

PERANCANGAN INTERIOR
AIR RISSO *CAPSULE HOTEL* BALI



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

YANIDA ALMAS

NIM 1612038023

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

2020

PERANCANGAN INTERIOR
AIR RISSO *CAPSULE HOTEL* BALI



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

YANIDA ALMAS

NIM 1612038023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior

2020

PERANCANGAN INTERIOR AIR RISSO CAPSULE HOTEL BALI

Yanida Almas
NIM 1612038023

Abstract

Nowaday the practical and inexpensive accommodation requirements for holiday travelers are on the rise. This is due to the increasing number of local and foreign tourists who travel by way of backpacker. So that lead to the trend of saving tourism that increasingly sought by the public. Responding to the trend, business people embrace it by creating a budget hotel. Budget hotel is a relatively cheap type of stay and provides facilities that are used simultaneously by all residents. It can be created by offering a unique space atmosphere, ranging from soft artistic, way of designing the hotel area, improving or adding facilities to the hotel, and leaving an impression to its users. Creating the identity and atmosphere of the hotel because the location of the hotel inside the mall can be helped by representing the value of Balinese culture in it.

Keywords: Hotel, Mall, Traveler, Culture

Intisari

Saat ini kebutuhan akomodasi yang praktis dan murah bagi para wisatawan yang melakukan liburan semakin meningkat. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya wisatawan lokal maupun mancanegara yang melakukan perjalanan dengan cara *backpacker*. Sehingga menimbulkan trend wisata hemat yang semakin diminati masyarakat. Menanggapi trend tersebut, pebisnis mewadahnya dengan menciptakan *budget hotel*. *Budget hotel* merupakan jenis tempat menginap yang relatif lebih murah dan menyediakan fasilitas yang digunakan secara bersamaan oleh seluruh penghuni. Hal ini dapat diciptakan dengan menawarkan suasana ruang yang unik, mulai dari artistik yang lembut, cara mendesain area hotel, meningkatkan atau menambahkan fasilitas pada hotel, dan meninggalkan kesan bagi para penggunanya. Menciptakan identitas dan suasana hotel dikarenakan lokasi hotel berada di dalam mall dapat dibantu dengan merepresentasikan nilai budaya Bali didalamnya.

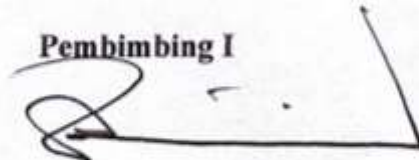
Kata Kunci: Hotel, Mall, Wisatawan, Budaya

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR AIR RISSO CAPSULE HOTEL BALI
diajukan oleh Yanida Almas, NIM 1612038023, Program Studi S-1 Desain Interior,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 26 Agustus 2020 dan dinyatakan
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



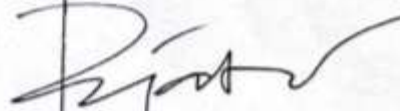
Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002
NIDN. 0002085909

Pembimbing II



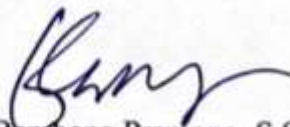
Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc.
NIP. 19720314 199802 1 001
NIDN. 0014037206

Cognate



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

Ketua Program Studi Desain Interior



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir tidak dapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 Juli 2020

Yanida Almas

NIM 1612038023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis mendapatkan kesehatan serta kekuatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi S-1 Desain Interior.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun demikian penulis berusaha agar penyusunan tugas akhir ini tetap bisa memenuhi syarat. 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. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya, dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan finansial maupun dukungan psikis, semangat, doa dan memberikan saran yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir Desain ini.
3. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan semangat, nasehat, dan kritikan serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Desain ini.
4. Yth. Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II yang juga sangat baik hati telah membagi waktunya untuk memberikan semangat, nasehat dan kritikan serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Desain ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Yth. Bapak Oc. Cahyono Priyanto, ST., M.Arch. selaku *Cognate* dalam pelaksanaan Sidang Tugas Akhir Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Yth. Bapak Alvin Jo selaku *Design Principal* PT ANP atas bantuannya yang telah memberikan izin untuk memperoleh data proyek selama penyusunan Tugas Akhir Desain ini.
10. PT ANP serta seluruh staf atas izin atas data-data yang diberikan.
11. Helena Jo, Hanafi Kurniawan, Annojiv Gautama, Hana Puji yang telah menjadi teman sambat selama pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
12. Teman-teman Guratan, serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas kekurangan yang terdapat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, dan untuk itulah semua saran dan kritik sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan ini serta besar harapan penulis semoga penulisan ini memberikan manfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 02 Juli 2020

Penulis

Yanida Almas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Penjelasan Proses Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain.....	7
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	12
B. Program Desain.....	14
1. Tujuan Desain	14
2. Fokus / Sasaran	14
3. Data	14
4. Daftar Kebutuhan.....	53
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	54
A. Pernyataan Masalah	54
B. Ide Solusi Desain	54
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	55
A. Alternatif Desain (<i>schematic design</i>)	55
1. Alternatif Estetika Ruang	55
2. Alternatif Penataan Ruang	59
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	63
4. Alternatif Pengisi Ruang	69
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	75
B. Hasil Desain	81
1. Rendering Perspektif / Presentasi Desain.....	81

2. Layout	91
3. Detail Khusus	92
4. Rencana Anggaran Biaya dan Analisa Harga Satuan.....	95
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	106
A. Hasil Survey.....	106
1. Foto-Foto Survey.....	106
B. Proses Pengembangan Desain (<i>schematic design</i>).....	109
1. Sketsa-sketsa alternatif desain.....	109
2. Foto-foto proses desain	109
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	114
1. Rendering Perspektif 3D	114
2. Rendering Bird Eye View.....	120
3. Animasi / Aplikasi 360 / Walkthrough / CD.....	120
4. Skema Bahan dan Warna.....	121
5. Poster Presentasi	123
6. Booklet Presentasi.....	126
D. Detail Satuan Pekerjaan / Bill of Quantity / BQ.....	129
E. Gambar Kerja	129
1. Layout & Rencana Lantai.....	129
2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME.....	129
3. Tampak Potongan.....	129
4. Furniture Custom	129
5. Detail Elemen Khusus (<i>decoratif pattern, accesories, dll</i>).....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Proses Desain Double Diamond.....	3
Gambar 2.1 Peta Lokasi Rencana Pembanguna Air Risso Capsule Hotel.....	15
Gambar 2.2 Lokasi Rencana Pembanguna Air Risso Capsule Hotel.....	19
Gambar 2.3 Site Plan Mall Park 23 lantai 3.....	20
Gambar 2.4 Front Desk Dimensions	22
Gambar 2.5 Pos Penerima Tamu.....	22
Gambar 2.6 Kepadatan Tempat Duduk Bangket	23
Gambar 2.7 Tempat duduk sofa.....	23
Gambar 2.8 Sirkulasi tempat duduk.....	24
Gambar 2.9 Sirkulasi tempat duduk.....	24
Gambar 2.10 Antropometri tempat tidur dobel dan tunggal	26
Gambar 2.11 Sirkulasi area tempat tidur twin	27
Gambar 2.12 Dimensi dan jarak single bed	27
Gambar 2.13 Dimensi dan jarak stacking bed	28
Gambar 2.14 Dimensi dan jarak stacking bed	28
Gambar 2.15 Dimensi dan jarak stacking bed	29
Gambar 2.16 Sirkulasi pada toilet.....	30
Gambar 2.17 Dimensi dan jarak pada toilet	30
Gambar 2.18 Dimensi dan jarak pada toilet	31
Gambar 2.19 Jarak bersih shower minimal	31
Gambar 2.20 Sirkulasi area water closet dan bidet	32
Gambar 2.21 Dimensi meja makan persegi.....	32
Gambar 2.22 Sirkulasi antara meja persegi.....	33
Gambar 2.23 Dimensi meja makan persegi panjang	33
Gambar 2.24 The Pod, Singapore.....	39
Gambar 2.25 Inbox Capsule Hotel, St-Petersburg, Russia	41
Gambar 2.26 9H, Kyoto, Japan	42
Gambar 2.27 Capsule by Container Hotel, Kliia 2, Malaysia.....	43
Gambar 2.28 First Cabin Hotel, Tsukiji, Japan.....	44
Gambar 2.29 Old Batavia Capsule Hotel, Cikini, Indonesia	45
Gambar 2.30 Tipologi dan Analisis Tata Letak First Cabin Hotel	50
Gambar 2.31 Tipologi dan Analisis Tata Letak Nine Hours Hotel	51
Gambar 2.32 Tipologi Air Risso Capsule Hotel	52
Gambar 3.1 Moadboard Suasana Air Risso Capsule Hotel	55

Gambar 3.2 Moadboard Suasana Air Risso Capsule Hotel	56
Gambar 3.3 Moadboard Warna Air Risso Capsule Hotel	57
Gambar 3.4 Transformasi Bentuk Sleep Pod Air Risso Capsule Hotel	58
Gambar 3.5 Material Scheme Air Risso Capsule Hotel	58
Gambar 3.6 Diagram bubble	59
Gambar 3.7 Zoning Air Risso Capsule Hotel	60
Gambar 3.8 Pola Sirkulasi Air Risso Capsule Hotel	60
Gambar 3.9 Layout Air Risso Capsule Hotel	61
Gambar 3.10 Rencana Lantai Air Risso Capsule Hotel	63
Gambar 3.11 Rencana Dinding Air Risso Capsule Hotel	64
Gambar 3.12 Elevasi A Air Risso Capsule Hotel	66
Gambar 3.13 Elevasi B Air Risso Capsule Hotel	66
Gambar 3.14 Elevasi B' Air Risso Capsule Hotel	67
Gambar 3.15 Rencana Plafon Air Risso Capsule Hotel	68
Gambar 3.16 Furniture dan Equipment Resepsionist Air Risso Capsule Hotel	69
Gambar 3.17 Furniture dan Equipment Lobby Air Risso Capsule Hotel	70
Gambar 3.18 Furniture dan Equipment Outdoor Air Risso Capsule Hotel	72
Gambar 3.19 Furniture dan Equipment Wet Area Air Risso Capsule Hotel	72
Gambar 3.20 Furniture dan Equipment Koridor Air Risso Capsule Hotel	73
Gambar 3.21 Sleep Pod Suite Air Risso Capsule Hotel	74
Gambar 3.22 Sleep Pod Front Entry Air Risso Capsule Hotel	74
Gambar 3.23 Sleep Pod Side Entry Air Risso Capsule Hotel	75
Gambar 3.24 HVAC Air Risso Capsule Hotel	77
Gambar 3.25 ME Air Risso Capsule Hotel	78
Gambar 3.26 Sprinkler Air Risso Capsule Hotel	79
Gambar 3.27 CCTV Air Risso Capsule Hotel	80
Gambar 3.28 Axonometri Air Risso Capsule Hotel	81
Gambar 3.29 Fasade Air Risso Capsule Hotel	81
Gambar 3.30 Receptionist Air Risso Capsule Hotel	82
Gambar 3.31 Lobby Air Risso Capsule Hotel	83
Gambar 3.32 Outdoor Air Risso Capsule Hotel	85
Gambar 3.33 Locker Air Risso Capsule Hotel	86
Gambar 3.34 Wet Area Air Risso Capsule Hotel	86
Gambar 3.35 Koridor Air Risso Capsule Hotel	88
Gambar 3.36 Area Kapsul Air Risso Capsule Hotel	88
Gambar 3.37 Sleep Pod Suite Air Risso Capsule Hotel	89

Gambar 3.38 Sleep Pod Front Entry Air Risso Capsule Hotel.....	89
Gambar 3.39 Sleep Pod Side Entry Air Risso Capsule Hotel	90
Gambar 3.40 Layout Air Risso Capsule Hotel	91
Gambar 3.41 Detail Sleep Pod Front Entry	92
Gambar 3.42 Detail Sleep Pod Side Entry	92
Gambar 3.43 Detail Sleep Pod Suite.....	93
Gambar 3.44 Detail Front Desk.....	93
Gambar 3.45 Detail Panel Lobby	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pencahayaan pada lobby	25
Tabel 2.2 Kebutuhan pencahayaan	35
Tabel 2.3 Simpulan hasil studi banding hotel kapsul	36
Tabel 2.4 Daftar kebutuhan hotel kapsul	53
Tabel 3.1 Diagram Matrix.....	59
Tabel 3.2 Quotation	95
Tabel 3.3 Analisis Harga Satuan	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya destinasi wisata, kini *traveling* telah beralih menjadi sebuah trend, kebutuhan, serta sumber pemasukan besar bagi para pengusaha dan negara. Trend perjalanan (*traveling*) mengalami peningkatan beberapa tahun terakhir ini. Trend ini semakin berkembang karena dipengaruhi oleh beragam orang yang berpergian ke suatu daerah (Travel Blogger, Travel Vlogger, Selebriti Instagram dan lain sebagainya) kemudian membagi pengalamannya dengan tujuan berbagi informasi mengenai tempat, akomodasi hingga biaya perjalanan agar bisa tersampaikan ke orang lain. Hal ini memicu para pengguna sosial media untuk melakukan sebuah perjalanan. Kini, *traveling* menjadi sebuah peluang pasar (*market niche*) yang berada dalam masa tumbuh. Usaha Pemerintah pun cukup berhasil dalam menggalakkan pariwisata dalam negeri dengan tagline "Wonderful Indonesia" sehingga membuat wisatawan mancanegara berdatangan ke Indonesia.

Sebagai kota dengan destinasi kunjungan wisatawan favorit bagi wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara, Bali memiliki daya tarik bukan hanya keindahan alam, melainkan beragam kuliner khas, juga keunikan budaya dan seni ritual Hindu. Sehingga tak heran banyak orang-orang yang berdatangan dengan tujuan untuk berlibur. Akibat tingginya pergerakan masyarakat dari luar daerah maupun luar negeri membuat Bali berpeluang besar untuk menjalankan sebuah usaha dalam subsektor jasa akomodasi, yaitu hotel. Saat ini, wisatawan lebih tertarik mencari penginapan yang tidak hanya *budget friendly* tapi juga menawarkan kenyamanan dan kemudahan dalam fungsinya. Untuk mengatasi masalah pasar ini, sejumlah hotel membuat strategi baru dengan menawarkan produk yang berbeda. Air Riso *Capsule Hotel* hadir untuk memberikan alternatif pada para wisatawan umumnya maupun *backpacker* untuk menginap dengan budget yang terbatas dengan *experience* baru. Hotel

yang disajikan dengan gaya yang unik, berkarakter, menyesuaikan fungsi dan kenyamanan serta menjadi sumber informasi wisata Bali untuk membantu kegiatan perjalanan para wisatawan.

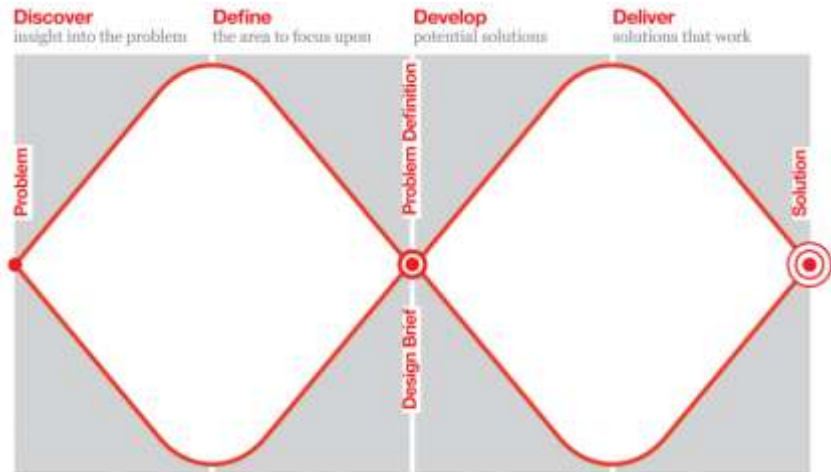
Target konsumen hotel ini adalah wisatawan yang memerlukan tempat istirahat untuk melakukan rencana perjalanan maupun wisatawan dengan budget terbatas. Strategi ini muncul untuk menjawab keinginan wisatawan maupun pengusaha yang ingin berkontribusi dalam perkembangan jasa akomodasi dengan wilayah yang terbatas. Hotel ini akan dibangun di Park 23 lantai 3, dekat Bandar Udara Internasional Ngurah Rai. Desain interior dapat menjadi solusi yang tepat dalam menciptakan daya tarik tersebut. Maka dari itu diperlukan perencanaan yang matang dalam perancangan interior *Air Risso Capsule Hotel*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah rangkaian aktivitas perencanaan yang melibatkan cara berfikir desain ke dalam sebuah tindakan nyata dengan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan dan menghasilkan ide.

Pada perancangan interior *capsule hotel* ini, proses desain yang dipilih menggunakan pola pikir perancangan oleh The British Design Council yang disebut dengan *Double Diamond*. Dalam pola pikir ini, proses mendesain dibagi dalam empat fase yang membantu memecahkan masalah dan merancang untuk menemukan solusi. Empat tahapan fase itu adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Proses Desain Double Diamond

(Sumber: <https://darmawanaji.com/empat-tahap-design-thinking/>, 2019)

a. Tahap 1 *Doing the right thing*

Diamond 1 (*Discover & Define*) membahas bagaimana menemukan dan mengidentifikasi beberapa masalah dari pengumpulan data dan fakta hingga diubah menjadi kalimat tanya ataupun sebuah pertanyaan masalah. Tahap ini tentang apa yang akan desainer lakukan.

b. Tahap 2 *Doing things right*

Diamond 2 (*Develop & Deliver*), tahap ini muncul setelah menemukan pertanyaan yang tepat untuk dijawab dan masalah yang tepat untuk dipecahkan, lalu mencari agar dapat menjawab dan memecahkannya dengan cara yang tepat. Tahap ini tentang bagaimana desainer melakukannya.

2. Penjelasan Proses Desain

Metode desain adalah suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan sebuah karya desain. Berikut penjelasan desain proses yang digunakan dalam merancang desain *capsule hotel*:

a. *Discover* (fase penemuan)

Proses penemuan dimulai dengan sebuah pemicu, entah berupa ide, masalah, tantangan, atau perubahan-perubahan yang terjadi secara makro maupun mikro. Sebelum merespon pemicu tersebut, kita perlu memahaminya terlebih dulu. Sehingga kita tidak buru-buru membuat rencana untuk meresponnya. Karena bisa jadi, pemicu tersebut hanyalah penampakan dari sebuah gunung es. Peluang akan muncul bila kita melihat pemicu tersebut dari sudut pandang baru. Proses penemuan ini dilakukan dengan cara observasi dan riset. Entah riset pasar, riset pengguna (*user research*), atau FGD. Target di sini adalah mendapatkan insight. Stanford D. School mengistilahkan proses ini dengan *Emphatize*, dimana kita masuk ke dunia calon pengguna produk kita sehingga kita bisa melihat, mendengar dan merasa dari sudut pandang mereka.

Dalam perancangan interior Air Rizzo *Capsule Hotel* perlu dilakukan riset pasar mengenai hotel kapsul, riset pengguna seperti *backpacker* agar tercapai target sesuai dengan kebutuhan pasar yang ada.

b. *Define* (fase penetapan)

Menetapkan masalah mana yang akan diselesaikan. Mana yang terpenting? Mana yang layak dikerjakan? Tujuannya adalah menemukan masalah yang benar-benar penting untuk diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset di tahap sebelumnya, mengolah, mengelompokkan dan menganalisisnya. Pada fase ini biasanya kita menggunakan pertanyaan HMW (*How Might We*, atau

“kira-kira bagaimana cara yang paling mungkin untuk kita lakukan”) untuk mendefinisikan masalah yang ingin kita pecahkan. Hasil akhir dari tahap ini adalah *final brief* terkait masalah yang akan dipecahkan.

Masalah yang melekat pada perancangan hotel kapsul ini adalah lokasi yang terbilang cukup unik, yaitu hotel kapsul di dalam mall. Pada dasarnya fungsi kedua bangunan cukup berbeda dimana hotel merupakan sebuah tempat beristirahat dan mall merupakan tempat untuk kegiatan komersial, hal tersebut memunculkan beberapa masalah yaitu bagaimana caranya sebuah fungsi hotel dapat tetap berjalan meski keberadaannya di dalam sebuah mall.

c. *Develop* (fase pengembangan)

Proses mengembangkan solusi yang mungkin. Proses ini dimulai dengan *ideation*, pengumpulan ide-ide secara kreatif. Prosesnya dapat dilakukan melalui sesi *brainstorming*. Tahap ini dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Evaluasi dapat menggunakan voting atau menggunakan matrik *impact/feasibility* (membandingkan antara dampak dengan kemungkinan untuk dijalankan).

Ide dapat dikembangkan dari keadan lokasi sekitar hotel, seperti halnya lokasi mall yang berada di pusat kota Bali maka bisa dengan menciptakan identitas hotel sebagai representasi budaya Bali itu sendiri, selain membangun identitas hotel kapsul hal ini merupakan salah satu cara melestarikannya seperti menerapkan konsep budaya di dalam perancangannya.

d. *Deliver* (fase pengantaran)

Proses akhir saat sebuah produk difinalisasi, diproduksi dan diluncurkan ke pasar. Di tahap inilah *prototipe* produk (*mockup*, *storyboard*) dibuat, diuji dan proses iterasi dilakukan. Target dari tahap ini bukanlah menghasilkan produk yang ideal dalam memecahkan masalah. Namun cukup sampai produk yang memenuhi kriteria MVP (*Minimum Viable Product*), produk dengan fungsi minimal yang dapat memecahkan masalah awal.

Prototipe hotel kapsul bisa dilihat dengan hasil 3D modeling berupa render dan animasi untuk melihat bagaimana ruang-ruang tersebut setelah mencapai fase-fase proses desain *Double Diamond*.