

# 07 | Story Telling

# REFLECTION

## 1. Understand

Pada tahap Understand, diawali dengan mencari dan mendalami literatur dari berbagai sumber (buku, jurnal, thesis, prosiding, dll) mengenai topik yang diangkat, yaitu mengenai kafe dan pendekatan human-centered design. Pendalaman literatur digunakan sebagai dasar informasi pada tahap selanjutnya.

## 2. Observe

Pada tahap Observe, dilakukan observasi dan pengumpulan data lapangan. Proses pengumpulan data dilakukan di lokasi Dunkin' Donuts Jl. Ngagel Jaya Selatan Ruko RMI C/1-3, Surabaya. Dilakukan pengukuran data lapangan, wawancara dengan pihak terkait, pengamatan permasalahan dan kebutuhan 9 elemen interior, serta studi tipologi dengan objek sejenis.

## 3. Point Of View

Pada tahap Point of View, dilakukan analisis dan programming pada data yang terkumpul untuk menemukan suatu rumusan masalah. Beberapa metode yang dilakukan adalah 9 Interior Elements Analysis, Emphaty Map, Affinitiy Diagram, Bubble Diagram, Framework. Setelah itu, seluruh hasil analisis dan programming, data tersebut disimpulkan menjadi suatu programmatic concept untuk dicari solusi terbaiknya.

## 4. Ideate

Pada tahap Ideate, dilakukan brainstorming ide dan konsep desain berdasarkan programmatic concept yang telah dibuat. Konsep desain terbentuk dari penggabungan solusi-solusi dari programmatic concept tersebut. Selain konsep desain juga dibuat aplikasi konsep pada interior, furniture, 9 elemen interior yang akan dirancang. Selain itu, juga membuat moodboard serta perspektif ide perancangan menggunakan software SketchUp.

## 5. Prototype

Pada tahap Prototype, dilakukan perancangan berkas desain akhir, berupa perspektif dan gambar kerja seperti layout, rencana lantai, rencana plafon, potongan, mekanikal elektrikaal, detail furniture, dan detail elemen interior. Perspektif ruang dibuat menggunakan software Sketchup dan dirender menggunakan software Enscape. Selain itu, maket presentasi dibuat untuk memperkuat visualisasi ruang lebih jelas.

## 6. Test

Pada tahap Test, terdapat ringkasan saran dan kritik dari evaluasi kualifikasi, evaluasi kelayakan, dan evaluasi bersama klien. Hasil evaluasi digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan dan pemantapan desain. Hasil evaluasi bersama klien adalah klien merasa puas dengan hasil perancangan yang dibuat, telah menjawab permasalahan dan kebutuhan yang ada, dan cocok dengan estetika ruang.

## 7. Story Telling

Pada tahap Story Telling, dibuat refleksi yang menguraikan setiap tahap metode design thinking yang dilalui secara ringkas dan jelas.

## 8. Pilot

Pada tahap Pilot, dilakukan penjelasan media self branding yang dibuat, berupa logo dan penjelasan brand, kartu nama, brosur. Berkas self branding ini digunakan untuk pameran sidang akhir.

## 9. Business Model

Pada tahap Business Model, terdapat tabel BMC terkait objek yaitu Dunkin' Donuts, terdapat presentation board yang memuat penjelasan konsep dan pendekatan human-centered design, gambar kerja, aksonometri, perspektif, serta terdapat material board yang memuat material yang digunakan pada desain perancangan ini.