

**IMPLEMENTASI GAYA *CLASSIC DUTCH EAST INDIES*
DALAM PERANCANGAN INTERIOR TOKO OLEH-OLEH
DAN KAFE TUNGGAL INTI KAHURIPAN BANDUNG**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



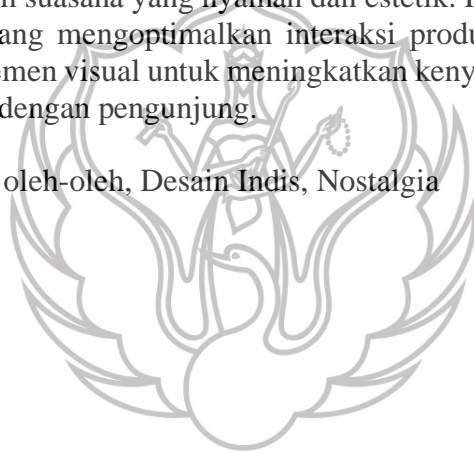
Disusun Oleh :
Thio Rahman Saleh
2012344023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

Abstrak

Tunggal inti Kahuripan, perusahaan kuliner yang berdiri di Kota Bandung sejak tahun 1962, menghadapi tantangan untuk tetap relevan di tengah industri kuliner yang berkembang pesat. Perusahaan berupaya untuk mempertahankan kualitas produknya sambil memperbarui cara presentasi produk dengan desain interior inovatif dan menarik di cabang baru mereka. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking Double Diamond* yang mencakup identifikasi masalah dan pencarian solusi. Pada perancangan ini diangkat konsep “*Down the Memory Lane*” untuk menciptakan suasana klasik yang mengundang nostalgia, dengan menggabungkan gaya *Classic Dutch East Indies* yang menonjolkan elemen arsitektur Belanda dan Indonesia. Konsep ini tidak hanya bertujuan untuk menghidupkan kembali keindahan masa lalu tetapi juga untuk menarik minat generasi muda yang mencari pengalaman unik dan otentik. Bangunan yang dirancang memiliki tiga lantai, dengan distribusi fungsi yang terstruktur: lantai pertama dioperasikan sebagai toko oleh-oleh; lantai kedua difungsikan sebagai seating area yang dilengkapi dengan *photobooth* untuk menangkap momen berharga pengunjung; dan lantai ketiga didesain sebagai kafe yang menawarkan santapan lezat dalam suasana yang nyaman dan estetik. Keluaran dari perancangan ini adalah ruang yang mengoptimalkan interaksi produk-konsumen dengan tata letak efisien dan elemen visual untuk meningkatkan kenyamanan serta membangun koneksi emosional dengan pengunjung.

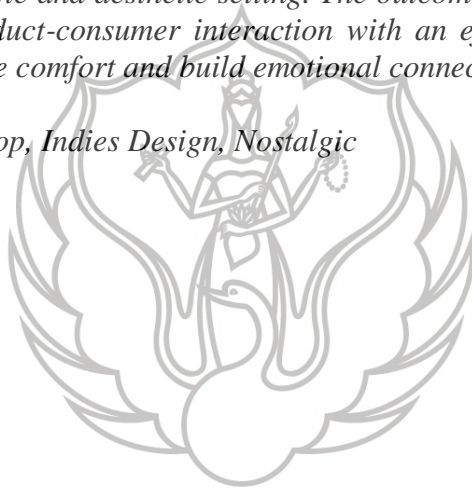
Kata kunci : Toko oleh-oleh, Desain Indis, Nostalgia



Abstract

Tunggal Inti Kahuripan, a culinary company that has been established in Bandung since 1962, faces challenges in remaining relevant amid the rapidly growing culinary industry. The company is committed to maintaining the quality of its products while innovating in the presentation of its products through attractive and innovative interior designs in their new branch. The design process utilizes the Double Diamond Design Thinking method, which includes problem identification and solution finding. This design adopts the concept of “Down the Memory Lane” to create a classic atmosphere that evokes nostalgia by integrating the Classic Dutch East Indies style, showcasing elements of Dutch and Indonesian architecture. This concept is aimed not only at reviving the beauty of the past but also at attracting young generations who seek unique and authentic experiences. The designed building consists of three floors, with a structured distribution of functions: the first floor operates as a souvenir shop; the second floor is used as a seating area equipped with a photobooth to capture the precious moments of the visitors; and the third floor is designed as a café that offers delicious food in a comfortable and aesthetic setting. The outcome of this design is a space that optimizes product-consumer interaction with an efficient layout and visual elements to enhance comfort and build emotional connections with visitors.

Keywords : *Gift Shop, Indies Design, Nostalgic*

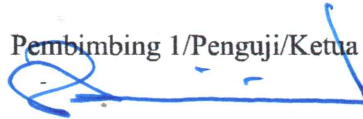


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

IMPLEMENTASI GAYA CLASSIC DUTCH EAST INDIES DALAM PERANCANGAN INTERIOR TOKO OLEH-OLEH DAN KAFE TUNGGAL INTI KAHURIPAN BANDUNG diajukan oleh Thio Rahman Saleh, NIM 2012344023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Penguji/Ketua Sidang



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 1988032 002 / NIDN 0002085909

Pembimbing 2/Penguji



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Cognate/Penguji Ahli



Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001 / NIDN 0024098603

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



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

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304


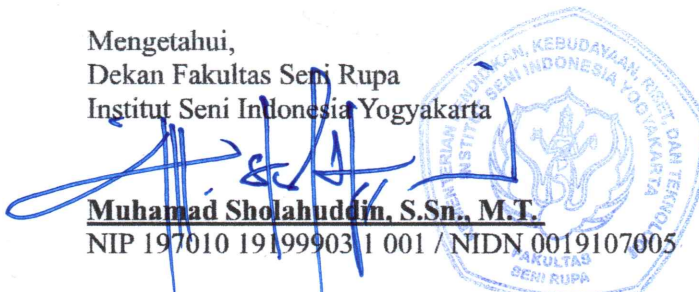
Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP 197010 19199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Thio Rahman Saleh

NIM : 2012344023

Tahun lulus : 2024

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 distitasi 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 hukun yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Juni 2024



Thio Rahman Saleh

NIM 2012344023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi berjudul **IMPLEMENTASI GAYA CLASSIC DUTCH EAST INDIES DALAM PERANCANGAN INTERIOR TOKO OLEH-OLEH DAN KAFE TUNGGAL INTI KAHURIPAN BANDUNG** dengan lancar. Keberhasilan penyelesaian karya ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat yang besar, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang tua dan keluarga saya yang senantiasa memberikan dukungan baik secara mental maupun materi;
3. Ibu Prof. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku dosen pembimbing I atas segala saran, bimbingan, kritik, dan waktu yang telah diberikan;
4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II atas segala saran, bimbingan, kritik, dan waktu yang telah diberikan;
5. Rahmanita, Indana, Auliya, Ghefira, Salva, Roobihk yang telah membantu selama pengerjaan tugas akhir ini;
6. Teman seperjuangan Tugas Akhir;
7. Seluruh pihak yang telah berkontribusi selama pembuatan karya tulis ini.

Penulis mengakui bahwa karya tulis ini belum sempurna, oleh karena itu sangat menghargai saran dan kritik yang membangun. Harapan penulis adalah semoga karya ini dapat digunakan dengan baik dan memberikan keuntungan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 Mei 2023

Thio Rahman Saleh

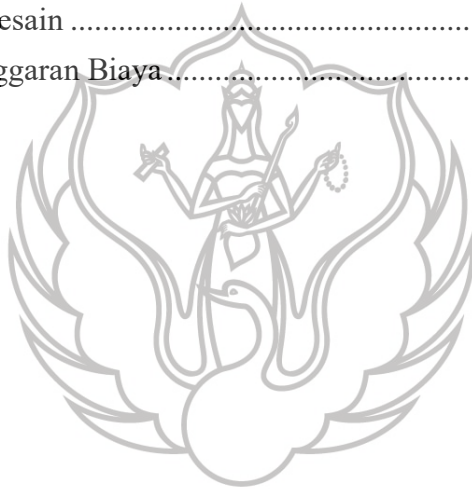


Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	6
BAB 2 PENDAHULUAN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Tentang Toko Oleh-Oleh dan Kafe	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	11
B. Program Desain.....	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasaran Desain.....	18
3. Data.....	18
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	44
BAB 3 PERNYATAAN MASALAH DAN IDEASI	55
A. Pernyataan Masalah	55
B. Ideasi	55
1. Konsep Perancangan	56
2. Solusi Permasalahan.....	60
BAB 4 PENGEMBANGAN DESAIN	62
A. Alternatif Desain	62
1. Suasana Ruang.....	62
2. Alternatif Penataan Ruang.....	70
3. Rencana Elemen Pembentuk Ruang.....	75
4. Alternatif Pengisi Ruang	78
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang.....	80

B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	93
C. Hasil Desain	93
1. Perspektif Render	93
2. <i>Layout</i>	109
3. Detail Elemen Khusus	110
BAB 5 PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	115
A. Hasil Turnitin	115
B. Foto Hasil Survey.....	116
C. Proses Ideasi.....	117
D. Presentasi Desain	119
E. Rencana Anggaran Biaya.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan Proses Desain Double Diamond.....	3
Gambar 2. 1	Societeit De Harmonie (Bangunan Kolonial).....	14
Gambar 2.2	Penggunaan Warna Putih yang Dominan serta Penggunaan Atap Datar pada Bangunan Kolonial	15
Gambar 2.3	Jenis Gavel Bangunan Kolonial	15
Gambar 2.4	Kolom Menggunakan Material yang Berbeda.....	16
Gambar 2.5	Penggunaan <i>Stained Glass</i>	16
Gambar 2.6	<i>Half Wood Panel</i> dan Lantai pada Bangunan Kolonial	16
Gambar 2. 7	Penggunaan Ornamen Berupa <i>Dentil</i> dan <i>Bracket</i>	17
Gambar 2.8	Penggunaan Material Kayu Berkualitas serta Lampu Dinding	17
Gambar 2.9	Logo Tunggal Inti Kahuripan	19
Gambar 2.10	Peta Lokasi Proyek	21
Gambar 2.11	Peta Batasan Wilayah Proyek	21
Gambar 2.12	Analisa Sekitar Lokasi Proyek	22
Gambar 2.13	Analisa Sekitar Lokasi Proyek	22
Gambar 2.14	Orientasi Matahari Lokasi Proyek.....	23
Gambar 2.15	Fasad Bangunan.....	23
Gambar 2.16	<i>Existing Layout</i> Lantai 1	24
Gambar 2.17	<i>Existing Layout</i> Lantai 2	24
Gambar 2.18	<i>Existing Layout</i> Lantai 3	24
Gambar 2. 19	Potongan A	25
Gambar 2. 20	Potongan B	25
Gambar 2. 21	Potongan C	26
Gambar 2. 22	Potongan D	26
Gambar 2. 23	Potongan E	27
Gambar 2. 24	Potongan F.....	27
Gambar 2.25	Analisa Zoning Lantai 1	28
Gambar 2.26	Analisa Zoning Lantai 2	28
Gambar 2.27	Analisa Zoning Lantai 3	29
Gambar 2.28	Analisa Lantai pada Lantai 1	29
Gambar 2.29	Analisa Lantai pada Lantai 2	30

Gambar 2.30 Analisa Lantai pada Lantai 3	30
Gambar 2.31 Analisa Dinding Lantai 1	31
Gambar 2.32 Analisa Dinding Lantai 2	31
Gambar 2.33 Analisa Dinding Lantai 3	31
Gambar 2.34 Analisa Plafon Lantai 1	32
Gambar 2.35 Analisa Plafon Lantai 2	32
Gambar 2.36 Analisa Plafon Lantai 3	32
Gambar 2.37 Pencahayaan Alami Lantai 1 dan 2	33
Gambar 2.38 Pencahayaan Alami Lantai 3	33
Gambar 2.39 Penghawaan Alami Lantai 1	34
Gambar 2.40 Penghawaan Alami Lantai 2 (Void)	34
Gambar 2.41 Penghawaan Alami Lantai 3	34
Gambar 2.42 Super Shelving With Circulation	35
Gambar 2.43 Island Display & Aisle Clearances	36
Gambar 2.44 Ukuran Standar Seating 2 Orang	37
Gambar 2.45 Tables Minimum and Optimum Depths	37
Gambar 2.46 Waiter Service and Circulation	38
Gambar 2.47 Service Clearance Between Table Corners	39
Gambar 2.48 Round Table Standard	39
Gambar 2.49 Banquette Seating	40
Gambar 2.50 Booth Seating	41
Gambar 2.51 Bar and Back Bar	42
Gambar 2.52 Bar Clearances	43
Gambar 3.1 Mind Mapping Breakdown Konsep Perancangan	55
Gambar 3.2 Referensi Gaya Perancangan	57
Gambar 3.3 Palet Warna Perancangan	58
Gambar 3.4 Referensi <i>Material Board</i>	59
Gambar 4.1 Suasana <i>Display Area</i> Lantai 1	63
Gambar 4.2 Suasana <i>Seating Area</i> Lantai 2	63
Gambar 4.3 Suasana <i>Coffee Bar Area</i> Lantai 3	64
Gambar 4.4 Suasana Toilet	65
Gambar 4.5 Suasana Mushola	65

Gambar 4. 6 Suasana <i>VIP Room</i>	66
Gambar 4. 7 Penerapan Gaya dan Tema Lantai	67
Gambar 4. 8 Penerapan Gaya dan Tema Dinding	67
Gambar 4. 9 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	68
Gambar 4. 10 Penerapan Gaya dan Tema pada Elemen Dekoratif	68
Gambar 4. 11 Komposisi Warna	69
Gambar 4. 12 Komposisi Material	69
Gambar 4. 13 Diagram Matrix	70
Gambar 4. 14 Diagram <i>Bubble</i>	71
Gambar 4. 15 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 1 alt 1	72
Gambar 4. 16 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 1 alt 2	72
Gambar 4. 17 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 2 alt 1	72
Gambar 4. 18 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 2 alt 2	73
Gambar 4. 19 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 3 alt 1	73
Gambar 4. 20 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi Lantai 3 alt 2	73
Gambar 4. 21 <i>Layout</i> Lantai 1.....	74
Gambar 4. 22 <i>Layout</i> Lantai 2.....	74
Gambar 4. 23 <i>Layout</i> Lantai 3.....	75
Gambar 4. 24 Rencana Lantai 1	75
Gambar 4. 25 Rencana Lantai 2	75
Gambar 4. 26 Rencana Lantai 3	76
Gambar 4. 27 Rencana Plafon Lantai 1	76
Gambar 4. 28 Rencana Plafon Lantai 2	76
Gambar 4. 29 Rencana Plafon Lantai 3	77
Gambar 4. 30 Rencana Dinding	77
Gambar 4. 31 Furnitur Alternatif Pengisi Ruang	78
Gambar 4. 32 Alat-Alat Elektronik Pendukung	79
Gambar 4. 33 Perhitungan AC	89
Gambar 4. 34 Perspektif Render <i>Waiting Area</i>	93
Gambar 4. 35 Perspektif Render <i>Spot Foto Wall of Fame</i>	94
Gambar 4. 36 Perspektif Render Toko Oleh-Oleh	94
Gambar 4. 37 Perspektif Render Toko Oleh-Oleh	95

Gambar 4. 38 Perspektif Render Toko Oleh-Oleh	95
Gambar 4. 39 Perspektif Render <i>Waiting Area Open Kitchen</i>	96
Gambar 4. 40 Perspektif Render Ruang Loker	96
Gambar 4. 41 Perspektif Render Ruang Loker	97
Gambar 4. 42 Perspektif Render Mushola	97
Gambar 4. 43 Perspektif Render <i>Outdoor Area</i>	98
Gambar 4. 44 Perspektif Render <i>Office</i>	98
Gambar 4. 45 Perspektif Render <i>Office</i>	99
Gambar 4. 46 Perspektif Render Toilet Lantai 1	99
Gambar 4. 47 Perspektif Render Janitor Lantai 1	100
Gambar 4. 48 Perspektif Render <i>Seating Area</i> Lantai 2	100
Gambar 4. 49 Perspektif Render <i>Seating Area</i> Lantai 2	101
Gambar 4. 50 Perspektif Render <i>Foyer Area</i> dan <i>Photobooth</i> Lantai 2	101
Gambar 4. 51 Perspektif Render <i>Seating Area</i> Lantai 2	102
Gambar 4. 52 Perspektif Render Mushola Lantai 2	102
Gambar 4. 53 Perspektif Render Toilet Lantai 2	103
Gambar 4. 54 Perspektif Render <i>Kitchen</i>	103
Gambar 4. 55 Perspektif Render <i>Kitchen</i>	104
Gambar 4. 56 Perspektif Render <i>Pastry</i>	104
Gambar 4. 57 Perspektif Render <i>Pastry</i>	105
Gambar 4. 58 <i>Seating Area</i> Lantai 3	105
Gambar 4. 59 <i>Coffee Bar Area</i>	106
Gambar 4. 60 <i>Seating Area</i> Lantai 3	106
Gambar 4. 61 <i>Seating Area</i> Lantai 3	107
Gambar 4. 62 <i>Seating Area</i> Lantai 3	107
Gambar 4. 63 <i>Seating Area</i> Lantai 3	108
Gambar 4. 64 <i>VIP Room</i>	108
Gambar 4. 65 <i>Layout</i> Lantai 1	109
Gambar 4. 66 <i>Layout</i> Lantai 2	109
Gambar 4. 67 <i>Layout</i> Lantai 3	109
Gambar 4. 68 <i>Cabinet Display</i>	110
Gambar 4. 69 <i>Cashier Cabinet</i>	110

Gambar 4. 70 *Island Display* 111
Gambar 4. 71 *Banquette Seating*..... 111



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Perancangan	28
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang.....	52
Tabel 4. 1 Perhitungan Pencahayaan Lantai 1	83
Tabel 4. 2 Perhitungan Pencahayaan Lantai 2	86
Tabel 4. 3 Perhitungan Pencahayaan Lantai 3	88
Tabel 4. 4 Tabel Perhitungan Penghawaan.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini perkembangan bisnis kuliner semakin menjanjikan karena perkembangannya yang terbilang sangat pesat. Dari waktu ke waktu bisnis di bidang kuliner mempunyai kecenderungan terus meningkat, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Perkembangan bisnis kuliner ini dipengaruhi oleh meningkatnya jumlah populasi penduduk yang turut serta meningkatkan kebutuhan pangan serta faktor perkembangan jaman dan gaya hidup *modern* yang menyebabkan masyarakat lebih konsumtif dan menyukai kuliner (Gunawan, Wibowo, & Frans, 2018). Perkembangan bisnis kuliner ini juga terlihat dari semakin banyaknya pengusaha kuliner yang bermunculan di berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya adalah Kota Bandung yang memiliki jumlah pengusaha kuliner yang meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan bahwa di Kota Bandung bisnis kuliner semakin diminati oleh masyarakat serta memiliki potensi pasar yang sangat besar. Permasalahan yang timbul dari banyaknya bisnis kuliner di Kota Bandung adalah persaingan dalam bisnis kuliner semakin meningkat. Hal ini menuntut para pelaku usaha kuliner untuk dapat berfikir secara kreatif dan inovatif baik dari segi diferensiasi, keunikan serta keunggulan produk maupun dari segi desain interior serta fasilitas yang ditawarkan. Hal ini perlu diperhatikan karena dapat membuat pengunjung tertarik untuk mengunjungi ataupun membeli produk dari perusahaan tersebut. Selain itu, tingginya permintaan konsumen pada bisnis kuliner ini berkembang seiring berjalannya waktu, begitu juga dengan kompleksitas permintaan konsumen yang semakin tinggi dan bervariasi terhadap bisnis kuliner yang ada pada saat ini. Pada saat ini, konsumen menginginkan lebih dari makanan daripada sekedar makan dan mengenyangkan perut. Konsumen kini menginginkan pengalaman bersantap yang dirasakan melalui keempat indra, bukan hanya sekedar rasa.

Tunggal Inti Kahuripan merupakan salah satu perusahaan di Kota Bandung yang bergerak di bidang makanan ringan yang dikenal dengan biskuit marie tunggal yang legendaris. Selain biskuit marie, Tunggal Inti Kahuripan juga memproduksi

makanan ringan, segala jenis kue kering dan kue basah, macam-macam roti, *homemade ice cream*, serta aneka macam jajanan pasar. Tunggal Inti Kahuripan sendiri telah berdiri sejak tahun 1962 sehingga pelanggan dan penikmat produk makanan Tunggal Inti Kahuripan berasal dari berbagai kalangan usia. Untuk saat ini Tunggal Inti Kahuripan memiliki produk baru andalan yang jadi favorit yaitu bolu bakar Tunggal yang sudah tersebar luas di Kota Bandung.

Dengan adanya permasalahan persaingan yang begitu ketat dalam bisnis kuliner di Kota Bandung, Tunggal Inti Kahuripan yang sudah berdiri sejak tahun 1962 ini haruslah mampu untuk bersaing. Akan tetapi, melakukan inovasi pada produk makanan yang diproduksi Tunggal Inti Kahuripan tidaklah cukup. Tiap bisnis kuliner harus memiliki keunikan dan keistimewaan yang membedakan usaha tersebut dengan usaha sejenis lainnya. Maka dari itu, desain interior merupakan sebuah alat guna merepresentasikan *brand image* agar menarik minat pelanggan dan meningkatkan daya tarik bisnis. Levy dan Weitz mengatakan bahwa suasana dan desain interior yang tepat dapat mendorong konsumen untuk mengunjungi suatu toko (Kusumowidagdo, 2005).

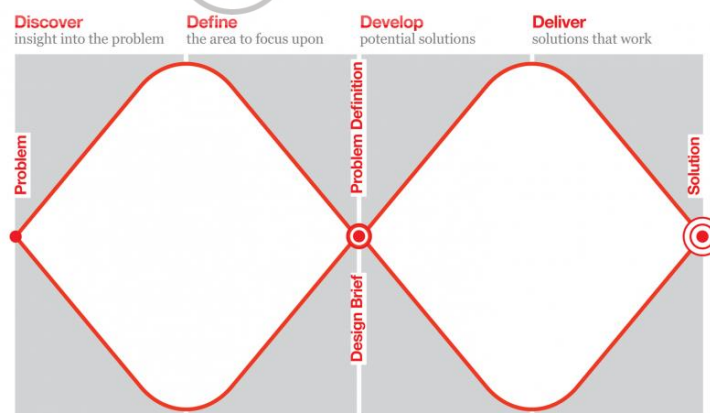
Konsep interior yang dihadirkan oleh toko pusat dari Tunggal Inti Kahuripan yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman 570-574 tidak mencerminkan bahwa Tunggal Inti Kahuripan merupakan salah satu perusahaan legendaris di Kota Bandung. Pengunjung tidak mendapatkan kesan yang berbeda dengan toko oleh-oleh pada umumnya. Oleh karena itu, dalam perancangan cabang Tunggal Inti Kahuripan yang baru ini akan memaksimalkan desain interior toko sehingga berbagai aktivitas seperti proses penjualan makanan dan oleh-oleh dari toko Tunggal Inti Kahuripan berjalan dengan baik. Selain itu, dengan mengimplementasikan gaya *classic dutch east indies* pada desain interior toko memberikan kesan nostalgia bernuansa Indonesia tempo dulu yang nantinya akan menjadi ciri khas dan daya tarik tersendiri dari cabang baru toko Tunggal Inti Kahuripan ini. Perancangan cabang baru Tunggal Inti Kahuripan ini juga dapat menjadi inovasi baru, melihat sejauh ini belum ada cabang dari Tunggal Inti Kahuripan yang menambahkan fasilitas kafe didalamnya yang menjual produk khas toko, makanan dan minuman lainnya. Penambahan fasilitas kafe ini untuk menarik konsumen kalangan anak muda di Kota Bandung baik kelompok belajar,

mahasiswa, dan pekerja yang banyak menghabiskan waktu di kafe untuk mengerjakan tugas, bertemu rekan bisnis hingga berkumpul untuk bersantai. Dengan demikian, perancangan cabang baru Tunggal Inti Kahuripan ini, diharapkan dapat mencerminkan identitas Tunggal Inti Kahuripan sebagai salah satu toko legendaris di Kota Bandung. Wisatawan maupun masyarakat yang berkunjung dapat menikmati ragam kuliner dan oleh-oleh dengan suasana interior yang berbeda bagi masyarakat serta dengan lokasi yang cukup strategis yaitu di Jl. Braga no.55 Bandung diharapkan mampu menjadi salah satu destinasi wisata kuliner baru di Kota Bandung.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan interior toko oleh-oleh dan kafe Tunggal Inti Kahuripan, proses desain yang digunakan yaitu dengan menerapkan Proses *Design Thinking Double Diamond* oleh Design Council, yang dikembangkan untuk di implementasikan ke dalam desain interior. Dalam model ini, proses mendesain dibagi dalam empat fase. Keempat fase tersebut merupakan kerangka berpikir untuk memecahkan suatu masalah dan merancang sebuah desain.



Gambar 1.1 Bagan proses desain Double Diamond

(Sumber: <https://darmawanaji.com/empat-tahap-design-thinking/>, 2023)

Ada 2 macam tipe kerangka berpikir dalam proses *Double Diamond* oleh Design Council, yaitu:

A. Divergen

Divergen merupakan proses berpikir secara luas, sehingga melihat suatu kondisi dari berbagai macam sudut pandang

B. Konvergen

Konvergen merupakan pengerucutan beragam gagasan dengan memilih ide yang ditemukan melalui prioritas, pilihan, perbaikan, identifikasi, hingga konsolidasi.

Terdapat 2 proses mendesain pada kerangka berpikir *double diamond*, yaitu:

A. *Doing the Right Thing*

Temukan masalah yang ingin dicari solusinya, sehingga terdapat target atau tujuan yang jelas. Terdapat 2 tahapan pada proses ini yaitu:

1. *Discover*

Discover atau fase menemukan masalah merupakan tahap pertama dari proses *double diamond*. Tahap *discover* ini dilakukan dengan cara observasi dan riset. Tahap *discover* dilakukan untuk mendapatkan pemahaman pribadi tentang kebutuhan pengguna, baik dengan berinteraksi secara langsung dengan pengguna atau dengan mencoba menjadi pengguna itu sendiri sehingga dapat menemukan perspektif pengguna dan dapat memahami secara efisien permasalahan apa yang sedang dialami oleh pengguna.

2. *Define*

Pada tahap *define*, terjadi penetapan masalah mana yang akan diselesaikan. Tujuannya adalah menemukan masalah yang benar-benar penting untuk diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua informasi yang didapat di tahap *Discover*, mengolah, mengelompokkan, selanjutnya menganalisisnya untuk menentukan masalah inti yang telah teridentifikasi. Tahap *define*

akan membantu mengumpulkan ide-ide untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain untuk memecahkan dan menentukan apa sebenarnya masalah yang dihadapi atau bisa disebut dengan *problem statement*. Hasil akhir dari tahap ini adalah *final brief* terkait masalah yang akan dipecahkan.

B. *Doing Things Right (develop dan deliver)*

Setelah mengetahui masalah yang ingin dicari solusinya, pastikan untuk menemukan solusinya dengan cara yang tepat. Terdapat 2 tahapan pada proses ini yaitu:

1. *Develop*

Pada tahap ketiga dari proses Double Diamond, desainer fokus pada pengembangan solusi yang potensial. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan ide secara kreatif, di mana desainer telah siap melakukan pencarian ide-ide inovatif dan kreatif setelah memahami kebutuhan pengguna dan menganalisis informasi yang ada. Dengan pemahaman yang lebih jelas, desainer mulai memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda untuk menemukan solusi yang inovatif, kreatif, dan solutif. Proses penggalan ide ini biasanya melibatkan teknik seperti brainstorming, visualisasi, atau pembuatan mood board. Dalam fase ideasi ini, pendekatan yang digunakan adalah divergen, memungkinkan pencarian ide secara bebas dan luas tanpa batasan, menghasilkan berbagai alternatif solusi yang kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut.

2. *Deliver*

Dalam fase ini, desainer menggunakan pendekatan konvergen, berfokus pada penerapan solusi yang efektif untuk menyelesaikan masalah pengguna. Proses ini melibatkan pembuatan prototipe untuk memvisualisasikan solusi yang telah dipilih sebelumnya.

2. Metode Desain

Metode yang digunakan pada perancangan interior toko oleh-oleh dan kafe Tunggal Inti Kahuripan adalah sebagai berikut :

A. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan tahap *discover* dan *define* yang mengfokuskan pada sudut pandang user atau pengguna ruang. Proses ini dilakukan dengan ikut memahami sebuah permasalahan dari sudut pandang *user*, melakukan *in-dept interview* terhadap pengguna yang terlibat dalam desain tersebut, melakukan observasi terhadap *user*, mengamati dan memahami *user*, melakukan *site analysis*, mengumpulkan daftar aktivitas guna mengetahui kebutuhan ruang. Selain itu, riset pustaka juga dilakukan untuk menemukan solusi yang sudah tersedia. Hasil akhirnya yaitu berupa data fisik dan non fisik, kriteria desain interior, program kebutuhan ruang, serta penetapan permasalahan desain.

B. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dilakukan dengan tahap *develop* yaitu dengan mengumpulkan informasi dan literatur yang relevan dari sumber yang terpercaya. Proses ini meliputi teknik brainstorming untuk menciptakan ide-ide yang kreatif dan solutif, membuat visualisasi, *bubble diagram*, *mood board*, *mind mapping*, dan konsep desain. Setelah ide-ide kreatif terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat prototipe untuk mengevaluasi bagaimana ide-ide tersebut bisa berfungsi dalam desain praktis. Ide-ide yang belum optimal dapat diintegrasikan atau dikembangkan bersama ide lainnya untuk menciptakan solusi baru yang lebih efektif dan efisien.

C. Metode Evaluasi / Pemilihan Alternatif Desain

Metode evaluasi dalam pemilihan desain dilaksanakan melalui tahap deliver, di mana solusi yang telah dipilih diimplementasikan untuk mengatasi masalah dalam desain. Selanjutnya, hasil desain dan alternatif pilihan dievaluasi untuk menentukan desain yang paling efektif dan efisien dalam menyelesaikan masalah desain tersebut.

