

**PERANCANGAN INTERIOR
GALERI INDUSTRI KREATIF
KOTALAMA SEMARANG**



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

**PERANCANGAN INTERIOR
GALERI INDUSTRI KREATIF
KOTALAMA SEMARANG**

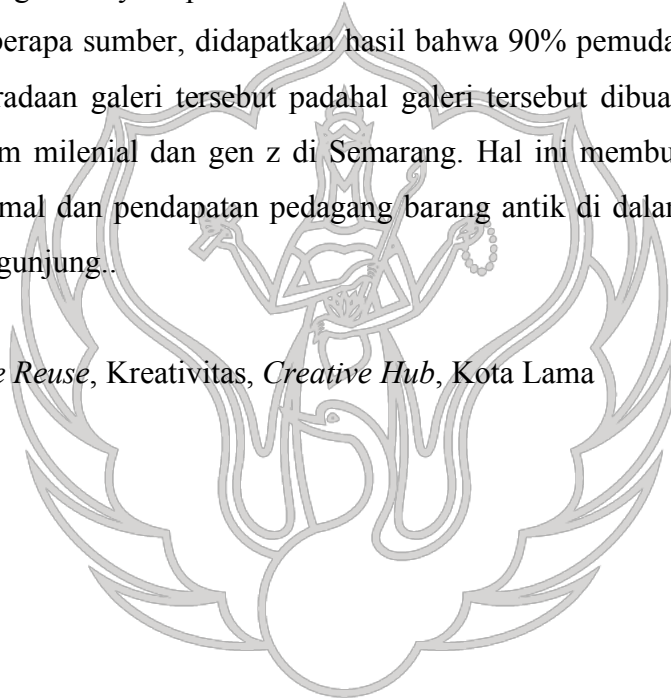


**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

Belakangan ini, semenjak Kota Lama Semarang dinyatakan masuk dalam peringkat “Unesco World Heritage List”, keberadaannya menjadi topik yang hangat dibicarakan. Pemerhati dari luar negara juga mulai tiba untuk memandangi kelayakan Kota Lama untuk dapat menjadi “World Heritage City”. Salah satu cara yang digunakan dalam pelestarian bangunan lama adalah dengan metode *adaptive reuse* yang bertujuan untuk meningkatkan estetika bangunan lama. Bangunan galeri Industri Kreatif yang dulunya merupakan gudang dengan luas hampir 2000 m² memerlukan peningkatan fungsi yang lebih maksimal pada tinggi atap. Selain itu, ruangan yang luas perlu ditingkatkan efektivitas dan fleksibilitasnya agar dapat mencakup berbagai aktivitas yang nantinya dapat menstimulasi kreativitas. Setelah melakukan survey dan wawancara pada beberapa sumber, didapatkan hasil bahwa 90% pemuda di Semarang merasa tak acuh akan keberadaan galeri tersebut padahal galeri tersebut dibuat untuk memfasilitasi kegiatan kreatif kaum milenial dan gen z di Semarang. Hal ini membuat penggunaan galeri tersebut tidak maksimal dan pendapatan pedagang barang antik di dalamnya juga merasakan dampak sepi pengunjung.

Kata kunci: *Adaptive Reuse*, Kreativitas, *Creative Hub*, Kota Lama



ABSTRACT

Recently, since Kota Lama Semarang was declared in the 'Unesco World Heritage List', its existence has been receiving close review. . Observers from outside the country have also begun to analyze the advisability of Kota Lama to become a "World Heritage City". One of the methods used in the preservation of old buildings is the adaptive reuse method, which aims to enhance the aesthetics of the old building. In the Galeri Industri Kreatif building, which was once a warehouse with an area of nearly 2000m², requires functional improvement of the roof. In addition, its large room needs to be improved in terms of capabilities and flexibility so that it can accommodate various activities that stimulate creativity. After conducting surveys and interviews with several sources, results show that 90% of youth in Semarang felt indifferent to the existence of the gallery, even though the gallery was built to facilitate the creative activities of millennials and gen z in Semarang. Consequently, the optimization of the gallery is low and the income of antique merchants is affected by the lack of visitors.


Keywords: Adaptive Reuse, Creativity, Creative Hub, Kota Lama

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:


PERANCANGAN INTERIOR “Galeri Industri Kreatif Kota Lama Semarang” diajukan oleh Mutiara Srikandi NIM 1712075023, 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 12 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. NIP
19770315 200212 1 005

Pembimbing II/Anggota


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



Drs. Hartoto Inera S., M.Sn.
NIP 19590306 199003 1 001 / NIDN 0006035908
Ketua Program Studi


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304
Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Limbu Raharjo, M. Hum.
NIP 19691081993031001 / NIDN 0008116906



KATA PENGANTAR

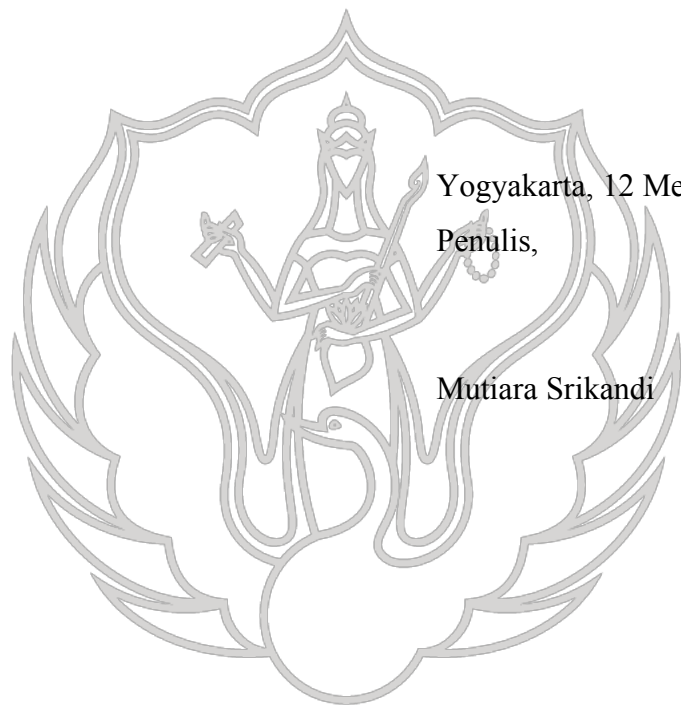
Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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 terima kasih sebesar- besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang Maha Rahman dan Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW, sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta serta semua keluarga yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des , selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc 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.
6. Yth. Bambang Pramono, S.Sn., M.A., 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. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. dosen wali.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama proses perkuliahan.
11. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Dwi Cahya, Wahyu

- Winarno, Mbak Rizka, Zuhrey, Bagus dan Ika, serta Teman-teman Grup Chat Forum Sambatan yang bersedia menampung semua keresahan serta membantu segala kesulitan.
12. Teman-teman seperjuangan, Dimensi (PSDI 2017).
 13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 12 Mei 2021

Penulis,

Mutiara Srikandi

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Srikandi

NIM : 17121075023

Tahun Lulus : 2021

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : 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 hariterbukti 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, 20 Mei 2021

Mutiara Srikandi

NIM. 17121075023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN KEASLIAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	4
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Umum.....	8
2. Tinjauan Khusus.....	20
B. Program Desain.....	26
1. Tujuan Desain.....	27
2. Sasaran Desain.....	28
3. Data.....	28
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	44
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	48

A. Pernyataan Masalah.....	47
B. Ide Solusi Desain.....	48
1. Identifikasi Masalah dan Solusi Permasalahan	49
2. Konsep Desain	49
3. Tema.....	50
4. Moodboard	51
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	52
A. Alternatif Desain	53
1. Alternatif Estetika Ruang.....	53
2. Alternatif Penataan Ruang.....	57
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	65
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	67
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	71
B. Hasil Desain	76
1. Layout	76
2. Rendering Bird Eye View	77
3. Rendering Perspektif.....	77
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Tahapan Proses Desain.....	3
Gambar 2. 1. Peta Kawasan Kota Lama.....	28
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 2. 3 Gambar bangunan Galeri Industri Kreatif.....	33
Gambar 2. 4 Denah Existing bangunan.....	34
Gambar 2. 5 Layout Existing bangunan Galeri Industri Kreatif.....	35
Gambar 2. 6 Gambar area galeri utama.....	36
Gambar 2. 7 Gambar area galeri utama.....	36
Gambar 2. 8 Area Kedatangan Galeri.....	37
Gambar 2. 9 Area dalam ruang Galeri.....	38
Gambar 2. 10 Gambar bagian tampak luar gedung.....	39
Gambar 2. 11 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran.....	39
Gambar 2. 12 Sirkulasi Lantai.....	40
Gambar 2. 13 Gambar Jalan Linear.....	41
Gambar 2. 14 Konfigurasi Radial.....	42
Gambar 2. 15 Pola Lantai.....	42
Gambar 2. 16 Standar ukuran Kursi dan Meja Restoran.....	43
Gambar 2. 17 Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung cafeteria.....	43
Gambar 3. 1 Gambar Moodboard.....	51
Gambar 4. 1 Gambar Komposisi warna.....	52
Gambar 4. 2 Komposisi Bentuk.....	53
Gambar 4. 3 Gambar komposisi material.....	54
Gambar 4. 4 Gambar Sketsa Ide Area Galeri, Pameran.....	55
Gambar 4. 5 Gambar Sketsa Ide Area Pertunjukkan dan Workshop.....	55
Gambar 4. 6 Gambar Sketsa Ide Area Café.....	56
Gambar 4. 7 Gambar Sketsa Ide Area Ruang Refleksi.....	56
Gambar 4. 8 Gambar Diagram Matriks.	57

Gambar 4. 9 Gambar Diagram Bubble Galeri Industri Kreatif.....	57
Gambar 4. 10 Gambar Zoning Alternatif 1.....	58
Gambar 4. 11 Gambar Zoning Alternatif 1.....	59
Gambar 4. 12 Gambar Sirkulasi Ruang Alternatif 2.....	60
Gambar 4. 13 Gambar Sirkulasi 2.....	61
Gambar 4. 14 Layout Alternatif.....	62
Gambar 4. 15 Gambar Alternatif Layout 2.....	63
Gambar 4. 16 Gambar Alternatif Rencana Lantai 1.....	64
Gambar 4. 17 Gambar Alternatif Rencana Lantai 2.....	64
Gambar 4. 18 Gambar Alternatif Rencana Plafond 1.....	65
Gambar 4. 19 Gambar Alternatif Rencana Plafond 2.....	65
Gambar 4. 20 Alternatif Furnitur 1.....	66
Gambar 4. 21 Alternatif Furnitur 1.....	67
Gambar 4. 22 Alternatif Furnitur 3.....	68
Gambar 4. 23 Alternatif Furnitur 4.....	69
Gambar 4. 24 Layout.....	76
Gambar 4. 25 Tampilan Bird eye view.....	76
Gambar 4. 26 Rendering Perspektif Area Center Point Galery.....	77
Gambar 4. 27 Rendering Area Kedatangan.....	78
Gambar 4. 28 Rendering Area Café.....	78
Gambar 4. 29 Rendering Area Ruang Refleksi.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pola Aktifitas Pengguna Ruang.....	31
Tabel 2. 2 Fungsi dan Penggunaan Ruang.....	32
Tabel 2. 3 Data Literatur.....	46
Tabel 2. 4 Tabel Kebutuhan Ruang.....	46
Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah dan Solusi Permasalahan.....	49
Tabel 4. 1 Tabel Perhitungan titik lampu.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

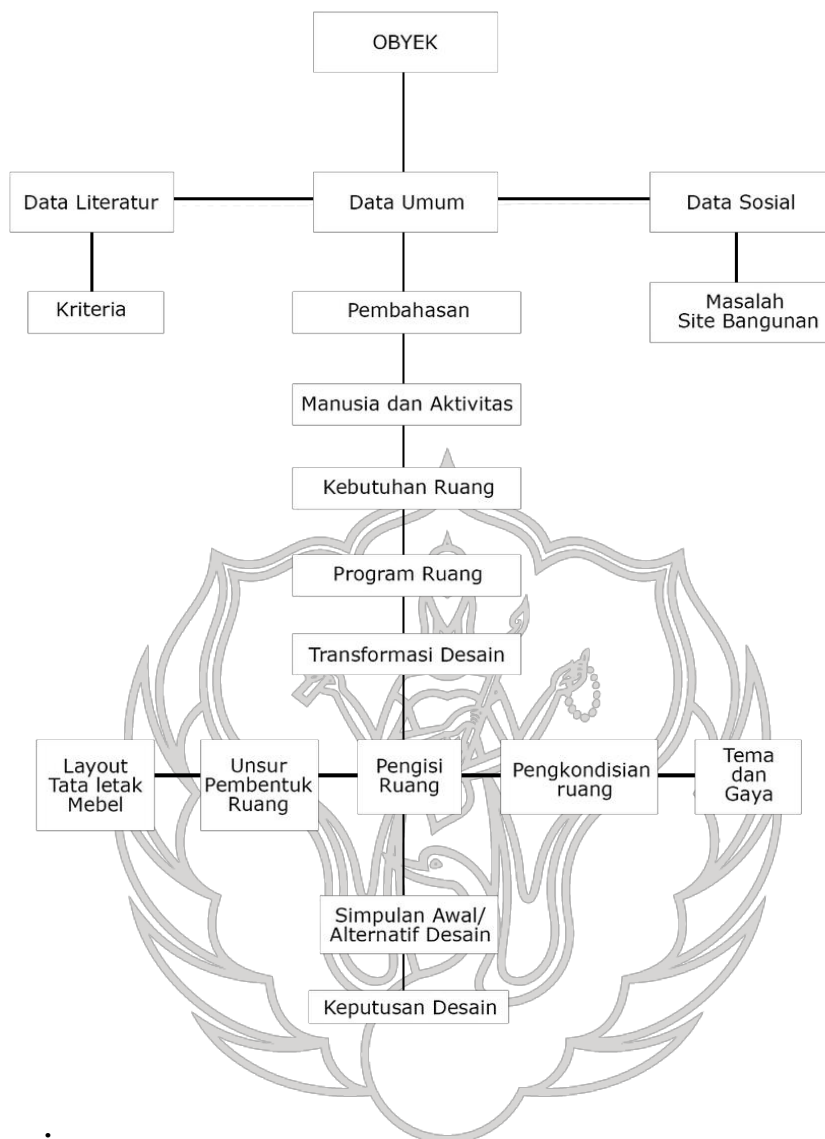
Salah satu metode yang bisa dicoba untuk melindungi kelestarian gedung dalam kaitannya pada pelestarian budaya adalah metode *adaptive reuse*. Fungsi dari *adaptive reuse* sendiri ialah melindungi gedung dan pembaharuan fungsi agar berguna bagi lingkungan sekitar. Rancangan ini digambarkan dengan cara sistemis dimana fungsi lama dikembangkan menjadifungsi terkini yang nantinya bisa menampung keinginan gedung baru serta dapat meningkatkan angka ekonomi dari wilayah tersebut (Austin, 1988:49). Selain untuk melindungi aset asal mulanya, metode ini juga berpotensi menghasilkan profit tertentu bagi kalangan pengusaha dan sektor pariwisata. Pada penerapannya di alun-alun, rancangan ini terhambat oleh adanya anggapan dan kesalahpahaman bahwa gedung berumur yang lama tidak terpakai seperti di Kota Lama tidak sanggup beradaptasi dengan fungsi era saat ini.

Akhir-akhir ini, Kota Lama Semarang diklaim masuk dalam “Unesco World Heritage List” dan mendapat ulasan dari berbagai kalangan dan ahli. Pemerhati dari luar negeri pula mulai mendatanginya untuk memandangi karakteristik yang ada di Kota Lama untuk bisa menjadi “World Heritage City”. Zona Kota Lama Semarang (KKLS) ialah zona kota *heritage* yang ada di tepi laut Kota Semarang serta mempunyai karakter asal bangunan kolonial Belanda, alhasil populer dengan gelar “The Little Netherland” (Murtomo, 2008:69-79). Menurut Khamdi, M (2014) KKLS ini menyimpan konsep cagar budaya aset kolonial Belanda berbentuk bangunan berarsitektur besar sehingga dibutuhkan pengurusan yang serius dan teliti supaya terpelihara kelestariannya (<http://kabar24.bisnis.com//penataan-kota-lama-semarang-butuh-penanganan>)

Revitalisasi ialah salah satu pendekatan yang amat sesuai serta berdaya guna untuk mengenalkan bangunan adat sambil melestarikannya. Fokus utama dari pendekatan pelestarian ini sebetulnya tidak hanya menginovasi guna gedung itu sendiri, namun pembaruan bangunan lama juga merupakan bentuk upaya mempertahankan aset negara selaku cagar adat. Melestarikan bangunan tanpa menghancurkannya amat penting untuk keberlangsungan bangunan di masa yang akan datang.

Agar menghemat energi dan ruangan, serta memberikan banyak manfaat sosial serta ekonomi bagi warga, pelestarian dan penggunaan peninggalan budaya itu penting jika disesuaikan dengan kebijakan wilayah setempat. Pelestarian juga mengacu pada instrumen yang sanggup untuk menampung keinginan khalayak serta menguatkan aktualisasi budaya.

Revitalisasi gedung bangunan Galeri Industri Kreatif Kota Lama ini adalah salah satu kerjasama antara Kementerian Perdagangan serta PT. PPI selaku pemilik bangunan dengan Pemerintahan Kota Semarang mengenai Pengembangan Industri Kreatif melalui Pemberdayaan Bangunan Lama di Kota Lama. Bangunan tersebut pada awalnya merupakan bangunan milik PT PPI yang telah direvitalisasi menjadi galeri yang merupakan upaya cagar budaya Kota Lama. Saat ini, Galeri Industri Kreatif tersebut diisi oleh puluhan pelakon UKM dari berbagai sektor antara lain pengrajin, *fashion*, logam, mebel, dan kuliner. Penerapan dari surat kesepakatan yang ditandatangani secara legal pada tahun 2017 tentang Revitalisasi Bangunan itu diharapkan dapat meningkatkan daya cipta dan daya produktivitas para pelakon UKM serta mendukung destinasi wisata di area Kota Lama. Namun, pada faktanya revitalisasi belum memfasilitasi kebutuhan ruang dan estetika secara maksimal, serta dikhawatirkan tidak merujuk pada prinsip pelestarian yang baik sesuai dengan visi Kota Lama menjadi "World Heritage City". Hal ini belum terlihat karena fungsi dan desain bangunan yang belum tertata, juga masih perlu optimasi di bagian tertentu agar bentuk dan fungsinya menjadi maksimal dan menampung banyak ide dan kreativitas dari masyarakat, khususnya Semarang. Memandang kondisi tersebut, Galeri Industri Kreatif menginginkan pembaharuan dan pengembangan konsep untuk memaksimalkan tujuannya supaya bisa membujuk wisatawan melalui cara *adaptive reuse*. Cara ini mengubah konsep ruang dalamnya dengan tetap berupaya untuk melindungi cagar budaya yang sesuai kaidah revitalisasi gedung. Revitalisasi ini pula dapat jadi contoh berhasilnya penerapan *adaptive reuse* dalam eksplorasi cagar budaya yang tetap historis dan menarik, serta bisa menyesuaikan diri dengan era sekarang. Sesuai dengan tujuan Kota Lama, yaitu pemerintah dan masyarakat menginginkan terwujudnya perubahan suatu wilayah di area Kota Lama, seperti destinasi wisata potensial yang turut meningkatkan kondisi sosial ekonomi masyarakat dan mendapatkan status "World Heritage City" dalam kurun waktu 5 tahun.



B. Proses Desain

Gambar 1. 1 Skema Tahapan Proses Desain

(sumber: diadopsi dari Pamudji Suptandar, tahapan proses desain. Hal.15)

1. Metode Desain

Proses desain dalam bermacam literatur mempunyai jumlah tahapan yang berbeda-beda, namun umumnya minimum dapat memuat 3 tahapan utama, yaitu:

a. Pengumpulan Data Penelusuran Masalah

Informasi lisan berbentuk data dari informan yang berkompeten menimpa riset permasalahan yang diambil. Pengumpulan informasi tertulis memakai metode riset literatur. Informasi lisan diperoleh dengan wawancara dengan orang-orang yang berkompeten guna menunjang revitalisasi bidang dalam gedung. Fakta sosial didapatkan melalui metode pengamatan lokasi secara langsung. Informasi yang diperoleh lewat proses tersebut selanjutnya dianalisis serta dipecahkan permasalahan yang ada sehingga memunculkan beberapa pilihan desain yang dapat ditarik kesimpulannya dalam upaya menciptakan keputusan desain.

2. Tata Cara Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Tata cara perancangan yang digunakan berdasarkan pada literatur 101 Design Method yang ditulis oleh Vijay Kumar (2012:12) yang menyebutkan desainer wajib melaksanakan 7 gaya yang berbeda, serta masing-masing gaya mempunyai tujuan serta kegiatan tertentu. Tata cara ini dapat membantu desainer untuk membuat sesuatu inovasi dalam desain.

a. Tahapan *Sense Intent*

Tujuan utama dari metode awal ini ialah memberikan arahan awal studi dan eksplorasi. Pada proses ini diadakan pengumpulan data tentang informasi terkini yang meliputi pembangunan Kota, pembangunan Galeri Industri Kreatif Kota Lama, aspirasi serta partisipasi warga dalam negeri, Kota Semarang, transparansi informasi, serta mencari prestasi Kota Semarang. Membuat statement intensi bersumber pada data-data yang sudah didapat.

b. Tahapan *Know Context Mode*

Tahapan ini menggali secara fokus dan mendalam untuk menguasai *context* yang terdapat didalamnya. Pada tahapan ini, pembuatan *timeline* perancangan Galeri Industri Kreatif Kota Lama, dimulai dari sesi mencari inspirasi sampai implementasi. Pencarian literatur harian juga dilaksanakan dengan topik pameran galeri,

museum, sistem *open government*, serta teknologi. Lewat informasi yang didapat kemudian dilakukan *review* serta sintesis guna memperoleh *research gap* yang hendak digunakan dalam perancangan.

c. Tahapan *Know Content*

Tahapan ini berfokus pada berempati, observasi, pendekatan personal serta *problem solving*. Pada tahapan ini, dilakukan observasi lapangan dan studi terhadap pola sikap anak muda Semarang untuk memfasilitasi energi kreatif mereka di Industri Kreatif Kota Lama.

Guna menunjang perihal tersebut maka dilakukan observasi ke tempat-tempat *nongkrong* serta pameran seni di area Semarang untuk mengetahui kegiatan yang biasa dilakukan anak muda di Semarang dan mengetahui tujuan yang ingin dicapai oleh pemerintah. *Observasi site* juga dilaksanakan untuk mencari tempat yang cocok dengan perancangan galeri. Adapun, *interview* terhadap sebagian narasumber untuk menggali apa yang terjadi di kehidupan setiap harinya serta hal yang berhubungan dengan perancangan sehingga diperoleh *feedback* serta input dalam perancangan Galeri Industri Kreatif.

d. Tahapan *Know People Mode*

Tahapan ini bergeser dari mencari pengetahuan sebanyak mungkin ke menguasai pengetahuan yang telah didapat dalam *frame insight*. Tahapan ini mendorong desainer untuk menekuni hasil observasi dan memperoleh insight dengan menganalisis data-data yang didapat. Lebih lanjut, pemetaan kegiatan pengguna dalam perancangan dengan membuat rencana objek perancangan (*programming*), lalu membuat ringkasan *framework* agar didapatkan *problem statement*, kebutuhan, serta tujuan yang ingin dicapai.

e. Tahapan *Explore Concept*

Metode ini mendorong terwujudnya metode berpikir kreatif serta inovatif kemudian mengilustrasikan konsep yang sudah ditemui menjadi suatu cerita yang mengaitkan *user* dengan konteks. Skenario ruang bagi para wisatawan dirancang dengan membuat sketsa-sketsa

desain skematik dari konsep desain yang ditemui. Pembuatan prototipe dari desain yang sudah dibuat menjadi suatu maket serta 3D *modelling*. Prototipe yang sudah dibuat bisa dievaluasi serta diperbaiki dari desain yang telah ada.

3. Tahapan *Frame Solution Method*

Tahapan ini mempunyai tantangan bagaimana konsep memiliki nilai dan sesuai dengan pemecahan yang sistematis serta bisa dipercaya, sehingga bisa dilakukan percobaan implementasi setelah itu. Pembuatan narasi semestinya mampu menerangkan bagaimana sistem pemecahan tersebut bisa bekerja. Adapun, pembuatan prototipe untuk menyimulasikan pemecahan serta mengeksplorasi bagaimana orang turut serta dalam pemecahan tersebut. Prototipe berbentuk 3D *modelling* ini menampilkan konsep yang diperbesar. Pembuatan maket presentasi juga dilakukan pada tahapan ini.

4. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah dengan cara melakukan wawancara dengan instrumen kuesioner kepada pengguna ruang untuk mendapatkan respon dari alternatif desain yang dicanangkan akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna.