

**IMPLEMENTASI GAYA *EUROPEAN CLASSIC* DALAM
PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN *FINE DINING*:
KERATON AT THE PLAZA, JAKARTA**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan Oleh:
Farah Ainan Tajriyani
NIM 2012311023

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

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman, kegiatan makan bukan lah sekedar kebutuhan pokok, namun berkembang menjadi gaya hidup, penentu status sosial dan setiap masyarakat memiliki kebiasaan dan cara makan yang berbeda-beda dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan budaya yang ada. Dengan adanya transisi dari sekedar kebutuhan pokok menjadi hal-hal tersebut, maka berkembanglah cara makan baru dimana pada tahun 1700-an, masyarakat Prancis mulai mengeksplorasi kegiatan makan diluar, dimana mereka dilayani dalam kegiatan makan tersebut. Istilah restoran mulai terkenal semenjak saat itu, dan pada tahun 1765, Monsieur Boulanger membuka restoran dengan konsep pertama di Prancis. Hal ini menjadi ujung tombak bagi perkembangan gastronomi di dunia hingga saat ini, bahkan di Jakarta, Indonesia. Metode yang digunakan pada perancangan restoran *fine dining* ini adalah metode Double Diamond, dimana metode ini memiliki dua elemen: *Divergent* dan *Convergent*, dimana pada proses *Divergent* desainer menganalisa kondisi dari berbagai macam perspektif dan pada fase *Convergent*, desainer membuat kesimpulan dan memecahkan masalah yang dijumpai. Perancangan ini mengusung konsep “*Elysian Elegance: A Timeless Symphony of Classic European Opulence in Fine Dining*”, sebagai hasil dari penerapan prinsip-prinsip *neoclassicism* yang merupakan gerakan yang terjadi di Eropa pada abad ke 18, benua dimana konsep *fine dining* pertama kali ditemukan. Perancangan ini menerapkan gaya *European Classic* dengan menambahkan *secondary styles; Transitional, Traditional* dan *Bohemian* yang diimplementasikan berdasarkan prinsip-prinsip *neoclassicism* yang terinspirasi dari Yunani dan Romawi kuno demi menaikkan kualitas dan juga pengalaman pengunjung ketika berkunjung ke Keraton at The Plaza, Jakarta. Dengan demikian, desain ini mampu memberikan pengunjung pengalaman makan yang layak dan

Kata Kunci: Restoran, Gastronomi, Neoklasisme

Abstract

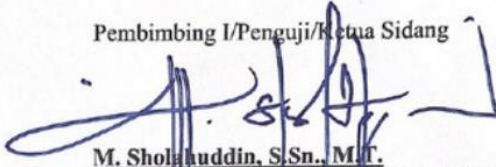
As time progresses, eating has evolved from being merely a basic need to becoming a lifestyle, a determinant of social status, and each community has different eating habits and ways influenced by their environment and existing culture. With this transition from a necessity to these aspects, new dining methods have developed. In the 1700s, the French began exploring outdoor dining experiences where they were served, leading to the popularization of the term "restaurant." In 1765, Monsieur Boulanger opened the first restaurant concept in France, marking a pivotal moment in the development of global gastronomy, even reaching Jakarta, Indonesia. The design method used for this fine dining restaurant is the Double Diamond method, which consists of two elements: Divergent and Convergent. In the Divergent process, designers analysed conditions from various perspectives, and in the Convergent phase, designers draw conclusions and solve encountered problems. This design embodies the concept "Elysian Elegance: A Timeless Symphony of Classic European Opulence in Fine Dining," as a result of applying neoclassicism principles, a movement that occurred in Europe in the 18th century, the continent where the fine dining concept was first discovered. The design adopts the European Classic style with additional secondary styles: Transitional, Traditional, and Bohemian, implemented based on neoclassical principles inspired by ancient Greece and Rome to enhance the quality and experience for visitors to Keraton at The Plaza, Jakarta. Thus, this design can provide visitors with a worthy dining experience.

Keyword: *Fine Dining, Gastronomic, Neoclassicism*

LEMBAR PENGESAHAN

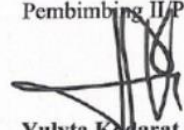
Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:
IMPLEMENTASI GAYA *EUROPEAN CLASSIC* DALAM PERANCANGAN
INTERIOR RESTORAN *FINE DINING* KERATON AT THE PLAZA, JAKARTA
diajukan oleh Farah Ainan Tajriyani, NIM 2012311023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal: ... Juni 20244

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



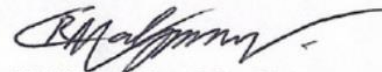
M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/0019107005

Pembimbing II/Penguji



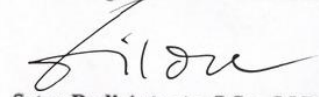
Yulyta Kodarat P. S.T., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/0019107005

Cognate/Penguji Ahli



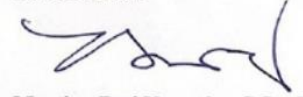
Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP 19910620 2019031 014/0020069105

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior





Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Ds.
NIP 19701019 199903 1 001/0019107005

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA.
NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

LEMBAR KEASLIAN

Saya Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farah Ainan Tajriyani

NIM : 2012311023

Tahun Lulus : 2024

Program Studi : S-1 Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir perancangan ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis distilasi dalam dokumen ini.

Laporan tugas akhir perancangan 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 hukum yang berlaku.

Yogyakarta 11 Juni 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '429ABAJX024979727'.

Farah Ainan Tajriyani

NIM 2012311023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul: **“IMPLEMENTASI GAYA *EUROPEAN CLASSIC* DALAM PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN *FINE DINING*: KERATON AT THE PLAZA, JAKARTA”**.

Tugas akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Keberhasilan dan selesainya penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik keluarga maupun kerabat serta para tenaga pembimbing yang saya hormati. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih serta apresiasi kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Kesehatan dan juga kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.
2. Abi Agus Santosa, Umi Restu Handayani, Bunda Dede Sapuroh, saudara penulis, Shafa Kaulika Haqe, Muhammad Raisul Furqon, dan Muhammad Afif Ghaidar.
3. Mama dan Papa atas bantuan dan juga dukungan serta perhatiannya
4. Yang terhormat, Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Yulyta Kodarat P, S.T., M.T. selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak sekali bantuan, bimbingan, kemudahan serta motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan juga bantuan: Auliya Azka, Dinda Syahrani dan Jonathan.
6. Pak Tambang dan juga Pak Gunawan yang selalu memberikan bantuan dan kemudahan dalam mengakses fasilitas-fasilitas kampus.
7. Serta seluruh pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan tugas akhir ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan dan dapat menjadi referensi yang berguna di bidang desain interior.

Yogyakarta, 21 Mei 2023

Penulis,



Farah Ainan Tajriyani
NIM 201 2311 023



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1	2
PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Metode Desain	4
1. Kerangka Kerja	4
2. Metode Desain	4
BAB II	7
PRA-DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	9
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain	13
3. Data.....	14
BAB III	35
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	35
A. Perumusan Masalah	35
1. Konsep Desain	35
2. Gaya dan Desain	36
3. Citra.....	38
4. Permasalahan Ide Solusi	39
BAB IV	41
PENGEMBANGAN DESAIN	41
A. Alternatif Desain	41
1. Alternatif Estetika Ruang.....	41
2. Alternatif Penataan Ruang	48
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	55
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	58
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	63
B. Evaluasi Pemilihan Desain	67
C. Hasil Desain	67
2. <i>Rendering Perspective</i>	68
3. Detail Elemen Khusus.....	77
BAB V	78
PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81
A. Turnitin	81
B. Poster.....	82

C.	Hasil Survey.....	84
1.	Foto Hasil Survey	84
D.	Animasi.....	84
E.	Proses Pengembangan Desain.....	85
1.	Poster Ideasi.....	85
2.	Sketsa Perspektif Manual.....	86
F.	Rancangan Anggaran Biaya.....	88
G.	Gambar Kerja.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Keluarga Memakan Soup di Prancis	3
Gambar 1. 2 Diagram Pola Pikir Double Diamond.....	4
Gambar 2. 1 Classical Design Vovabulary.....	10
Gambar 2. 2 Traditional Interior Detail.....	11
Gambar 2. 3 Traditional Classic Living Room	11
Gambar 2. 4 Desain Restoran Transitional.....	12
Gambar 2. 5 Sun Room Gaya Bohemian	12
Gambar 2. 6 Logo Keraton.....	14
Gambar 2. 7 Lokasai Keraton.....	14
Gambar 2. 8 Struktur Organisasi Restoran.....	16
Gambar 2. 9 Lokasi Keraton	17
Gambar 2. 10 Layout Existing Keraton.....	17
Gambar 2. 11 Plaza Indonesia.....	18
Gambar 2. 12 Bundaran Hotel Indonesia	18
Gambar 2. 13 Pullman Hotel Jakarta.....	19
Gambar 2. 14 Kedutaan Jepang.....	19
Gambar 2. 15 Facade The Plaza	19
Gambar 2. 16 Corridor The Plaza Private Residence.....	20
Gambar 2. 17 Existing Bar Keraton	20
Gambar 2. 18 Luas Area Keraton.....	20
Gambar 2. 20 Zoning Berdasarkan View	21
Gambar 2. 21 Zoning Berdasarkan Cahaya dan Bukaam Alami.....	22
Gambar 2. 22 Zoning dan Sirkulasi.....	22
Gambar 2. 23 Hubungan Ruang dalam Bubble Diagram.....	23
Gambar 2. 24 Akses Sirkulasi Keraton Restaurant	23
Gambar 2. 25 Area yang Bersinggungan Langsung dengan Keraton Restaurant	24
Gambar 2. 26 Orientasi Pencahayaan Matahari Keraton Restaurant	25
Gambar 2. 27 Kondisi Pencahayaan Keraton pada Siang Hari	26
Gambar 2. 28 Kondisi Pencahayaan Keraton pada Malam Hari.....	26
Gambar 2. 29 AC Central pada Ceiling Keraton Restaurant.....	26
Gambar 2. 30 Gambar Standar Sirkulasi Meja Makan.....	28
Gambar 2. 31 Sirkulasi Server/Clearance	29
Gambar 2. 32 Minimal Ukuran Dining Table	31
Gambar 2. 33 Banquette Seating Clearance	31
Gambar 2. 34 Booth Seating Minimum Clearance	32
Gambar 3. 1 Concept Breakdown	35
Gambar 3. 2 Mind Map Design Concept to Output	36
Gambar 3. 3 Detail Classic.....	36
Gambar 3. 4 Penggunaan Tanaman.....	37
Gambar 3. 5 Contoh Furnitur untuk Perancangan.....	38
Gambar 4. 1 Alternative Moodboard 1.....	41
Gambar 4. 2 Alternative Moodboard 2.....	42
Gambar 4. 3 Olive Tree pada Interior Ruangan European Classic	43
Gambar 4. 4 Transformasi Bentuk	44
Gambar 4. 5 Penerapan Material pada Lantai	44
Gambar 4. 6 Penerapan Gaya dan Material.....	45

Gambar 4. 7 Elemen Dekoratif Keraton.....	46
Gambar 4. 8 Skema Warna.....	46
Gambar 4. 9 Skema Material.....	47
Gambar 4. 10 Bubble Diagram.....	49
Gambar 4. 11 Bubble Plan I.....	50
Gambar 4. 12 Bubble Plan II.....	51
Gambar 4. 13 Block Plan dan Sirkulasi.....	52
Gambar 4. 14 Alternatif Layout I (Terpilih)	53
Gambar 4. 15 Alternatif Layout II.....	54
Gambar 4. 16 Rencana Lantai Alternatif I	55
Gambar 4. 17 Rencana Lantai Alternatif II	55
Gambar 4. 18 Rencana Dinding	56
Gambar 4. 19 Rencana Plafon Alternatif I	57
Gambar 4. 20 Skema Furnitur Alternatif I	58
Gambar 4. 21 Skema Furnitur Alternatif II	59
Gambar 4. 22 Sketsa Bar Stool Alternatif I.....	59
Gambar 4. 23 Sketsa Bar Stool Alternatif II	60
Gambar 4. 24 Round Table Alternatif I.....	60
Gambar 4. 25 Round Table Alternatif II	61
Gambar 4. 26 Jenis Penghawaan pada Area Perancangan	65
Gambar 4. 27 Tabel Kebutuhann Titik AC	66
Gambar 4. 28 Layout.....	67
Gambar 4. 29 Perspektif Private Kitchen & Bar	68
Gambar 4. 30 Perspektif Chef Table to Private Dining.....	68
Gambar 4. 31 Private Dining Room	69
Gambar 4. 32 Living Room.....	69
Gambar 4. 33 Bar	69
Gambar 4. 34 Bar Close Up	70
Gambar 4. 35 Dining Room II to Bar.....	70
Gambar 4. 36 Banquette Seating Day and Night	71
Gambar 4. 37 Dining Room II.....	72
Gambar 4. 38 Bar to Beyond.....	72
Gambar 4. 39 Study Room	73
Gambar 4. 40 Corridor	73
Gambar 4. 41 Bathroom	74
Gambar 4. 42 Toilet.....	74
Gambar 4. 43 Detail 4 Sided Seat at Dining II.....	75
Gambar 4. 44 Detail at Study Room	76
Gambar 4. 45 4 Sided Sofa.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spesifikasi Luas Ruang	21
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	33
Tabel 3. 1 Daftar Permasalahan & Solusi	39
Tabel 4. 1 Kebutuhan Equipment	61
Tabel 4. 2 Jenis Lampu Pada Perancangan	63
Tabel 4. 3 Perhitungan Lampu pada Area perancangan	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Makanan merupakan suatu kebutuhan yang sejatinya melekat pada manusia. Namun manusia sebagai makhluk yang memiliki akal dan memiliki keinginan untuk memiliki kualitas hidup yang sebaik-baiknya terus berinovasi dan mencari tahu tentang bagaimana caranya menyajikan dan juga menikmati makanan. Dengan berkembangnya peradaban dan juga berhentinya pemikiran manusia bahwa makanan hanyalah sebuah kebutuhan, budaya makan berkembang menjadi sebuah gaya hidup, dimana manusia ingin menikmati makanan sesuai dengan selera dan cara yang sesuai dengan preferensi mereka (Sendra Hestiningrum & Imam Santosa, 2014).

Tahun 1700-an menjadi tahun yang penting bagi perkembangan kuliner, dimana perhatian akan kualitas makanan dan pelayanan sangat diperhatikan. “Orang kaya” atau masyarakat yang berpenghasilan tinggi cenderung ingin menghabiskan penghasilan mereka dengan hal yang sepadan, ini diartikan bahwa mereka menginginkan pelayanan (dilayani) dan makanan yang sesuai dengan nilai yang telah mereka keluarkan (Michael Symons, 2013). Dengan munculnya standar tersebut terhadap budaya makan, maka berkembang pula kemampuan kuliner masyarakat yang mendorong terbentuknya restoran *fine dining*, dimana pengalaman makan dengan dilayani dan kualitas makanan yang tinggi tersedia.

Restoran *fine dining* sendiri pertama kali berkembang pada tahun 1765 di Prancis, dimana Monsieur Boulanger, penjual *soup* pertama kali membuka restoran pertama dengan konsep di Paris. Hal ini menandakan era baru dari perkembangan gastronomi dan *skill* kuliner. Berkaitan dengan dimana restoran *fine dining* memiliki *target customer* dengan penghasilan tinggi, untuk mencapai target yang diinginkan, restoran *fine dining* biasanya berlokasi di dalam hotel dan juga *apartment* mewah yang cukup menjual (Radjenović, 2014).



Gambar 1. 1 Keluarga Memakan Soup di Prancis
(Sumber: campbellsoup.co.uk, 2023)

Selain faktor yang telah dijabarkan, salah satu faktor penting pendukung kesuksesan usaha gastronomi kuliner adalah desain dari tempat usaha itu sendiri. Pada masyarakat modern, sebuah bentuk pelarian diri mulai terkenal, dimana banyak restoran mengadaptasi sebuah tema dan juga desain yang mampu membentuk *atmosphere* atau lingkungan yang diinginkan (Simpson, 2003). Mendesain dan menentukan tema sebuah restoran juga bisa memberikan pengalaman yang tidak terlupakan bagi pengunjung, hal ini penting untuk dipertimbangkan, mengingat restoran *fine dining* merupakan bidang usaha gastronomi—menurut KBBI, gastronomi sendiri memiliki arti sebuah seni menyiapkan makanan yang lezat; tata boga.

Menciptakan sebuah tema dan juga *atmosphere* dalam sebuah restoran *fine dining* juga berpengaruh dalam hal psikologis, dimana pengunjung akan lebih menghargai nilai makan itu sendiri dan lingkungan tempat mereka makan akan menekankan indra perasa mereka, memainkan perasaan, dan juga meningkatkan imajinasi pengunjung (Simpson, 2003).

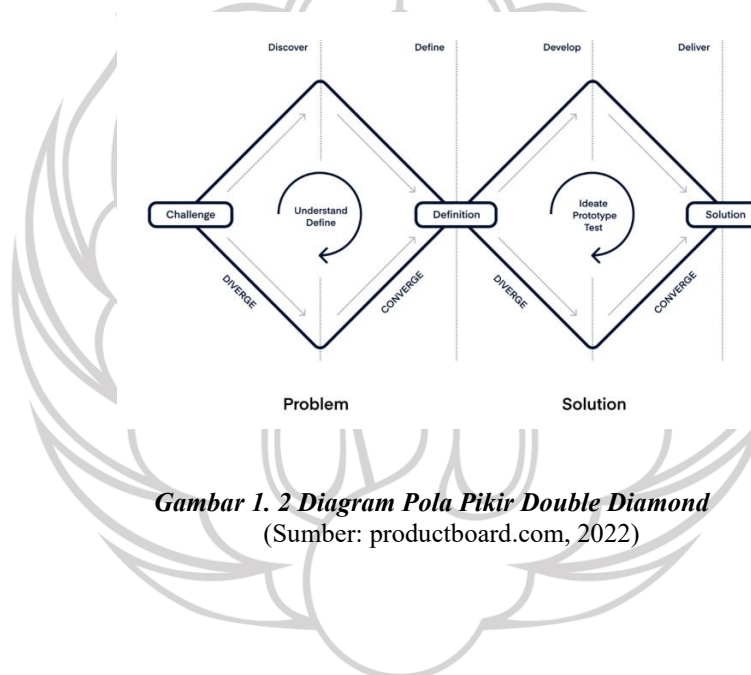
Dalam perancangan restoran *fine dining* Keraton at The Plaza, Jakarta, penerapan tema dan pembentukan *atmosphere* akan dilakukan. Dimana perancang akan mendesain sebuah restoran dengan tema dan konsep yang akan memberikan pengalaman makan *fine dining* dengan nuansa Eropa, dimana kelayakan pengalaman makan pengunjung akan dijadikan pertimbangan dalam mendesain. Selain itu, adanya penerapan tema dan juga konsep yang matang akan menjadikan restoran *fine dining* Keraton at The Plaza menjadi salah satu usaha gastronomi yang memenuhi standar dan

ekspektasi pengunjung, dan mampu memberikan pengalaman makan yang tidak terlupakan.

B. Metode Desain

1. Kerangka Kerja

Pada perancangan interior restoran *fine dining* Keraton at The Plaza, penulis menerapkan kerangka kerja *Double-Diamond*. Kerangka kerja *Double-Diamond* adalah suatu kerangka kerja yang membantu sebuah proses perancangan. Kerangka kerja ini digagas oleh *Design Council* pada tahun 2004.



Gambar 1. 2 Diagram Pola Pikir Double Diamond
(Sumber: productboard.com, 2022)

2. Metode Desain

a) Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dimulai pada tahun 1960-an hingga 1990-an, Herbert Simons, Thomas Marcus, Thomas W. Maver, Bela H., Barry Boehm, Paul Souza, dan Nigel Cross telah melakukan penelitian dan menghasilkan model-model yang mengandung elemen *divergent* dan *convergent* (Design Council, 2023), yaitu:

- 1) *Divergent* merupakan sebuah proses berpikir secara luas, dimana *user* mampu melihat suatu kondisi secara luas dari berbagai perspektif,
- 2) *Convergent* merupakan sebuah proses mempersempit pilihan yang telah ditemukan, kemudian membuat suatu kesimpulan dari pilihan tersebut.

Anna White dan juga Chris Vanstone dan juga anggota Design Council menilai metode-metode yang mereka gunakan dalam setiap proyek yang mereka kerjakan. Mereka mempertimbangkan dan juga membandingkan metode apa yang dianggap ‘baik’ dalam hal *output* dalam setiap proyek. Mereka menjalani model-model seperti *divergent* dan *convergent*, mereka juga mengkritisi dampak-dampak dari penggunaan metode desain yang mencakupi penelitian user, *prototyping*, dan juga pengujian.

Dengan dilakukannya dekonstruksi terhadap metode-metode yang mereka terapkan dalam proyek yang berbeda, Anne White dan juga anggota dari Design Council mendapati adanya kesamaan pola, yang mana nantinya dijadikan landasan untuk mereka memetakan sebuah kerangka kerja yang potensial.

Setelah dilaksanakannya beberapa diskusi, Design Council menyepakati suatu metode yang disederhanakan pada setiap desain proses, yang didasari oleh empat fase, yaitu:

1) *Discover* (Terdapat pada diamond sebelah kiri - *Divergent*)

Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi tantangan dan juga proses identifikasi masalah. Dalam proses ini dilakukan penelitian, dokumentasi, dan juga temuan tidak terstruktur.

1) *Define* (Terdapat pada diamond sebelah kiri - *Convergent*)

Pada fase kedua ini, dilakukan analisa masalah, memahami lebih dalam apa yang dibutuhkan pengguna dan dilakukan juga penyelarasan masalah, *output* dari fase ini adalah ringkasan dari apa yang akan dikerjakan dan juga diperbaiki, dan juga strategi penyelesaian masalah.

2) *Develop* (Terdapat pada diamond sebelah kanan – *Divergent*)

Pada tahapan ini berfokus pada pengembangan, percobaan dan juga penemuan solusi yang bekerja dan juga persiapan.

3) *Deliver* (Terdapat pada diamond sebelah kanan – *Convergent*)

Tahapan akhir ini termasuk menseleksi solusi tunggal dan juga persiapan eksekusi.

b) Penjelasan Proses Desain

2) *Discover (Research)*

Pada tahap ini, dilakukan survey lapangan, dimana dilakukan kunjungan ke Keraton at The Plaza, Plaza Indonesia. Pada kunjungan awal ini dilakukan penelitian, dokumentasi dan juga memetakan masalah yang ada berdasarkan *survey* yang dilakukan dan juga wawancara dengan pemilik restoran demi mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk tahap desain.

3) *Define (Synthesis)*

Setelah data yang telah didapatkan dari proses sebelumnya terkumpul, pada proses *define* ini, dilakukan analisa akan masalah yang berhasil dipetakan dengan pembuatan ringkasan dan juga visual diagram yang nantinya akan menjadi acuan dan pertimbangan pembentukan strategi desain.

c) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

4) *Develop (Ideation)*

Dalam tahap ini dilakukan pengembangan ide kreatif berupa *brainstorming*, pengumpulan *moodboard*, penentuan skema warna, skema material dan juga pembuatan *layout* yang nantinya akan diajukan kepada *client*.

d) Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

5) *Deliver (Implementation)*

Tahap ini merupakan tahap akhir dimana desainer meninjau ulang apakah desain sudah sesuai dan mampu menjawab semua permasalahan yang sudah diutarakan pada fase-fase sebelumnya.