

PERANCANGAN INTERIOR
CAFE & CO-WORKING SPACE CINERE AVENUE
PROVINSI JAWA BARAT



PERANCANGAN

Oleh :

Ralifiyan Tawakal

1712094023

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

2021

PERANCANGAN INTERIOR CAFE & CO-WORKING SPACE CINERE AVENUE

ABSTRAK

Berkembangnya pola dalam bekerja dimana pekerja tidak lagi harus bernaung dalam suatu perusahaan atau tim secara terus-menerus melainkan berdiri atas nama pribadi dan tidak terikat suatu instansi (*freelancer*). Hal inilah yang mendorong penulis untuk berpikir bagaimana menciptakan ruang kerja yang dapat mendukung perkembangan pola kerja tersebut. *Co-working* merupakan salah satu alternatif yang memiliki nilai tambah berupa koneksi antar pekerja fleksibel selain rumah atau *cafe* yang kurang kondusif untuk bekerja. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menciptakan ruang kerja yang sesuai dengan kebutuhan pekerja fleksibel sehingga dapat mendukung kesuksesan bisnis/pekerjaan pengguna *co-working*. Pada perancangan interior *Cafe* dan *Co-working* Cinere *Avanue* ini menggunakan metode yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer dengan pola pikir dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap programing dan sintesa merupakan tahap *designing*. Tahap pertama programing, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, literatur serta berbagai data lainnya yang mendukung proses analisa. Setelah mendapatkan data, masuk tahap *designing*, dalam tahap ini muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai. Berdasarkan hasil dari analisa dan sintesa terhadap kebutuhan *co-working* yang mendukung kesuksesan bisnis/pekerjaan diketahui bahwa kenyamanan dan fasilitas ruang kerja paling diutamakan.

Kata kunci: Interior, *Coworking Space*, *Green Design*

ABSTRAK

The development of work patterns where workers no longer have to take shelter in a company or team continuously but instead stand on their behalf and are not bound by agents (freelancers). This is what encourages the author to think about how to create a work space that can support the development of this work pattern. Co-working is an alternative that has added value in the form of linkages between flexible workers other than homes or cafes that are less conducive to work. This writing aims to find out how to create a work space that suits the needs of flexible workers so that it can support the success of the business / work of the user's co-workers. In designing the interior of Cafe and Co-working Cinere Avanie using a method pioneered by Rosemary Kilmer with a two-stage mindset, namely analysis, namely the programming stage and the synthesis stage which is the design stage. The first stage of programming is an analysis process where the designer collects all field data such as physical, non-physical data, literature and various other data that support the analysis process. After getting the data, enter the design stage, at this stage an idea appears about the design solution of the problem described in the previous stage. Several alternatives were then selected as the best and most suitable design solutions. Based on the analysis and synthesis of co-working needs that support the success of a business / job, it is known that the comfort and facilities of the workspace are prioritized.

Keywords : Interior, Coworking Space, Green Design

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR CAFE & CO-WORKING SPACE CINERE AVENUE diajukan oleh Ralifiyan Tawakal , NIM 1712094023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Mei 2021 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

NIDN. 0029117906

Pembimbing II/ Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001

NIDN. 0009028703

Cognate/Anggota

Drs. Israel/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 Desain

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

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, 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 terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Ratiman dan Ibu Nurnyani selaku kedua orang tua dan sebagai donatur utama dalam proyek tugas akhir ini serta adik perempuan yang telah memberi dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
3. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Sc. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini..
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
7. Pimpinan RDMA Design, Ko Mike dan Pak Adi yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir ini.
8. Irene Catrine yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan dorongan dalam segi apapun.
9. Teman – teman saya (Menahem) Arizal Aditya, Benekditus Bima Arya, Dien Asa, dan Yoga Aarih Wirasta yang telah memberi dukungan dan dorongan dalam segi apapun.

10. Teman – teman saya (Keluarga Hasman) Fais, Laksa, Mulat, Dito, Risno, Rama, Yoga, Edi, Iqbal, dan Uus yang selalu bersedia mendengarkan keluhan saya dan memberi motivasi serta saran.
11. Teman – teman yang membantu kelancara tugas akhir ini Yoga Arih Wirasta dan Muchlis Edi Kurniawan.
12. Teman – teman kontrakan “BAROKAH” Mas Herku, Odin, Edi, Iqbal, dan Yoga atas hiburan dan bantuan yang tak ada hentinya.
13. Teman – teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Dimensi, Poros, Skala, Guratan16, dan Sakomah.
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
15. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 14 Mei 2021

Penulis,

Ralifiyan Tawakal

NIM 1712094023

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ralifiyan Tawakal

NIM : 1712094023

Tahun lulus : 2021

Program studi : S-1 Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 14 Mei 2021

Ralifiyan Tawakal

NIM 1712094023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	6
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Umum.....	7
2. Khusus	15
B. Program Desain	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Sasaran Perancangan	20
C. Data	21
a. Deskripsi Umum.....	21
b. Data Non Fisik.....	22
c. Data Fisik	23
d. Data Literatur	27
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	49
BAB III.....	54
PERMASALAHAN DESAIN	54
A. Pernyataan Masalah.....	54

B. Ide Solusi Desain	54
1. Konsep Perancangan	54
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	55
3. Sketsa Ide	57
BAB IV	58
PENGEMBANGAN DESAIN	58
A. Alternatif Desain	58
1. Alternatif Estetika Ruang	58
2. Alternatif Penataan Ruang.....	64
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	68
4. Alternatif Pengisi Ruang	72
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	78
B. Evaluasi Pemilihan Desain	89
C. Hasil Desain	89
1. Sketsa Manual	89
2. <i>Rendering Perspective</i>	91
3. Gambar <i>Layout</i>	96
4. Gambar Detail Khusus	97
BAB V	100
PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	103
A. Proses Pengembangan Desain	103
B. Presentasi Desain	103
1. Rendering Bird Eye View	103

2. Skema Bahan dan Warna	105
3. Perspektif Manual.....	105
4. Poster	107
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	110
D. Gambar kerja	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Perancangan.....	4
Gambar 1. 2 Lokasi Cinere Avenue	21
Gambar 2. 1 Logo Cinere Avenue	21
Gambar 2. 2 Zoning Semi Basement	23
Gambar 2. 3 Zoning Ground Floor.....	23
Gambar 2. 4 <i>Zoning</i> Lantai 1	24
Gambar 2. 5 <i>Zoning</i> Lantai 2	24
Gambar 2. 6 <i>Zoning</i> Lantai 3	25
Gambar 2. 7 <i>Zoning Roof</i>	25
Gambar 3. 1 Standarisasi Ruang Tamu atau Konter	27
Gambar 3. 2 Standarisasi Sofa untuk Pria dan Wanita	28
Gambar 3. 3 Standarisasi Meja Kerja.....	30
Gambar 3. 4 Standarisasi Jangkauan Lengan	30
Gambar 3. 5 Standarisasi Meja Konferensi.....	31
Gambar 3. 6 Gambar 3. 1 Standarisasi Zona Kerja.....	32
Gambar 3. 7 Standarisasi Area Penyimpanan	33
Gambar 3. 8 Standarisasi Area Bebas Kursi	34
Gambar 3. 9 Standarisasi <i>Workstation</i>	35
Gambar 3. 10 Standarisasi <i>Workstation</i> berbentuk U	36
Gambar 3. 11 Standarisasi Zona Duduk.....	37
Gambar 3. 12 Standarisasi Zona Arsip.....	38
Gambar 3. 13 Standarisasi Zona Arsip berjajar	39
Gambar 3. 14 Standarisasi Ketinggian Laci Arsip.....	40
Gambar 3. 15 Standarisasi Tinggi Meja Konter.....	41
Gambar 3. 16 Standarisasi Jarak Pada dan Panjang Kaki	42
Gambar 3. 17 Standarisasi Meja Konferensi.....	43
Gambar 3. 18 Standarisasi Ukuran Meja Konferensi.....	44
Gambar 3. 19 Standarisasi Jarak Meja Konferensi	45
Gambar 3. 20 Standarisasi Meja Bundar Konferensi.....	46
Gambar 3. 21 Standarisasi Meja Konferensi Bentuk U	47
Gambar 3. 22 Standarisasi Jarak Minimal	48
Gambar 4. 1 Sketsa ide.....	57
Gambar 4. 2 Moodboard	58
Gambar 4. 3 <i>Mind Mapping</i>	59
Gambar 4. 4 Transformasi Bentuk dari Belimbing	60
Gambar 4. 5 Katakter Kain	61
Gambar 4. 6 Tranformasi dari Bentuk Kerangka Daun	61
Gambar 4. 7 Sketsa Transformasi	62
Gambar 4. 8 Skema Warna	62
Gambar 4. 9 Skema Material.....	63

Gambar 4. 10 Diagram Matrix	64
Gambar 4. 11 <i>Bubble Diagram</i>	65
Gambar 4. 12 <i>Bubble Plan</i>	66
Gambar 4. 13 Alternatif 1	66
Gambar 4. 14 Alternatif 2	67
Gambar 4. 15 Alternatif <i>Layout</i> 1	67
Gambar 4. 16 Alternatif <i>Layout</i> 2	68
Gambar 4. 17 Alternatif 1 Rencana Lantai.....	68
Gambar 4. 18 Alternatif 2 Rencana Lantai	69
Gambar 4. 19 Alternatif Rencana Dinding.....	69
Gambar 4. 20 Alternatif Rencana Dinding.....	70
Gambar 4. 21 Alternatif Rencana Dinding.....	70
Gambar 4. 22 Alternatif Rencana Plafon	71
Gambar 4. 23 Alternatif Rencana Plafon	71
Gambar 4. 24 Meja Kolaborasi	74
Gambar 4. 25 Rak Buku Mini Library	75
Gambar 4. 26 Loker Penyimpanan.....	75
Gambar 4. 27 Resepsionis.....	76
Gambar 4. 28 Partisi <i>Working Pods</i>	76
Gambar 4. 29 Equipment	77
Gambar 4. 30 Jenis Lampu 1.....	79
Gambar 4. 31 Jenis Lampu 2.....	80
Gambar 4. 32 Jenis Lampu 3.....	80
Gambar 4. 33 Elektrikal Mekanikal 2	85
Gambar 4. 34 Elektrikal Mekanikal 1	85
Gambar 4. 35 Elektrikal Mekanikal 3	86
Gambar 4. 36 Elektrikal Mekanikal 4	86
Gambar 4. 37 Elektrikal Mekanikal 5	87
Gambar 4. 38 Elektrikal Mekanikal 6	87
Gambar 4. 39 Elektrikal Mekanikal 8	88
Gambar 4. 40 Elektrikal Mekanikal 7	88
Gambar 4. 41 Sketsa Manual 1	89
Gambar 4. 42 Sketsa Manual 3	90
Gambar 4. 43 Sketsa Manual 2	90
Gambar 4. 44 Sketsa Manual 4	91
Gambar 4. 45 Desain area Resepsionis	91
Gambar 4. 46 Desain <i>Open Working Space</i> 1	92
Gambar 4. 47 Desain <i>Open Working Space</i> 2	92
Gambar 4. 48 Desain <i>Lounge Working Space</i>	93
Gambar 4. 49 Desain <i>Mini Library</i>	93
Gambar 4. 50 Desain <i>Working Pods</i>	94
Gambar 4. 51 Desain <i>Pantry Private Office</i>	94
Gambar 4. 52 Desain <i>Private Office</i>	95
Gambar 4. 53 Desain <i>Stage Catwalk</i>	95
Gambar 4. 54 Desain <i>Café</i>	96
Gambar 4. 55 <i>Layout</i>	96
Gambar 4. 56 Desain Meja Kolaborasi	97
Gambar 4. 57 Desain Rak Buku <i>Mini Library</i>	97

Gambar 4. 58 Desain Loker	98
Gambar 4. 59 Desain Partisi <i>Working Pods</i>	98
Gambar 4. 60 Desain Profil Dinding <i>Private Office</i>	99



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Kebutuhan Ruang.....	49
Tabel 1. 2 Identifikasi masalah dan Solusi ide.....	55
Tabel 1. 3 Furniture Pabrikasi.....	72
Tabel 1. 4 Standarisasi Pencahayaan Buatan dalam Gedung.....	81
Tabel 1. 5 Standarisasi Pengukuran Cahaya	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pusat perbelanjaan adalah istilah yang sering kita dengar. Tempat ini sering juga disebut dengan istilah “*Mall*”. “*Mall*” adalah tempat dimana kita dapat menghabiskan waktu akhir pekan dengan berbagai aktifitas bersama keluarga atau kerabat mulai dari anak-anak hingga lansia.

Beragam aktifitas yang dilakukan oleh para pengunjung didalam pusat perbelanjaan. Mulai dari belanja, mencari dan menikmati makanan di restoran favorit atau sekedar berjalan-jalan dan sekedar melihat-lihat saja. Disamping fungsi utama menjadi sebagai tempat berbelanja, pusat perbelanjaan pada dasarnya menyediakan sarana hiburan dengan tujuan menawarkan suasana yang kondusif untuk para pengunjung menghabiskan waktunya dengan bersantai.

Pusat perbelanjaan juga banyak tersebar di wilayah Jawa Barat. *Cinere Avenue* adalah pusat perbelanjaan yang berada di Cinere, Depok, Jawa barat. Konsep yang diterapkan pada Perancangan gedung *Cinere Avenue* adalah *neighborhood community mall*, dengan tema *Lifestyle and Family Shopping Mall*. Konsep *neighborhood* dilengkapi dengan area taman terbuka hijau, *office park*, *co-working* dan *convention hall*. Konsep *neighborhood* yang diangkat ini belum ada sebelumnya di wilayah Cinere. Dengan adanya konsep tersebut maka diharapkan akan banyak *event* yang dapat dilaksanakan didalam *Cinere Avenue*.

Meningkatnya *startup* kini sangat berpengaruh pada perkembangan *Co-working Space* di Indonesia. Pekerjaan bisa dilakukan tidak hanya dari rumah saja, tetapi kantor kini juga bisa diatur dengan nyaman di *Co-working space* (ruang kerja bersama). Karena semakin menjamurnya ruang seperti ini, perusahaan konsultasi properti asal Amerika, JLL, bahkan membuat prediksi bahwa pada 2030 sekitar tiga dari sepuluh bangunan di seluruh dunia akan menjadi ruang kerja fleksibel. hal tersebut menyediakan kebutuhan generasi

pekerja baru. Generasi ini pada umumnya menginginkan ruang kerja dan budaya kerja yang fleksibel. Kemajuan *Co-working space* di Indonesia ini membantu menghemat biaya ruang kerja. Kenyamanan tersebut mendukung mereka bekerja lebih produktif karena dapat lebih fokus pada pekerjaan. Ruang ini juga mendukung pertemuan koneksi dengan ide-ide kreatif.

Perkembangan *Co-working space* di Indonesia kini menjadi investasi baru. Jika pertumbuhan ruang ini dilirik sebagai bentuk investasi, menurut Matthew Kenley, *head of partnership growth* IWG, perkembangan *Co-working space* di Indonesia ini akan menghasilkan pengembalian investasi signifikan. Berkembangnya ruang kerja bersama ini akan mendukung pertumbuhan serta ekspansi ekonomi negara. Kerja fleksibel bukan tren yang akan pudar dalam waktu yang singkat. Maka dari itu, menurutnya ruang kerja bersama ini perlu tersedia di kota-kota besar demi memenuhi kebutuhan pasar di Asia Tenggara yang semakin berkembang.

Jumlah pekerja fleksibel di kota-kota besar ini diperkirakan akan semakin bertambah dalam beberapa tahun mendatang. Analisis memperkirakan pada 2022, tenaga kerja *mobile* global ini akan mencapai hingga 43% dari jumlah total tenaga kerja.

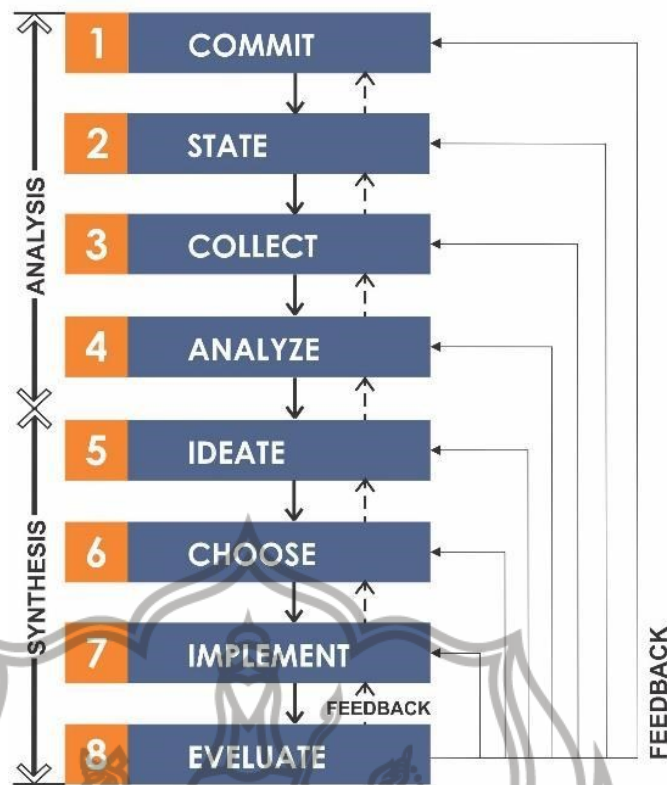
Startup yang menggunakan ruang macam ini umumnya dari sektor *fintech*, logistik, dan manufaktur. Dari beberapa pengguna ruang ini mengaku lebih suka dengan tata ruang dan estetika yang ditawarkan. Pertumbuhan ruang kerja bersama ini selain didukung oleh banyak *startup*, juga memperoleh sambutan hangat dari banyak perusahaan multinasional. Tujuan mereka adalah menyediakan ruang kerja fleksibel bagi pekerja dengan menekan biaya. Seperti yang diketahui saat ini dengan persaingan usaha yang semakin tinggi serta begitu pula yang terjadi dalam ranah perkembangan *Co-working* di kota besar. Maka dari itu didalam perencanaan dan perancangan *Cafe* dan *Co-working* Cinere Avenue penulis berusaha membuat suatu desain yang *modern iconic* industrial yang tidak terlihat masif dan tidak mahal, *functional space*, *easy maintenance*, *efficient*, dan *eco-friendly*. Untuk mendukung perkembangan *starup*.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan penulis adalah metode yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer untuk perancangan *Cafe* dan *Co-working* Cinere Avenue ini. Dalam proses desain itu dapat dipecah menjadi dua tahapan. Analisis adalah tahap pertama, pada tahap ini mengidentifikasi, membedah, ditelaah, meneliti dan menganalisis masalah. Pada langkah ini, desainer/penulis membuahakan proposal ide berkenaan dengan proses pemecahan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, pada langkah ini desainer/penulis menggodok kembali hasil dari tahapan analisis untuk mencari jalan keluar dari perancangan yang nantinya akan digunakan dalam sebuah desain.

Kerangka berpikir menggunakan dua tahap yaitu analisa adalah tahap *programming* dan sintesa adalah langkah *designing* ini digunakan pada perancangan interior *Cafe* dan *Co-working* Cinere Avenue. Tahap pertama, desainer mencari semua data lokasi seperti data fisik, non-fisik, literatur serta berbagai data lainnya untuk mendukung proses analisa yang disebut *programming*. Setelah memperoleh data-data tersebut, masuk dalam tahap untuk mulai munculkan gagasan mengenai jalan keluar desain dari pokok permasalahan yang telah dianalisa pada proses yang sebelumnya, tahap ini disebut dengan *designing*. Kemudian memilih beberapa alternatif rancangan yang paling tepat dan sesuai untuk menjadi solusi.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi,2021)

Menurut Rosemary Kilmer proses desain itu memiliki beberapa tahapan berdasarkan gambar diatas, dan apa yang dilakukan pada tahap tersebut oleh desainer. Sebagai berikut ini adalah tahapan yang harus dilakukan:

a. Commit

Commit adalah tahap dimana desainer menerima dan berkomitmen terhadap sebuah projek. Desainer mengajukan surat izin kepada pihak kantor penerima proyek Arsitektur Gedung Cinere *Avanue* yang akan dijadikan sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

b. State

Merupakan tahap pendefinisian masalah dan membuat latar belakang dari sebuah perancangan.

c. Collect

Tahap pengumpulan data lapangan dan fakta yang ada. Desainer melaksanakan pemeriksaan lokasi untuk mendapat data fisik yang diperlukan dengan ditemani ketua penanggung jawab proyek. Serta mengumpulkan data non-fisik serta literatur melalui berbagai sumber.

d. Analyze,

Menguraikan permasalahan melalui data dan fakta yang telah diperoleh. Desainer membuat peta konsep untuk menemukan masalah dan jalan keluar desain yang diperlukan.

e. Ideate

Perancang mencurahkan idenya dalam wujud skematik dan konsep. Melalui gambar yang didapat dari internet dan gambar sketsa ide desainer membuat pilihan lain desain yang nanti digunakan sebagai tumpuan desain perancangan.

f. Choose

Tahap ini adalah tahap pemilihan ide dan opsi yang paling sesuai dan optimal yang dibuat oleh perancang. Melewati ketentuan yang telah ditetapkan, perancang mulai menyeleksi ide-ide yang sudah dikelompokkan pada tahap sebelumnya.

g. Implement

Tahapan ini merupakan tahap penyalurkan ide melalui gambar. Desainer membuat visualisasi 2D atau 3D melalui digital atau manual, presentasi *power point* serta animasi.

h. Evaluate

Memeriksa ulang rancangan yang telah dihasilkan oleh perancang. Melalui proses ini perancang membuat perbaikan rancangan yang sudah diteliti dan dipertimbangkan lalu membuat gambar kerja rancangan yang telah ditetapkan.

2. Metode Desain

Berikut ini adalah dua tahapan dari proses desain berdasarkan Rosemary Kilmer:

a. Analisis

Merupakan tahap dimana pencarian dari sebuah masalah dengan cara membedah, menelaah, meneliti dan menganalisis. Setelah itu, desainer membuahkkan sebuah proposal rancangan tentang proses pemecahan masalah.

b. Sintesis

Sintesis adalah tahap dimana desainer mengolah kembali hasil dari proses analisis untuk menghasilkan jalan keluar yang nantinya akan diterapkan nantinya.

