

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL LUMAJANG
DI KABUPATEN LUMAJANG JAWA TIMUR**



PERANCANGAN

oleh:

Nabila Anindya

NIM 1610173123

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

2020

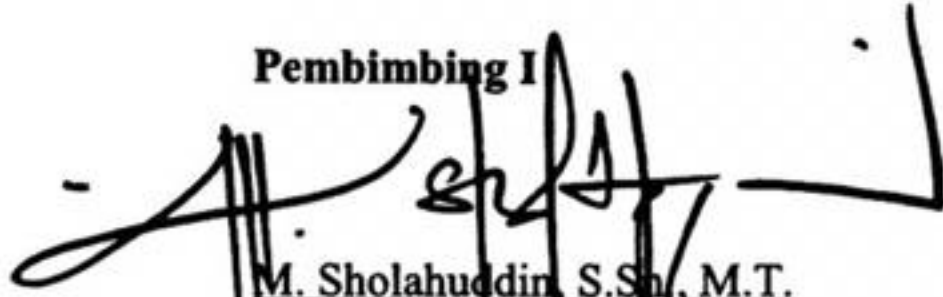
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL LUMAJANG DI KABUPATEN

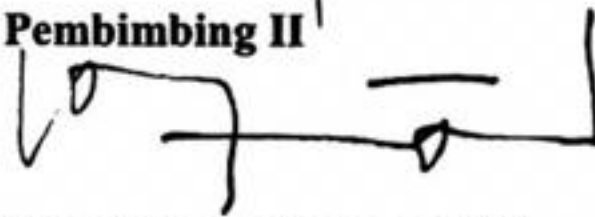
LUMAJANG JAWA TIMUR diajukan oleh Nabila Anindya Widiarini, NIM 1610173123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 25 Agustus 2020.

Pembimbing I



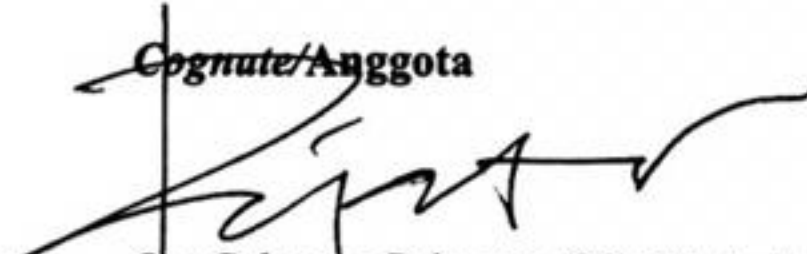
M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001
NIDN. 0019107005

Pembimbing II



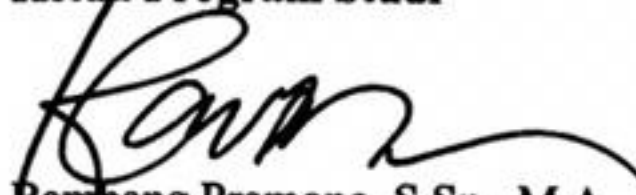
Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620628 199403 1 002
NIDN. 0028056202

Cognate/Anggota



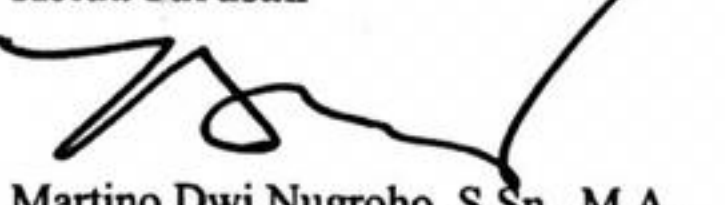
Oc. Cahyono Priyanto, ST., M.Arch.
NIP. 19701017 200501 1 001
NIDN. 0017107004

Ketua Program Studi



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

Ketua Jurusan



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. 0008116906A

ABSTRAK

Hotel Lumajang adalah hotel pertama yang dibangun dan beroperasi di Kabupaten Lumajang, Jawa Timur sejak 1982. Kini, hotel telah mengalami kemunduran baik dari angka kunjungan wisatawan, maupun dalam aspek perawatan bangunan fisiknya. Dalam wacana bupati aktif tahun 2020 untuk melakukan *city rebranding*, Hotel Lumajang didapuk menjadi hotel representatif kota yang akan diperbarui, mempertimbangkan nilai sejarah dan potensi yang dapat dikembangkan dari kondisi eksisting. Di bawah slogan “Lumajang Eksotis” perancangan akan mengimplementasikan objek Pantai Watu Godeg dalam materialisasi elemen ruang yang dapat mengesankan suasana tanah berpasir – yaitu dengan penggunaan material bertekstur batuan – dan optimalisasi ruang terbuka menjadi area hijau. Panorama senja bukit B29 juga digunakan dalam penyusunan skema warna dengan *tone* hangat dan elegan seperti gradasi warna tanah dan kerlip tembaga, serta Pura Mandara Giri dalam stilasinya sebagai elemen dekoratif yang bersifat sebagai *point of interest* ruang. Desain dieksekusi dalam gaya kontemporer secara harmonis, dalam proyeksi standar hotel bintang 3 (***). Penerapan ini dianggap solutif merespon isu yang ada, sebab penggunaan objek pariwisata terpilih tidak hanya akan menunjukkan unsur Lumajangan yang khas, tetapi juga selaras dengan visi Bupati untuk mengenalkan Kabupaten Lumajang melalui objek pariwisatanya yang beragam. Perancangan dilakukan meliputi ruang publik; lobi, *lounge*, bar, restoran, pusat kebugaran dan ruang privat; kamar dan kamar mandi, diharapkan dapat mewujudkan visi tersebut dan merefleksikan keinginan klien secara optimal.

Kata kunci: Interior, Hotel, Branding, Pariwisata

ABSTRACT

Lumajang Hotel is the first hotel built and operating in Lumajang Regency, East Java since 1982. Now, the hotel has experienced a setback of both from the number of tourist visits, as well as in the maintenance aspect of its physical buildings. In the active discourse of the regent in 2020 to carry out a city rebranding, Lumajang Hotel is lined up to become a representative city hotel that will be renewed, taking into consideration the historical value and potential that can be developed from the existing conditions. Under the tagline of "Lumajang Exotic" the design will implement the Watu Godeg Beach object in the materialization of spatial elements that can impress sandy soil atmosphere – namely by the use of rock-textured material – and the optimization of open space into public green areas. Twilight Panorama of B29 hill is also used in the preparation of color schemes with warm and elegant tones, such as earth colors and copper flicker, and Mandara Giri Temple in its stylation as decorative elements that put as space point of interest. The design is executed in a contemporary style in harmony of tropical and traditional touch, in the projection of a 3-starred hotel standard (***). This application is considered a solution in respond to the existing issues, because the use of selected tourism objects will not only show the unique of Lumajangan elements, but also in line with the mayor's vision to introduce Lumajang Regency through its diverse tourism objects. The design includes public spaces; lobby, lounge, bar, restaurant, fitness center and private room; rooms and bathrooms, are expected to realize this vision and reflect client desires optimally.

Keywords: Interior, Hotel, Branding, Tourism

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	12
A. LATAR BELAKANG	12
B. PROSES DAN METODE DESAIN	14
BAB II PRA DESAIN	18
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	18
a. DEFINISI HOTEL	18
b. SEJARAH & PERKEMBANGAN HOTEL	18
c. SEJARAH & PERKEMBANGAN HOTEL DI INDONESIA	20
d. KARAKTERISTIK USAHA INDUSTRI HOTEL.....	22
e. PRODUK HOTEL.....	22
f. KLASIFIKASI HOTEL	23
g. KUALIFIKASI HOTEL BINTANG 3	24
h. HOTEL BUTIK.....	26
B. PROGRAM DESAIN.....	28
a. TUJUAN.....	28
b. SASARAN.....	28
C. DATA	28
a. PROFIL PERUSAHAAN.....	28
b. DESKRIPSI UMUM PROYEK	29
c. DATA NON FISIK, DATA FISIK & LITERATUR	30
d. STRUKTUR ORGANISASI.....	34
e. ANALISIS RUANG.....	34
f. DENAH EKSISTING.....	44
1. LAYOUT	44
2. ZONASI AREA	45

g.	SIRKULASI RUANG	46
1.	SIRKULASI TAMU	46
2.	SIRKULASI PEGAWAI	47
h.	ANALISIS KEDEKATAN RUANG	48
1.	DIAGRAM MATRIKS.....	48
2.	DIAGRAM BUBBLE	48
i.	DATA ERGONOMI.....	49
j.	DAFTAR KEBUTUHAN DAN KRITERIA	55
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN		60
A.	PERNYATAAN MASALAH.....	61
B.	IDE SOLUSI DESAIN	62
1.	KONSEP PERANCANGAN.....	62
a.	TEMA	62
b.	MOODBOARD	63
2.	IDENTIFIKASI & SOLUSI PERMASALAHAN RUANG	64
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN		72
1.	ALTERNATIF DESAIN	72
a.	KOMPOSISI.....	72
b.	PENJELASAN GAYA DAN TEMA.....	74
c.	INTREPRETASI KONSEP.....	74
d.	TRANSFORMASI BENTUK	76
e.	WARNA DAN MATERIALISASI PERANCANGAN.....	78
2.	PERENCANAAN MEKANIK DAN ELETRIKAL.....	79
a.	PENCAHAYAAN.....	79
b.	PENGHAWAAN.....	83
3.	ALTERNATIF PENATAAN RUANG	85
a.	DIAGRAM MATRIKS	85
b.	DIAGRAM BUBBLE	85
c.	BUBBLE PLAN	86
d.	BLOCK PLAN	87
e.	ALTERNATIF ZONING	88
f.	ALTERNATIF LAYOUT	90
g.	RENCANA LANTAI.....	92
h.	RENCANA DINDING.....	94

i. ELEMEN PENGISI RUANG.....	96
4. EVALUASI HASIL PEMILIHAN DESAIN	101
5. HASIL DESAIN	102
BAB V PENUTUP	107
A. KESIMPULAN.....	107
B. SARAN	108
DAFTAR PSUTAKA	109
LAMPIRAN.....	110
A. POSTER DESIGN	110
B. BOOKLET DESIGN	113
C. SKETSA MANUAL	114
D. VIDEO ANIMASI	115
E. PERHITUNGAN RENCANA ANGGARAN BIAYA.....	116
F. ANALISIS HARGA PEMBUATAN FYRNIURE CUSTOM.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Metode Desain Double Diamond	6
Gambar 2. 1 Logo Hotel Lumajang	21
Gambar 2. 2 Denah Lokasi Hotel Lumajang	22
Gambar 2. 3 Tampak Atas dan Arah Masuk Tamu	23
Gambar 2. 4 Tampak Atas dan Arah Persebaran Angin	24
Gambar 2. 5 Arah Cahaya Matahari dan Arah Angin pada Tampak Samping	25
Gambar 2. 6 Arah Cahaya Matahari dan Arah Angin pada Tampak Depan.....	25
Gambar 2. 7 Bagan Struktur Organisasi Hotel Lumajang	26
Gambar 2. 8 Lobby Lounge	28
Gambar 2. 9 Sudut Lobby yang Digunakan sebagai Restoran.....	28
Gambar 2. 10 Area Respsionis.....	29
Gambar 2. 11 Kamar tipe Standar.....	30
Gambar 2. 12 Kamar tipe Premium dengan 2 Bed	30
Gambar 2. 13 Kamar tipe Premium dengan 1 Bed	30
Gambar 2. 14 Kamar Tipe Deluxe	30
Gambar 2. 15 Kamar Tipe Deluxe View Mezanin	31
Gambar 2. 16 Kamar Tipe Deluxe Area Coffee Table	31
Gambar 2. 17 Kamar Mandi Kamar Tipe Standar	32
Gambar 2. 18 Kamar Mandi Kamar Tipe Premium dan Deluxe	32
Gambar 2. 19 Selasar (hallway) Area Depan Kamar Deluxe	33
Gambar 2. 20 Selasar (hallway) Area Depan Kamar Standar.....	33
Gambar 2. 21 Interior in Beetwen atau Taman Area Kamar Standar	33
Gambar 2. 22 Area Free Function View 1	34
Gambar 2. 23 Area Free Function View 2	35
Gambar 2. 24 View dari arah Free Function menuju Area Luar.....	35
Gambar 2. 25 Denah Eksisting Hotel Lumajang	36
Gambar 2. 26 Tampak Depan Eksisting Hotel Lumajang	36
Gambar 2. 27 Rencana Eksisting Pagar Hotel Lumajang	36
Gambar 2. 28 Zonasi Area Hotel Lumajang	37
Gambar 2. 29 Arah Sirkulasi Masuk dan Keluar Tamu Hotel Lumajang.....	38
Gambar 2. 30 Sirkulasi Pegawai Hotel Lumajang.....	39
Gambar 2. 31 Analisis Kedekatan Ruang dengan Diagram Matriks	40
Gambar 2. 32 Analisis Kedekatan Ruang dengan Bubble Diagram	40
Gambar 2. 33 Acuan Ergonomi Kamar dan Kamar Mandi Hotel.....	41
Gambar 2. 34 Acuan Ergonomi Kamar dan Kamar Mandi Hotel.....	42
Gambar 2. 35 Acuan Ergonomi Area Komunal.....	43
Gambar 2. 36 Acuan Ergonomi Lobby dan Respsionis Bar	44
Gambar 2. 37 Acuan Antropometri Tinggii Duduk Manusia Dewasa.....	45
Gambar 2. 38 Acuan Antropometri Tinggii Duduk Anak.....	46
Gambar 3. 1 Moodboard Area Entrance, Lobby & Resepsionis.....	63
Gambar 3. 2 Moodboard Area Restoran dan Bar Hotel.....	63
Gambar 3. 3 Moodboard Ruang Kamar dan Kamar Mandi Hotel	64

Gambar 3. 4 Moodboard Sistem Penanda (Sigange System.....	64
Gambar 3. 5 Moodboard Ruang Gym (Fitur Rekreasional)	64
Gambar 4. 1 Peta Berpikir Desain	65
Gambar 4. 2 Proses Transformasi Bentuk Pertama	67
Gambar 4. 3 Proses Transformasi Bentuk Kedua	68
Gambar 4. 4 Skema Warna dan Skema Material	70
Gambar 4. 5 Diagram Matriks	75
Gambar 4. 6 Diagram Bubble	76
Gambar 4. 7 Bubble Plan	77
Gambar 4. 8 Block Plan	78
Gambar 4. 9 Alternatif Zoning 1	79
Gambar 4. 10 Alternatif Zoning 2	80
Gambar 4. 11 Alternatif Layout 1	81
Gambar 4. 12 Alternatif Layout 2	82
Gambar 4. 13 Rencana Lantai 1	83
Gambar 4. 14 Rencana Lantai 2	84
Gambar 4. 15 Rencana Dinding 1	85
Gambar 4. 16 Rencana Dinding 2	86
Gambar 4. 17 Meja Respsionis	87
Gambar 4. 18 Rak Gantung Bar	88
Gambar 4. 19 Rak Gantung	88
Gambar 4. 20 Meja Buffet	88
Gambar 4. 21 Meja Resepsionis Kecil	89
Gambar 4. 22 Set Dining Table Restorasi	89
Gambar 4. 23 Kabinet Kulkas Kamar Tipe 3	89
Gambar 4. 24 Kabinet TV Kamar Tipe 2	90
Gambar 4. 25 Headbed Kamar Tipe 3	90
Gambar 4. 26 Meja Rias	90
Gambar 4. 27 Lemari	91
Gambar 4. 28 Railing Tangga dan Barrier System	91
Gambar 4. 29 Desain Pintu dan Jendela	91
Gambar 4. 308 Desain Pintu dan Jendela Typical Units (Kamar)	92
Gambar 4. 31 Hasil Desain Lobby dan Lounge	93
Gambar 4. 32 Hasil Desain Area Bar Lounge	93
Gambar 4. 33 Hasil Desain Area Bar	94
Gambar 4. 34 Hasil Desain Area Indoor Dining	95
Gambar 4. 35 Hasil Desain Area Outdoor Dining	95
Gambar 4. 36 Hasil Desain Area Outdoor Dining	95
Gambar 4. 37 Hasil Desain Area Indoor Gym	96
Gambar 4. 38 Hasil Desain Tipe Kamar Deluxe	96
Gambar 4. 39 Kamar Tipe Deluxe	97
Gambar 4. 40 Rest Room dan Closet All Units	97
Gambar 4. 41 Mezanin Kamar Tipe Deluxe	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Hotel Pertama di Dunia	12
Tabel 2. 2 Klasifikasi Jenis-Jenis Hotel	15
Tabel 2. 3 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Area Entrance	26
Tabel 2. 4 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Area Lobby & Restoran...	27
Tabel 2. 5 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Resepsionis	28
Tabel 2. 6 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Kamar Hotel	29
Tabel 2. 7 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Kamar Mandi Hotel.....	31
Tabel 2. 8 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Interior in Between.....	32
Tabel 2. 9 Analisis Kondisi Dinginkan, Kondisi Eksisting, Data Literatur Free Function Hotel).....	34
Tabel 3. 1 Analisis Potensi Hotel Bintang 3 Pada Hotel Lumajang	53
Tabel 3. 2 Identifikasi Permasalahan dan Solusi	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah adalah linimasa yang terjadi di masa lampau dan mengantongi patokan penting momen yang terjadi dalam kurun waktu tersebut. Seperti dilansir dalam laman diskusi penulis bebas, Quora, suatu benda atau tempat yang memiliki nilai sejarah, secara kualitas akan bertambah nilai dan tingkat apresiasinya. Benda atau tempat tidak lagi dianggap sebagai ‘objek’ yang memenuhi fungsi tertentu, tetapi dapat diasosikan sebagai bukti keberadaan kaum dan peristiwa yang diadopsi dari cerita-cerita yang berkembang di wilayah tersebut (*Beirman, 2003*)

Hotel Lumajang, adalah hotel pertama yang dibangun dan beroperasi di Kabupaten Lumajang, Jawa Timur sejak tahun 1983. Hotel yang dibangun di tanah dengan luas total 6.000 meter² ini mengakomodasi kebutuhan wisatawan untuk menginap, melakukan diskusi antar golongan dan sebagai platform aktualisasi kesenian daerah, diantaranya yaitu sebagai media untuk menggelar acara seni yang disuguhkan tidak hanya pada tamu hotel, tetapi juga pada masyarakat Lumajang pada hari-hari tertentu. Selain pendhapa kabupaten, Hotel Lumajang adalah tempat dilakukannya pertemuan penting tuan tanah dan atau penguasa daerah – berikutnya disebut Bupati, untuk melakukan kegiatan tawar-menawar mitra daerah. Dengan tipe aktivitas demikian, pada tahun 1980, hotel Lumajang telah dibangun dengan 20 kamar dengan tiga klasifikasi ruang yang dibuat berdasarkan luas, kualitas dan kelengkapan fasilitas dalam kamar. Selain itu, ia juga dilengkapi dengan kantin – yang kemudian dirombak menjadi area restoran pada tahun 1992, dan ruang-ruang pertemuan yang layak pakai.

Ditinjau dari hal ini, hotel Lumajang telah bersama-sama berkembang bersama kota Lumajang itu sendiri dari masa ke masa; era orde lama hingga reformasi orde baru, dan menyimpan banyak *highlight* penting dalam linimasa sejarah kota Lumajang. Sayangnya, sejak tahun 2001, hotel Lumajang tidak lagi dilakui revitalisasi yang sesuai dengan kapasitasnya. Banyak bagian dari hotel ini yang kemudian dibiarkan melapuk ketika kondisi fisiknya tidak lagi baik.

Di sisi lain, penginapan-penginapan baru marak dibangun dan bermunculan di daerah yang sama dengan kualitas desain yang lebih baru, contohnya hotel bintang tiga Gajahmada dan Hotel Prima, hotel bintang dua Abiyasa, dan *cottage* maupun motel yang hadir dengan fasilitas lebih lengkap pula. Hal ini membuat Hotel Lumajang

semakin lama semakin ‘kalah saing’, ditandai dengan catatan pengunjung yang menurun drastis dari rerata 300 tamu per tahun di tahun 1978, menjadi 110 tamu per tahun di tahun 2010, dan kurang dari 100 tamu di tahun 2015, berdasarkan data statistik pengunjung Hotel Lumajang tahun 2015.

Hal ini amat disayangkan, sebab jika ditarik mundur dan dikaji lebih dalam, Hotel Lumajang tidak hanya mumpuni dari segi luasan, dan basis fasilitas saja, tetapi ia juga memiliki nilai historikal kedaerahan yang tidak dimiliki hotel sejenis di kota Lumajang. Nilai ini seharusnya menjadi poin lebih, dan dorongan penting bagi Hotel Lumajang untuk terus bisa mengembangkan diri agar semakin dikenal, dan mengenalkan Lumajang melalui identitas yang membentuknya.

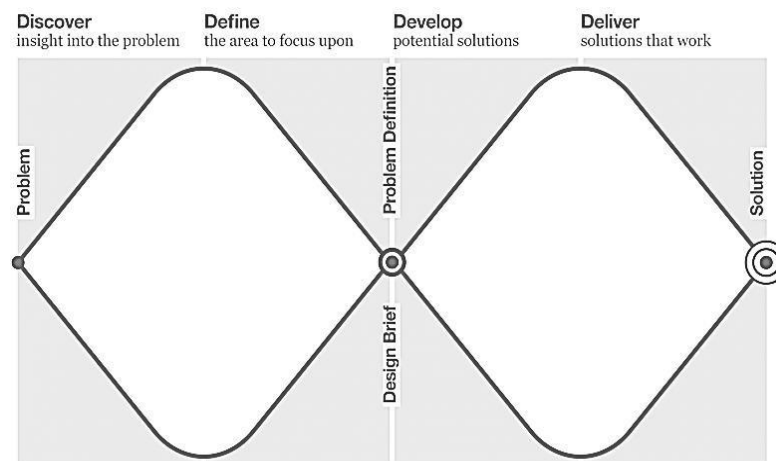
Hotel dengan nilai historis yang tinggi dan berhasil hidup selaras dengan karakter linimasa saat ini pun sebetulnya dapat ditemukan pada beberapa kota di Indonesia, seperti Bogor dan Jakarta. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan hotel Hotel Kempinski Indonesia, Jakarta yang diresmikan presiden Soekarno pada tahun 1962. Dengan gabungan gaya lokal Sumatera Barat, dan gaya modernis arsitektur Indonesia, hotel yang menjadi simbol kebanggaan negara telah direstorasi sepenuhnya pada tahun 2004 dan tetap mendapat perhatian wisatawan dalam maupun manca negara untuk dikunjungi. Hotel ini berkembang pesat hingga mendapat kategori bintang lima dan terus menawarkan fasilitas yang linier dengan kebutuhan tamu wisata jaman sekarang. Sedangkan, Hotel Salak The Heritage (*Bellevue Dibbets Hotel*), Bogor yang telah beroperasi dari tahun 1856 juga masih eksis dengan bangunan lama; *The Colonial Floor*, yang tetap dipertahankan. Penyesuaian dilakukan dengan melakukan restorasi terhadap bangunan yang tidak layak kunjung, yaitu area terbuka yang kini dialihfungsikan menjadi *ballroom* mewah, dan penambahan fasilitas tinggi peminat seperti area spa dan sauna, terbukti telah menjadikan hotel bintang lima ini diminati pelancong dalam maupun luar negeri.

Sejalan dengan wacana *City Rebranding* kota Lumajang tahun 2020 yang digagas oleh Bupati aktif, dan ditinjau dari contoh diatas, Hotel Lumajang sebagai salahsatu komponen yang memegang banyak keterlibatan historis kabupaten Lumajang, seharusnya bisa direstorasi, diolah dan dilakui penyesuaian-penyesuaian yang dapat membuatnya menjadi hotel representatif kota Lumajang – tidak justru tenggelam dalam gerusan jaman dan maraknya pembangunan hunian-hunian komersial temporer di wilayah yang sama.

Perancangan interior Hotel Lumajang ini dilakukan untuk membangkitkan lagi pesona dan citra Hotel Lumajang sebagai hotel representatif kota yang ramai dikunjungi atau diminati wisatawan lokal maupun manca negara, melalui perancangan interior berbasis budaya lokal dan sejarah kota Lumajang yang relevan dengan era saat ini, melihat potensi bisnis dan ekonomi yang bisa ditingkatkan dari nilai historis konteks bangunannya (hotel).

B. Proses dan Metode Desain

Proses kreatif dalam mendesain dimulai dengan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide dan opsi-opsi terlebih dahulu (berpikir divergen) yang kemudian menetapkan opsi terbaik (berpikir konvergen). Dalam model *Double Diamond* yang dikemukakan oleh *The British Design Council* proses ini terjadi dua kali. Hasil dari tahap pertama adalah menemukan masalah yang tepat untuk diselesaikan dan tahap kedua adalah memastikan cara menjawab dan memecahkannya.



Gambar 1. 1 Skema Metode Desain Double Diamond
(Sumber: *A Study of the design process, The British Design Council, 2017*)

1. Discover (Penemuan)

Proses Penemuan dapat dimulai dengan sebuah pemicu baik berupa ide, masalah, tantangan maupun perubahan. Namun sebelum merespon pemicu tersebut, perlu dipahami terlebih dahulu. Objek yang akan dirancang sehingga dapat ditemukan inti permasalahan dengan cara mendengar, melihat, dan merasakan dari berbagai sudut pandang.

Untuk dapat memunculkan kebutuhan dalam proses perancangan, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahanm hal ini

akan berkaitan dengan faktor manusia sebagai pengguna yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan sebuah ruang. Untuk kendala yang dapat disadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan, sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut. Oleh karena itu, dalam merancang Hotel Lumajang, akan dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari klien, dan observasi langsung untuk mendapat pandangan dari desainer. Wawancara dilakukan kepada pengelola dan pegawai yang bekerja di Hotel Lumajang, sedangkan observasi langsung dilakukan untuk mendapatkan data berupa lokasi proyek, denah proyek, dokumentasi fasad dan situasi eksisting interior, aktifitas pengguna ruang, unsur pembentuk dan pengisi ruang, material, suasana, kondisi penghawaan, dan pencahayaan.

2. *Define* (Fase Penetapan)

Menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset di tahap sebelumnya, mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah tahap *Define* yakni melakukan analisis semua hasil riset untuk menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

3. *Develop* (Fase Pengembangan)

Proses pengembangan solusi yang mungkin dilakukan. Proses ini dimulai dengan ideation atau pengumpulan ide – ide secara kreatif yang selanjutnya diseleksi (evaluasi) berdasarkan kriteria – kriteria.

Pada tahap ini metode yang dilakukan dalam mencari ide adalah dengan mempelajari data-data yang sudah dikumpulkan dengan tujuan agar

dapat menemukan inspirasi dan ide. Metode ideasi dapat dilakukan melalui:

a. *Brainstorming*

Pada perancangan tugas akhir ini, penulis akan melakukan metode brainstorming untuk pencarian ide. Metode brainstorming adalah cara tepat dalam menemukan gagasan ide, karena metode ini mengasah pikiran untuk berpikir secara spontan, dengan kualifikasi yang sudah didapat melalui studi literatur dan studi kasus pada proses sebelumnya. Setelah gagasan dan ide spontan ini terkumpul, hal ini disaring menggunakan *mind map*.

b. *Mind Mapping*

Merupakan media dalam memilah ide gagasan spontan yang berasal dari kegiatan brainstorming. Tujuannya untuk mempermudah penulis dalam menelusuri data-data yang ada dan mengubahnya menjadi suatu gagasan ide yang lebih terstruktur dan dapat direalisasikan.

c. *Moodboard*

Setelah melalui proses *mind mapping* dan menemukan serta menentukan basis keputusan desain, pembuat *moodboard* dapat dimulai. *Moodboard* berfungsi untuk memberikan gambaran suasana konsep desain yang telah ditentukan, menggunakan potongan-potongan gambar yang dapat membangun ide secara konseptual. Proses pembuatan *moodboard* tidak lepas dari analisis zoning, sirkulasi pengguna, dan gambar kerja.

d. *Prototyping*

Gambaran konsep yang telah disusun ditransformasikan dalam bentuk desain real desain yang sifatnya perencanaan dan eksperimental. Hal ini dapat dilakukan melalui proses studi maket, maupun perancangan desain melalui aplikasi komputer dengan hasil 3d untuk mengembangkan ide desain.

4. *Deliver* (Fase Pengantaran)

Proses deliver adalah proses akhir saat sebuah desain diproduksi dan diluncurkan / ditawarkan kepada konsumen / pasar. Pada tahap ini dapat dilakukan pembuatan prototipe seperti mockup, poster, rendering 3D model, dll untuk kemudian diuji / dievaluasi. Metode Evaluasi Pemilihan Ide dilakukan dengan cara:

a. Memilih Kriteria

Desain dapat dinilai baik apabila telah memenuhi beberapa aspek, yaitu: aspek fungsi (*function*), bentuk (*form*), biaya (*economy*), dan waktu (*time*) (William Pena, 2001). Dalam buku *Problem Seeking 4th Edition*, disebutkan bahwa aspek tersebut akan digunakan penulis sebagai kriteria dalam memilih alternatif ide dan desain.

b. Meminta *Feedback*

Tujuan dari proses desain *prototyping* adalah untuk mendapatkan *feedback*. Metode yang akan dilakukan penulis adalah meminta *feedback* dari beberapa orang ahli baik dari dalam kampus maupun dari luar kampus. Adapaun mendapatkan feedback juga akan menggunakan metode *vote/voting* menggunakan media yang sangat dekat dengan masyarakat melalui media sosial.