Plan Co-working Space</i> Alternatif 1	57
Gambar 4.20. <i>Block Plan Co-working Space</i> Alternatif 2	58
Gambar 4.21. Zoning dan Sirkulasi <i>Café</i> Alternatif 1	59
Gambar 4.22. Zoning dan Sirkulasi <i>Café</i> Alternatif 2	59
Gambar 4.23. Zoning dan Sirkulasi <i>Co-Working Space</i> Alternatif 1	60
Gambar 4.24. Zoning dan Sirkulasi <i>Co-Working Space</i> Alternatif 2	60
Gambar 4.25. Layout <i>Café</i> Alternatif 1	61
Gambar 4.26. Layout <i>Café</i> Alternatif 2	62
Gambar 4.27. Layout <i>Co-Working Space</i> Alternatif 1.....	62
Gambar 4.28. Layout <i>Co-Working Space</i> Alternatif 2.....	63
Gambar 4.29. Layout <i>Cafe</i>	63
Gambar 4.30. Layout <i>Co-Working Space</i>	64
Gambar 4.31. Alternatif Rencana Lantai <i>Cafe</i>	64
Gambar 4.32. Alternatif Rencana Lantai <i>Co-working Space</i>	65
Gambar 4.33. Alternatif 1 Rencana Plafon <i>Cafe</i>	65
Gambar 4.34. Alternatif 2 Rencana Plafon <i>Cafe</i>	66
Gambar 4.35. Alternatif 1 Rencana Dinding	66

Gambar 4.36. Alternatif 2 Rencana Dinding	67
Gambar 4.37. Sirkulasi Cahaya Masuk Pada Ruangan	70
Gambar 4.38. Fasad <i>Club House</i> Pendopo Payon.....	77
Gambar 4.39. Fasad <i>Club House</i> Pendopo Payon.....	77
Gambar 4.40. <i>Enterance Club House</i> Pendopo Payon	78
Gambar 4.41. Teras <i>Club House</i> Pendopo Payon	78
Gambar 4.42. <i>Café Indoor Club House</i> Pendopo Payon	78
Gambar 4.43. <i>Café Indoor Club House</i> Pendopo Payon	79
Gambar 4.44. View 1 <i>Café Indoor</i> Gambar 4.45. View 2 <i>Café Indoor</i>	79
Gambar 4.46. View 1 <i>Café Outdoor</i> Gambar 4.47. View 2 <i>Café Outdoor</i> ..	79
Gambar 4.48. <i>Café Outdoor Club House</i> Pendopo Payon.....	80
Gambar 4.49. <i>Café Outdoor & Bar</i>	80
Gambar 4.50. <i>Bar Area Club House</i> Pendopo Payon	80
Gambar 4.51. View 1 <i>Café Outdoor & Bar</i>	81
Gambar 4.52. View 2 <i>Café Outdoor & Bar</i>	81
Gambar 4.53. Area Resepsionis Co-working Space	81
Gambar 4.54. <i>Open Workspace Area</i>	82
Gambar 4.55. <i>Shared Workspace Area</i>	82
Gambar 4.56. <i>Lobby and Lounge Area</i>	82
Gambar 4.57. <i>Meeting Room</i>	83
Gambar 4.58. <i>Semi Private Workspace</i>	83
Gambar 4.59. <i>Semi Private Workspace</i>	83
Gambar 4.60. Layout <i>Café</i> Pendopo Payon	84
Gambar 4.61. Layout <i>Co-working Space</i> Pendopo Payon.....	84
Gambar 4.62. Detail Khusus Elemen Dekoratif.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria	36
Tabel 3.1. Daftar Kebutuhan <i>Café</i> di <i>Club House</i> Pendopo Payon Semarang	39
Tabel 3.2. Daftar Kebutuhan <i>Co-working Space</i> di <i>Club House</i> Pendopo Payon Semarang.....	41
Tabel 4.1. Furniture Terpilih dan Kriteria.....	67
Tabel 4.2. Furniture <i>Café</i> Terpilih	68
Tabel 4.3. Furniture <i>Co-working Space</i> Terpilih	69
Tabel 4.4. Jenis dan Spesifikasi Lampu	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam budaya di setiap daerahnya. Keberagaman budaya yang dimiliki tersebut menjadikan identitas tersendiri bagi Indonesia. Di era globalisasi seperti saat ini, kita sebagai warga negara Indonesia sudah semestinya menyadari pentingnya pemeliharaan nilai-nilai budaya sebagai pembentukan karakter dan kepribadian bangsa. Pemerintah dan masyarakat harus turut andil dalam melestarikannya, terutama untuk memperkenalkan budaya kepada anak-anak muda sebagai penerus bangsa nantinya. Untuk mewujudkan itu, dibutuhkan sarana dan prasarana guna mengelola, melestarikan, dan mengembangkan keberagaman budaya tersebut. Salah satunya dengan membangun sebuah kawasan hunian yang mencerminkan identitas budaya daerah. Dengan begitu masyarakat akan tersadar bahwa kebudayaan yang kita miliki mempunyai pengaruh besar untuk membentuk sebuah identitas dan daya tarik tersendiri.

PT Mikroland Payon Amarta sedang membangun sebuah kawasan hunian dengan berbagai tipe *cluster* yang menawarkan pengalaman tinggal di resort bernuansa Bali. Fasilitas sosial dan fasilitas umum yang diberikan salah satunya yaitu *Club House*, yang berada di kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta. *Club House* ini menjadi daya tarik yang kuat karena dijadikan sebagai pusat aktivitas dan tempat berkumpul para penghuni ataupun pihak luar yang datang untuk menggunakan fasilitas yang disediakan. Disana menyediakan berbagai fasilitas seperti *Café*, *Co-working Space*, *Meeting Room*, *Laundry Area*, *Swimming Pool*, dan lain-lain.

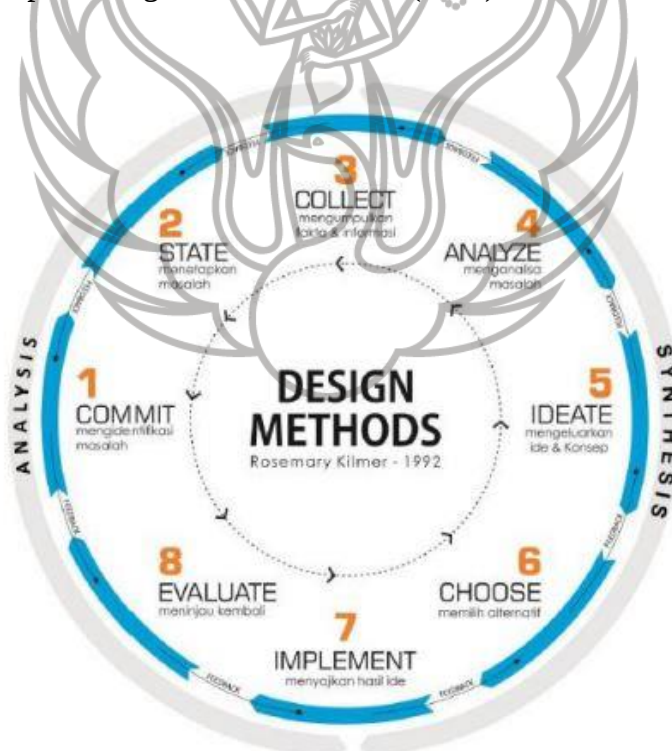
Di masa sekarang ini, salah satu tempat hiburan yang banyak digemari oleh masyarakat adalah *Café* ataupun *Resto-Café*. Tempat-tempat seperti ini sering digunakan sebagai tempat bersantai, berkumpul, dan berbisnis. Selain itu, sekarang *Co-working Space* juga menjadi tempat

favorit bagi para pelajar, mahasiswa, bahkan *freelancer* sebagai tempat mereka bekerja dan berkreaitivitas. Berdasarkan hal-hal diatas, Fatwatul Hanifah tertarik untuk membuat perancangan *Café dan Co-working Space* yang merupakan fasilitas dari *Club House* Pendopo Payon. Perancangan ini berperan sebagai sarana rekreatif dan edukatif. Selain itu, perancangan *Café dan Co-working Space* ini juga menjadi nilai penting bagi *Club House* sebagai sarana pelestarian budaya serta *landmark* dari kawasan hunian Beranda Bali Payon Amarta Semarang.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Ada beberapa tahapan proses desain dalam perancangan *Club House* Pendopo Payon. Proses desainnya menggunakan Pola Pikir Perancangan Desain dari Rosemary Kilmer yang dituangkan di dalam bukunya yang berjudul *Designing Interiors*. Berikut adalah bagan pola pikir perancangan menurut Kilmer (1992):



Gambar 1.1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber : *Designing Interior*, Rosmary Kilmer, 2020)

- a. *Commit* : tahap menerima atau berkomitmen dengan masalah pada sebuah objek. Untuk tahap ini dilakukan dengan cara membuat daftar prioritas yang bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan suatu masalah.
- b. *State* : tahap mendefinisikan masalah. Dengan cara membuat *checklist* apa saja yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah yang nantinya dijadikan sebagai latar belakang dari perancangan.
- c. *Collect* : tahap mengumpulkan fakta dan data lapangan yang ada. Fakta dan data lapangan baik fisik ataupun non fisik dikumpulkan dengan cara melakukan survey lapangan, *research*, dan wawancara.
- d. *Analyze* : tahap menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Perancang melakukannya dengan cara membuat sketsa gagasan untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.
- e. *Ideate* : tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam mendapatkan ide, perancang melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan ide perancangan.
- f. *Choose* : tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Perancang memutuskan pilihan alternatif yang memenuhi kriteria dan menjawab permasalahan desain pada objek.
- g. *Implement* : tahap melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D ataupun 3D, serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir sesuai kriteria baik digital atau manual, presentasi *power point*, dan animasi.
- h. *Evaluate* : tahap meninjau desain yang telah dihasilkan, apakah sudah mampu memecahkan permasalahan yang ada. Setelah mendapatkan revisi desain, tahapan berikutnya adalah membuat desain yang sudah sesuai untuk menyelesaikan proses perancangan.

2. Metode Desain

Dalam pola pikir perancangan menurut rosemary kilmer (2014), terdapat 3 metode dalam mendesain yang dilalui, Antara lain :

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Proses analisis pada metode ini disebut tahap *programming*, yaitu tahap menganalisis data fisik, non fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan. Pada tahapan analisis ini, metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

- 1) Melakukan wawancara dengan klien untuk mendapatkan data non fisik berupa keinginan dan kebutuhan ruang.
- 2) Melakukan pemahaman objek, mulai dari nama, serta sejarah dari perancangan objek tersebut untuk nantinya dijadikan sebagai bahan membuat latar belakang Perancangan Tugas Akhir *Club House* Pendopo Payon.
- 3) Pengumpulan dokumen dengan melakukan survey lapangan secara *online*, hal ini dilakukan karena ada dimasa *pandemic*. Melakukan wawancara dengan pimpinan untuk mendapatkan data profil perusahaan dan gambar kerja arsitektural, serta memantau progres pembangunan *Club House* di setiap bulannya.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini adalah proses sintesis yang merupakan tahapan dalam mendesain. Hal yang dilakukan antara lain :

- 1) Ideasi. Pada tahapan ini perancang membuat konsep desain dilakukan dengan cara *brainstorming*. Mengumpulkan ide-ide yang dituangkan melalui metode konfigurasi *prototype*, *color scheme*, sehingga menghasilkan pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep.
- 2) Pemilihan desain alternatif. Memilih alternatif paling sesuai dengan ide-ide yang sudah dituangkan sebelumnya dari beberapa alternatif *layout*, *zoning*, dan *moodboard*.

- 3) Desain. Melakukan proses desain baik 2D ataupun 3D sesuai dengan hasil ide-ide yang sudah terpilih dari beberapa alternatif.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Menguji desain yang telah dihasilkan dari pemilihan beberapa alternatif dengan melakukan penilaian berdasarkan kriteria, sehingga dapat ditentukan alternatif desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien. Dengan demikian, perancang dapat melanjutkan ke tahap final dalam pembuatan presentasi dan gambar kerja.

