

PERANCANGAN INTERIOR
***FASHION HUB* RATU PLAZA JAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Abdan Syakura

NIM 1912249023

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

2023

PERANCANGAN INTERIOR *FASHION HUB* RATU PLAZA JAKARTA

Abdan Syakura

NIM 1912249023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Industri *fashion* merupakan salah satu kontributor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Namun, adanya keterbatasan fasilitas penunjang tentu menjadi faktor penghambat perkembangan industri ini. Mal Ratu Plaza merupakan salah satu pusat perbelanjaan yang banyak didiami oleh butik-butik terkenal hingga menjadi pionir pusat *trend* di Kota Jakarta pada tahun 1980-an. Seiring berjalannya waktu, mal ini mulai sepi pengunjung dikarenakan kalah bersaing dengan pusat perbelanjaan lain yang lebih modern. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan ruang kreatif yang mendukung komunitas *fashion* di Jakarta sebagai upaya peningkatan produktivitas dalam ekosistem industri *fashion*. Selain itu, dengan hadirnya *Fashion Hub* ini juga dapat mengangkat kembali citra Mal Ratu Plaza Jakarta sebagai pusat *trend* kontemporer. Proses perancangan yang dilakukan menggunakan metode perancangan Rosemary Kilmer melalui tahap analisis dan sintesis untuk menghasilkan solusi desain yang optimal. Hasil desain yang ditawarkan mengusung konsep “*An Action for Fashion*” sebagai esensi yang ingin dicapai ke dalam penerapan bentuk, warna, pengembangan ruang, serta aspek interior lainnya yang mampu menunjang produktivitas dalam berproses kreatif di industri *fashion*. Perancangan *Fashion Hub* ini menggunakan gaya *retrofuturism* dengan karakter yang *stylish*, dan ekspresif.

Kata Kunci : *Fashion Hub*, Industri, Ekonomi Kreatif.

THE INTERIOR DESIGN OF FASHION HUB RATU PLAZA JAKARTA

Abstract

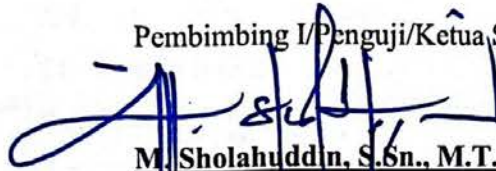
Fashion industry is one of the most influential contributors to the development of the creative fields in Indonesia. However, the limited amount of supporting facilities is certainly a factor inhibiting the development of this industry. Ratu Plaza Mall is a shopping center that were inhabited by many well-known boutiques and have become trend center in Jakarta in the 1980s. Over time, this mall began to be empty of visitors because it could not compete with the other modern shopping centers. This design aims to present a creative space that supports the fashion community in Jakarta as an effort to increase productivity in the ecosystem of fashion industry. With the presence Fashion Hub can also bringing back the image of Ratu Plaza Jakarta Mall as contemporary trend center. The design process is carried out using the Rosemary Kilmer design method through the analysis and synthesis stages to produce optimal design solutions. The design results offered the concept 'An Action for Fashion' as the essence to be achieved in the application of shapes, colors, space development, and the other interior aspects that can support the creative process in fashion industry. The interior design of this Fashion Hub uses a retrofuturism style with its stylish and expressive characteristic.

Keywords : Fashion Hub, Industry, Creative Economy.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR FASHION HUB RATU PLAZA JAKARTA
diajukan oleh Abdan Syakura, NIM 1912249023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain pada tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 99903 1 001 / NIDN 0019107005

Pembimbing II/Penguji

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 002 / NIDN 0029017304

Cognate/Penguji Ahli

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002 / NIDN 0007047904

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

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

Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdan Syakura
NIM : 191 2249 023
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : S1 – 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 distilasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, Jika dikemudian 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 26 Juni 2023



Abdan Syakura
NIM 191 2249 023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior Fashion Hub Ratu Plaza Jakarta” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan Laporan Tugas Akhir perancangan ini merupakan salah satu kewajiban saya sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada yang penulis hormati :

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin , S.Sn, M.T., selaku Dosen Pembimbing I bersama Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga yang selalu peduli akan mental maupun fisik penulis serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT.
6. Ucapan terimakasih kepada Ibu Shinta Lestari selaku Building Service Department PT. Ratu Sayang International yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada Mal Ratu Plaza Jakarta.

7. Sheila, Triven, Alicia, Diana, Fairuz, Cecilia, dan Tiara selaku teman penulis selama kuliah yang selalu membantu dan menyemangati.
8. Teman seperjuangan Tugas Akhir.
9. Teman-teman Prodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Dan juga pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 28 Mei 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Abdan Syakura', is written over a white background.

Abdan Syakura
NIM 191 2249 023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	5
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	10
B. Program Desain	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain	12
3. Data	12
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	35
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	40
A. Pernyataan Masalah	40

B. Ide Solusi Desain	40
1. Konsep Desain.....	41
2. Solusi Permasalahan.....	43
3. Sketsa Konfigurasi Ruang.....	46
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	48
A. Pengembangan Desain	48
1. Alternatif Estetika Ruang	48
2. Alternatif Penataan Ruang.....	59
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	64
4. Alternatif Pengisi Ruang	69
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	72
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	76
C. Hasil Desain	77
1. Layout.....	77
2. Perspektif.....	78
3. Detail Elemen Khusus.....	83
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
DAFTAR LAMAN.....	88
LAMPIRAN.....	89
A. Hasil Survey	89
1. Surat Izin Survey	89
2. Foto Hasil Survey.....	90
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	91

1. Poster Ideasi	91
C. Presentasi Desain	92
1. Aksonometri	92
2. Skema Bahan dan Warna	92
3. Poster Presentasi.....	93
D. Detail Satuan Pekerjaan (Bill of Quantity)	94
E. Gambar Kerja.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jakarta Fashion Week 2023.....	1
Gambar 1. 2 Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. 1 Tipologi Creative Spaces dan Kualitas Spasial.....	9
Gambar 2. 2 Matriks Persyaratan Jenis Ruang Yang Terkait Dengan Kualitas Spasial.	10
Gambar 2. 3 Logo Ratu Plaza Jakarta.....	13
Gambar 2. 4 Lokasi Ratu Plaza Jakarta.	15
Gambar 2. 5 Plaza Senayan.....	16
Gambar 2. 6 Senayan City.	16
Gambar 2. 7 Stasiun MRT Senayan.....	17
Gambar 2. 8 JPO Bundaran Senayan.	17
Gambar 2. 9 Halte Transjakarta Bundaran Senayan.....	17
Gambar 2. 10 Orientasi Matahari.....	18
Gambar 2. 11 Layout Lantai Tiga Mal Ratu Plaza Jakarta.....	18
Gambar 2. 12 Ruang Lingkup Perancangan.	19
Gambar 2. 13 Hirarki Ruang.....	20
Gambar 2. 14 Zoning dan Sirkulasi Pengguna Ruang.....	20
Gambar 2. 15 Fasad Mal Ratu Plaza Jakarta.	21
Gambar 2. 16 Interior Mal Ratu Plaza Jakarta.....	21
Gambar 2. 17 Pencahayaan Alami Mal Ratu Plaza Jakarta.....	22
Gambar 2. 18 Pencahayaan Buatan Mal Ratu Plaza Jakarta.....	23
Gambar 2. 19 Penghawaan Mal Ratu Plaza Jakarta.....	23
Gambar 2. 20 Hall Sirkulasi Mal Ratu Plaza Jakarta.....	24
Gambar 2. 21 Sumber Kebisingan Pada Bangunan.	24
Gambar 2. 22 Jakarta Fashion Hub.....	26
Gambar 2. 23 Layout Jakarta Fashion Hub.....	27
Gambar 2. 24 Suasana Ruang Jakarta Fashion Hub	27
Gambar 2. 25 Zalando Multi-purpose Hub.....	28
Gambar 2. 26 Layout Zalando Multi-purpose Hub.....	29
Gambar 2. 27 Suasana Ruang Zalando Multi-purpose Hub	30

Gambar 2. 28 Standar Dimensi <i>Lounge Seating</i>	31
Gambar 2. 29 Standar Dimensi <i>Drafting Tables</i>	31
Gambar 2. 30 Jenis dan Standar Meja Kerja Bersama.	32
Gambar 2. 31 Standar Ukuran Instalasi Karya Pameran.	32
Gambar 2. 32 Standar Dimensi <i>Seating Area</i> Penonton.	33
Gambar 2. 33 Standar Dimensi Panggung <i>Runway</i>	33
Gambar 2. 34 Standar Dimensi Display Pakaian.	34
Gambar 2. 35 Standar Dimensi Ruang Ganti.	34
Gambar 3. 1 Diagram Permasalahan Desain.	40
Gambar 3. 2 Mind Map Konsep Perancangan.	42
Gambar 3. 3 Sketsa Konfigurasi Communal Area.	46
Gambar 3. 4 Sketsa Konfigurasi Runway Area.	46
Gambar 3. 5 Sketsa Konfigurasi Maker Space.	47
Gambar 3. 6 Sketsa Konfigurasi Retail.	47
Gambar 4. 1 Moodboard Communal Area.	48
Gambar 4. 2 Moodboard Runway Area.	49
Gambar 4. 3 Moodboard Maker Space dan Meeting Room.	49
Gambar 4. 4 Moodboard Multi-purpose Area dan Photo Studio.	50
Gambar 4. 5 Moodboard Exhibition Area.	50
Gambar 4. 6 Moodboard Retail.	51
Gambar 4. 7 Transformasi Bentuk.	52
Gambar 4. 8 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai.	53
Gambar 4. 9 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding.	54
Gambar 4. 10 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon.	55
Gambar 4. 11 Elemen Dekoratif.	56
Gambar 4. 12 Komposisi Warna.	57
Gambar 4. 13 Komposisi Material.	58
Gambar 4. 14 Diagram Matrix.	59
Gambar 4. 15 Bubble Diagram.	60
Gambar 4. 16 Alternatif Bubble Plan 1.	61
Gambar 4. 17 Alternatif Bubble Plan 2.	61
Gambar 4. 18 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi.	62

Gambar 4. 19 Alternatif Layout 1	63
Gambar 4. 20 Alternatif Layout 2	63
Gambar 4. 21 Rencana Lantai Alternatif 1	64
Gambar 4. 22 Rencana Lantai Alternatif 2	65
Gambar 4. 23 Rencana Dinding	66
Gambar 4. 24 Rencana Plafon Alternatif 1	67
Gambar 4. 25 Rencana Plafon Alternatif 2	68
Gambar 4. 26 Furniture Fabrikasi Pada Perancangan	69
Gambar 4. 27 Furniture Custom Pada Perancangan	70
Gambar 4. 28 Jenis Penghawaan Pada Perancangan	74
Gambar 4. 29 Layout.....	77
Gambar 4. 30 Render Perspektif Communal Area 1.....	78
Gambar 4. 31 Render Perspektif Communal Area 2.....	78
Gambar 4. 32 Render Perspektif Communal Area 3.....	79
Gambar 4. 33 Render Perspektif Exhibition Area	79
Gambar 4. 34 Render Perspektif Retail.....	80
Gambar 4. 35 Render Perspektif Runway Area	80
Gambar 4. 36 Render Perspektif Maker Space	81
Gambar 4. 37 Render Perspektif Multi-purpose Area	81
Gambar 4. 38 Render Perspektif Photo Studio	82
Gambar 4. 39 Render Perspektif Meeting Room	82
Gambar 4. 40 Detail Elemen Khusus	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Pengguna Ruang.	25
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Ruang.	35
Tabel 3. 1 Identifikasi Permasalahan dan Ide Solusi Ruang.....	43
Tabel 4. 1 Tabel Equipment.....	71
Tabel 4. 2 Jenis Lampu Pada Perancangan.....	72
Tabel 4. 3 Perhitungan Lampu Pada Perancangan.....	73
Tabel 4. 4 Perhitungan AC Pada Perancangan.....	75
Tabel 4. 5 Evaluasi Pemilihan Desain.....	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri *fashion* Indonesia terus menunjukkan perkembangan pesat yang berdampak terhadap peningkatan sektor-sektor usaha sekitar serta memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional. Menurut CNBC Indonesia (2019) antusiasme terhadap ekonomi kreatif Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan industri *fashion* yang mampu berkontribusi sebesar 18,01% atau Rp 116 triliun. Selain itu, Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) juga terus melakukan upaya untuk menguatkan ekosistem dan mendorong pertumbuhan pada subsektor ini.



Gambar 1. 1 Jakarta Fashion Week 2023

(Sumber : dewimagazine.com, 2022)

Direktur Industri Tekstil, Kulit, dan Alas Kaki Kementerian Perindustrian Elis Masitoh dalam webinar Jakarta Fashion Hub yang berjudul “*How to Make Your Own Fashion Label - Bangga Buatan Indonesia*”, memaparkan bahwa pemerintah Indonesia telah memiliki rencana aksi pengembangan industri *fashion* yang terintegrasi, mulai dari mendorong pembentukan *brand*, peningkatan kualitas produk, promosi dan pemasaran, perluasan akses pasar hingga peningkatan keterampilan dan

pengetahuan SDM. Hal ini tentu menjadi peluang besar bagi para *creativepreneur* dalam ekosistem *fashion* untuk mendorong perkembangan pasar ekonomi kreatif dan *fashion* di Indonesia.

Namun sayangnya, potensi-potensi baru yang muncul tidak sebanding dengan ketersediaan fasilitas penunjang yang mampu mewadahi ide kreatif dari para desainer dan komunitas *fashion* untuk berkarya, terutama bagi pelaku *fashion* yang masih baru dan terbatas untuk mengembangkan model bisnisnya pada industri ini. Keterbatasan ini merupakan ancaman terhadap reputasi yang sudah lama terbangun dalam mengantarkan industri *fashion* Indonesia menjadi yang terbesar dan paling berpengaruh di Asia Tenggara untuk memasuki pasar mode dunia.

Mal Ratu Plaza Jakarta menjadi lokasi yang dipilih untuk menghadirkan *Fashion Hub* sebagai fasilitas baru yang mampu menunjang kegiatan komunitas penggiat *fashion*. Mal ini merupakan salah satu mal elite di Kota Jakarta. Diresmikan pada tanggal 12 Desember 1980 oleh Gubernur DKI Jakarta saat itu, Tjokropranolo. Mal ini berdiri di Jalan Jenderal Sudirman, Senayan yang terkenal dengan *Central Business District*, *Lifestyle Center* dan kawasan kompleks olahraga Gelora Bung Karno Jakarta.

Pada tahun 1980-an Mal Ratu Plaza sangat populer di kalangan masyarakat Jakarta dan menjadi pionir pusat perbelanjaan megah hingga berkembang menjadi pusat *trend* di Jakarta. Nama-nama besar penyewa mal pernah membuka tokonya di pusat perbelanjaan ini, mulai dari *department store*, swalayan, beberapa fasilitas hiburan, dan butik-butik berkelas lainnya bahkan salah satu *luxury fashion brand* ternama dunia Louis Vuitton membuka gerai pertamanya di Indonesia berlokasi di mal ini. Namun seiring berkembangnya waktu, Mal Ratu Plaza kalah bersaing dengan pusat perbelanjaan lain yang lebih modern mengakibatkan pamor pusat perbelanjaan ini semakin pudar hingga akhir tahun 1990-an. Memasuki tahun 2000-an Mal Ratu Plaza lebih dikenal sebagai pusat perbelanjaan

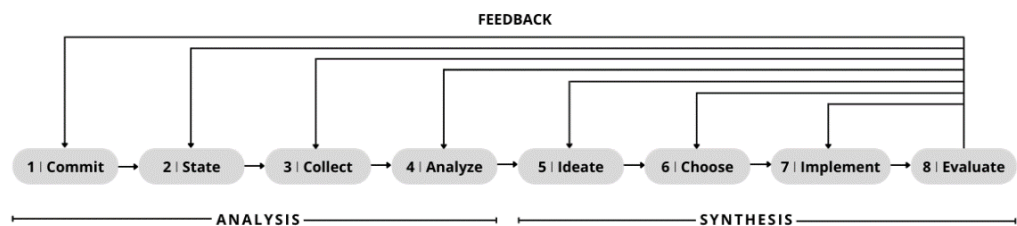
komputer karena kios-kios penyewanya didominasi oleh pedagang komputer dan menyisakan banyak ruang kosong yang tidak terpakai.

Melihat sejarah dan cerita dibalik perkembangannya hingga sekarang, dalam proyek Tugas Akhir ini akan dilakukan perancangan ulang desain interior Mal Ratu Plaza dengan menghadirkan *Fashion Hub* yang menyediakan ruang kreatif bagi komunitas dan desainer *fashion* di Jakarta untuk mengangkat kembali kejayaan dan citra dari Mal Ratu Plaza sebagai pionir pusat *trend* di Kota Jakarta.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan interior *Fashion Hub* Ratu Plaza Jakarta ini, penulis menerapkan metode desain yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul *Designing Interior* terdapat pembagian proses desain menjadi 2 tahapan utama yaitu analisis dan sintesis dengan 8 proses di dalamnya. Tahap analisis merupakan bagian menganalisa dan mengidentifikasi permasalahan berdasarkan data fisik, non fisik, literatur serta data tambahan lainnya. Setelah tahap analisis, dilanjutkan dengan tahap sintesis berupa tahap mendesain, dimana desainer mengemukakan ide solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.



Gambar 1. 2 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Dokumen Penulis, 2022)

Tahapan-tahapan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut :

a. *Commit (Accept the Problem)*

Tahap paling awal dalam proses mendesain adalah mengenal dan menerima permasalahan serta berkomitmen terhadap proyek yang dikerjakan.

b. *State (Define the Problem)*

Tahap mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan dimana nantinya akan menghasilkan *problem statement* untuk dipecahkan.

c. *Collect (Gather the Facts)*

Merupakan tahap mengumpulkan data-data terkait baik berupa data fisik maupun non fisik yang melibatkan banyak penelitian, data, dan survei.

d. *Analyze*

Tahap selanjutnya adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan dari proses sebelumnya. Data-data yang sudah didapatkan diolah kembali sehingga mendapatkan gambaran pengembangan desain dan konsep yang tepat.

e. *Ideate*

Tahap ini merupakan proses kreatif dari desainer untuk mengeluarkan ide sebanyak mungkin untuk menghasilkan berbagai alternatif desain.

f. *Choose (Select the Best Option)*

Merupakan tahap dimana desainer memilih opsi terbaik pada tahapan ideasi untuk melihat bagaimana konsep yang dipilih sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan.

g. *Implement*

Proses mewujudkan ideasi kedalam bentuk visual yang dikomunikasikan kedalam gambar kerja final, rencana-rencana, *renderings*, dan bentuk presentasi lainnya.

h. *Evaluate*

Tahap evaluasi dari proses desain untuk meninjau dan membuat penilaian kritis tentang apa yang telah dicapai untuk melihat apakah solusi desain sudah menjawab permasalahan.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Perumusan Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Pada tahap ini langkah yang diambil berupa pengajuan berkas survei lapangan kepada pihak terkait yaitu PT. Ratu Sayang Internasional untuk dijadikan objek perancangan Tugas Akhir serta berkomitmen untuk mengusulkan proposal perancangan interior *Fashion Hub* Ratu Plaza Jakarta.

2) *State (Define the Problem)*

Mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan melalui *visual diagrams* yang dapat membantu desainer memvisualisasikan dan mengatur informasi awal yang diperoleh dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, ekonomi dan psikologi).

3) *Collect (Gather the Facts)*

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan adalah dengan *interview* pengguna ruang (pengunjung), survei pengguna, serta mencari referensi dari proyek yang serupa.

4) *Analyze*

Teknik menganalisis permasalahan menggunakan diagram konseptual dan diagram matriks untuk mendapatkan gambaran konsep desain dan hubungan antar ruang yang yang dirancang.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Mengembangkan ide kreatif dengan cara *brainstorming* ide dan *mind map*, pembuatan skematik desain (*moodboard*, *color scheme*, *material scheme*) yang dilengkapi dengan alternatif-alternatif desain.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Menentukan opsi desain terbaik dari hasil ideasi dengan menggunakan teknik *personal judgement* dan *comparative analysis*.

3) *Implement (Take Action)*

Mengkomunikasikan dan menuangkan ideasi melalui gambar kerja final, pembuatan 3D dan *rendering* ruangan, serta dokumen presentasi lain yang diperlukan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Evaluate*

Dalam tahap ini, desainer meninjau ulang serta membuat penilaian kritis apakah solusi desain yang dihasilkan telah mampu menjawab permasalahan yang ada. Evaluasi pada perancangan ini melalui penilaian pribadi dengan membuat *self-analysis checklist* berdasarkan kriteria-kriteria yang dijadikan sebagai acuan maupun dari *user* selaku pengguna ruang.