

**PERANCANGAN INTERIOR GRIYA TIRTODIPURAN
MENJADI *CAFE COWORKING SPACE* DENGAN
KONSEP *ADAPTIVE REUSE***

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



oleh:

Eksa Saifudin

NIM 1912204023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

PERANCANGAN INTERIOR GRIYA TIRTODIPURAN
MENJADI *CAFE COWORKING SPACE* DENGAN
KONSEP *ADAPTIVE REUSE*

ABSTRAK

Yogyakarta sebagai kota pelajar dan pusat budaya, memiliki daya tarik kuat bagi generasi muda, khususnya mahasiswa Gen Z. Kota ini dikenal dengan suasana ramah serta mendukung kreativitas, yang munculkan ruang-ruang komunal seperti kafe dan coworking space, menjadi tempat bersantai juga ruang produktif yang mendukung gaya hidup modern. Griya Tirtodipuran merupakan salah satu bangunan heritage bergaya indis di kawasan strategis Yogyakarta yang berpotensi menjadi ruang produktif. Bangunan yang sudah ada sejak 1925 ini memiliki nilai sejarah juga menjadi area kegiatan kebudayaan. Meskipun kaya akan nilai sejarah, bangunan ini saat ini kurang termanfaatkan, bangunannya hanya sedikit digunakan dan memerlukan perawatan lanjut untuk mereservasinya. Dengan kondisi tersebut, Griya Tirtodipuran memiliki potensi untuk dihidupkan kembali melalui konsep *Adaptive Reuse*, yakni mengubah fungsi bangunan lama menjadi sesuatu yang baru tanpa menghilangkan nilai historisnya. Redesain Griya Tirtodipuran akan mengubahnya menjadi sebuah café dengan konsep *Adaptive Reuse* dengan gaya arsitektur Indis serta elemen kontemporer modern dan mengusung prinsip memori di ruang komunal, serta menggunakan metode Double Diamond yang dikembangkan. Konsep ini dirancang untuk menjawab kebutuhan generasi muda, khususnya mahasiswa Gen Z, yang membutuhkan ruang nyaman untuk belajar, bekerja, maupun bersosialisasi, serta menarik secara visual yang sesuai dengan tren gaya hidup Gen Z juga menjaga ruang yang masih memiliki nilai sejarah.

Kata Kunci : Café, Gen-Z, *Adaptive Reuse*, Kontemporer

PERANCANGAN INTERIOR GRIYA TIRTODIPURAN
MENJADI CAFE COWORKING SPACE DENGAN
KONSEP ADAPTIVE REUSE

ABSTRACT

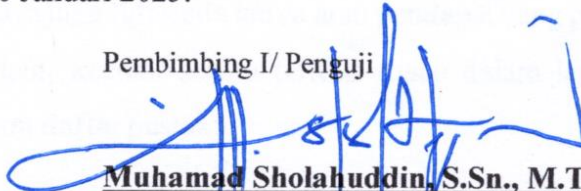
Yogyakarta, as a student city and cultural center, has a strong appeal to the younger generation, especially Gen Z students. The city is known for its friendly atmosphere and support for creativity, which has led to the emergence of communal spaces such as cafes and coworking spaces, which are both relaxing and productive spaces that support modern lifestyles. Griya Tirtodipuran is one of the indis-style heritage buildings in the strategic area of Yogyakarta that has the potential to become a productive space. The building, which has existed since 1925, has historical value as well as being an area of cultural activities. Although rich in historical value, the building is currently underutilized, the building is only slightly used and requires further treatment to conserve it. With these conditions, Griya Tirtodipuran has the potential to be revived through the concept of Adaptive Reuse, which is changing the function of an old building into something new without losing its historical value. The redesign of Griya Tirtodipuran will turn it into a café with the concept of Adaptive Reuse with Indis architectural style and modern contemporary elements and carries the principle of memory in communal spaces, and uses the developed Double Diamond method. This concept is designed to answer the needs of the younger generation, especially Gen Z students, who need a comfortable space to study, work, and socialize, as well as visually appealing in accordance with Gen Z lifestyle trends while maintaining spaces that still have historical value.

Keywords :Cafe, Gen-Z, Adaptive Reuse, Contemporary

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR GRIYA TIRTO MENJADI *CAFE COWORKING SPACE* DENGAN KONSEP *ADAPTIVE REUSE* diajukan oleh Eksa Saifudin, NIM 1912204023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada Tanggal 10 Januari 2025.

Pembimbing I/ Penguji



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

NIP.19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

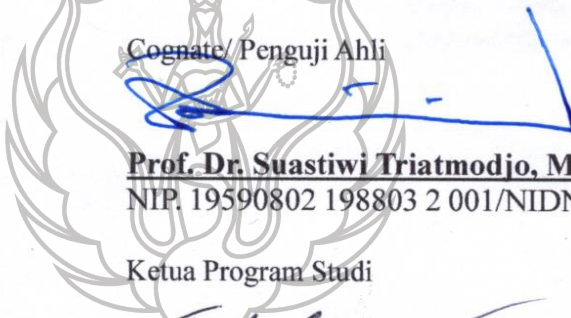
Pembimbing II/ Penguji



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

NIP. 19860924 20140 4 2001/NIDN. 0024098603

Cognate/ Penguji Ahli



Prof. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 001/NIDN. 0002085909

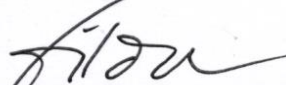
Ketua Program Studi



Mahdi Nur Cahyo, S.Sn., M.A.

NIP.19910620 201903 1 014/NIDN. 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP.19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat 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 10 Januari 2025



Eksa Saifudin
NIM 1912204023

KATA PENGANTAR

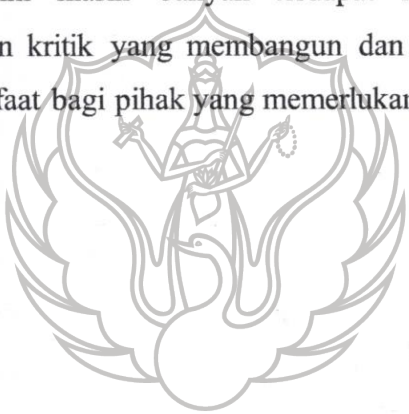
Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas semua rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN INTERIOR GRIYA TIRTODIPURAN MENJADI *CAFE COWORKING SPACE* DENGAN KONSEP *ADAPTIVE REUSE*”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kesehatan serta kasih sayang yang selalu diberikan.
2. Bapak Joko Santoso dan Ibu Waginem selalu kedua orang tua, Davit Kurniawan selaku Adik, serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan perhatian dan doanya hingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Yth Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Teh Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. Yth seluruh dosen Program Studi Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya yang sangat berharga selama perkuliahan.
5. Yth RM Cahyo Bandhono, S.T., M.T. selaku owner Puri Desain dan Mas Adrian Hartanto, S.T. dan Alfonsus Nanda S. Ars. selaku mentor saat KP yang telah memberikan dukungan dan saran objek perancangan Tugas Akhir untuk penulis.
6. Teman-teman Prodi Desain Interior Angkatan 2019 (SKALA 19) yang selalu memberikan semangat dan dukungan, bantuan kemudahan dalam Proses mengerjakan tugas akhir.
7. Teman-teman Mentega Terbang, Bahtiar, Daniel, Jefri, Lucky, Naufal, Nuzulul, Teguh, dan Triven yang senantiasa menemani dan berdiskusi bersama mengerjakan

tugas akhir, serta memberikan dukungan semangat dan bantuan selama perkuliahan.

8. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
9. Teman-teman Parade, Anam, Dimas, Rafiq, Naufal, dan Putin yang selalu memberikan dukungan, semangat serta bantuan sejak SMK hingga selesainya Tugas Akhir ini.
10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.



Yogyakarta, 10 Januari 2023

Penulis,

Eksa Saifudin

NIM 1912204023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	6
BAB II PRADESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	16
B. Program Desain.....	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Sasaran Desain.....	20
3. Data.....	21
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria.....	41
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN.....	43
A. Pernyataan Masalah.....	43
B. Ide Solusi Desain.....	43
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	58
A. Alternatif Desain.....	58
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	89
C. Hasil Desain.....	90
BAB V PENUTUP.....	102

1. Kesimpulan.....	102
2. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Double Diamond Model Design Thinking	4
Gambar 1. 2 List of Design Method in Interior Design According to The Process Stages	6
Gambar 2. 1 Standar Ukuran Dining Table.....	12
Gambar 2. 2 Sirkulasi Servis/Clearence.....	13
Gambar 2. 3 Table Clearence	13
Gambar 2. 4 Banquette Seating Clearance	14
Gambar 2. 5 Banquette Seating Clearance	14
Gambar 2. 6 Fasad Griya Tirtodipuran.....	21
Gambar 2. 7 Lokasi Griya Tirto	22
Gambar 2. 8 Layout Griya Tirto.....	24
Gambar 2. 9 Ruang Depan Griya Tirto	25
Gambar 2. 10 Ruang Tengah Griya Tirto	26
Gambar 2. 11 Ruang Makan Griya Tirto.....	26
Gambar 2. 12 Ruang Tamu Griya Tirto.....	27
Gambar 2. 13 Ruang Kamar Griya Tirto.....	27
Gambar 2. 14 Kamar Mandi Griya Tirto.....	28
Gambar 2. 15 Paviliun Griya Tirto.....	29
Gambar 2. 16 Exterior Ruang Tamu.....	29
Gambar 2. 17 Kamar Mandi Bangunan Samping	30
Gambar 2. 18 Exterior Ruang Tamu.....	30
Gambar 2. 19 Tempat Istirahat Sopir	31
Gambar 2. 20 Zoning Griya Tirto.....	32
Gambar 2. 21 Sirkulasi Griya Tirto	33
Gambar 2. 22 Cabinet Pada Kamar Griya Tirto	34
Gambar 2. 23 Cabinet Pada Kamar Griya Tirto	34
Gambar 2. 24 Bed Pada Kamar Griya Tirto	35
Gambar 2. 25 Cabinet, Meja dan Kursi Pada Kamar Griya Tirto	35
Gambar 2. 26 Furniture Ruang Makan Griya Tirto	35
Gambar 2. 27 Cabinet Ruang Belakang	36
Gambar 2. 28 Furnitur Yang Rusak Tidak Terpakai.....	36
Gambar 2. 29 Sofa Set Living Room	37
Gambar 2. 30 Furniture Area Kerja.....	37
Gambar 2. 31 Meja dan Kursi Anyaman Rotan	38
Gambar 2. 32 Ruang Makan Griya Tirto.....	39
Gambar 2. 33 Ruang Tamu Griya Tirto.....	39
Gambar 2. 34 Pintu Masuk Kamar Dari Ruang Tengah.....	40
Gambar 2. 35 Exterior Griya Tirtodipuran.....	40

Gambar 3. 1 Mind Mapping.....	44
Gambar 4. 1 Alternatif Moodboard Area Café 1	59
Gambar 4. 2 Alternatif Moodboard Area Café 2	59
Gambar 4. 3 Sketsa Ideasi Ruang Dari Moodboard Alternatif Terpilih	60
Gambar 4. 4 Alternatif Moodboard Area Kreatif 1	61
Gambar 4. 5 Alternatif Moodboard Area Kreatif 1	61
Gambar 4. 6 Sketsa Ideasi Ruang Dari Alternatif Terpilih.....	62
Gambar 4. 7 Transformasi bentuk	63
Gambar 4. 8 Material Lantai	64
Gambar 4. 9 Moodboard Dinding dan Ceiling.....	64
Gambar 4. 10 Elemen Dekoratif.....	65
Gambar 4. 11 Komposisi Warna	66
Gambar 4. 12 Komposisi Material	66
Gambar 4. 13 Diagram Matriks.....	67
Gambar 4. 14 Buble Diagram	67
Gambar 4. 15 Alternatif 1 Buble Plan	68
Gambar 4. 16 Alternatif 2 Terpilih Buble Plan	68
Gambar 4. 17 Block Plan	69
Gambar 4. 18 Alternatif Layout I Terpilih	70
Gambar 4. 19 Alternatif Layout II.....	71
Gambar 4. 20 Alternatif Lantai I.....	72
Gambar 4. 21 Alternatif Lantai II.....	73
Gambar 4. 22 Alternatif Dinding.....	74
Gambar 4. 23 Alternatif Plafond 1	75
Gambar 4. 24 Layout Hasil Desain	90
Gambar 4. 25 Prespektif Ruang Phendopo Cafe.....	91
Gambar 4. 26 Prespektif Ruang Foyer Cafe	91
Gambar 4. 27 Prespektif Ruang Ndalem Cafe	92
Gambar 4. 28 Prespektif Ruang Privat Cafe	92
Gambar 4. 29 Prespektif Ruang Privat Cafe	93
Gambar 4. 30 Prespektif Ruang Sentong Kiwo & Tengen Cafe	93
Gambar 4. 31 Prespektif Ruang Pendhopo Paviliun	94
Gambar 4. 32 Prespektif Ruang Mini Studio	94
Gambar 4. 33 Prespektif Ruang Maker Space	95
Gambar 4. 34 Prespektif Ruang Sudut Literasi.....	95
Gambar 4. 35 Prespektif Kitchen	96
Gambar 4. 36 Prespektif Area Wudhu.....	96
Gambar 4. 37 Prespektif Mushola.....	97
Gambar 4. 38 Prespektif gudang	97
Gambar 4. 39 Prespektif Café Exterior Dan Area Multi Fungsi	98
Gambar 4. 40 Prespektif Mini workshop	98

Gambar 4. 41 Prespektif Café Semi Interior Dan Coridor 99
Gambar 4. 42 Prespektif Ruang Istirahat Staff 99
Gambar 4. 43 Prespektif Ruang Manager Dan Kantor 100
Gambar 4. 44 Detail Elemen Estetika 101



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang.....	41
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Ruang.....	42
Tabel 3. 1 Ide Solusi Main Café.....	46
Tabel 3. 2 Ide Solusi Café Area Semi Private.....	47
Tabel 3. 3 Ide Solusi Café Area Semi Outdoor.....	48
Tabel 3. 4 Ide Solusi Mini Studio.....	48
Tabel 3. 5 Ide Solusi Maker Space.....	49
Tabel 3. 6 Ide Solusi Sudut Literasi.....	50
Tabel 3. 7 Ide Solusi Main Bar.....	50
Tabel 3. 8 Ide Solusi Mini Workshop.....	51
Tabel 3. 9 Ide Solusi Area Multi Fungsi.....	51
Tabel 3. 10 Ide Solusi Office.....	52
Tabel 3. 11 Ide Solusi Ruang Staff.....	53
Tabel 3. 12 Ide Solusi Mushola.....	54
Tabel 3. 13 Ide Solusi Tempat Wudhu.....	55
Tabel 3. 14 Ide Solusi Kitchen.....	55
Tabel 3. 15 Ide Solusi Storage.....	56
Tabel 3. 16 Ide Solusi Toilet.....	57
Tabel 4. 1 Alternatif Pengisi Ruang.....	78
Tabel 4. 2 Daftar Kebutuhan Equipment.....	82
Tabel 4. 3 Alternatif Tata Konsidi Ruang.....	83
Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu.....	85
Tabel 4. 5 Alternatif Penghawaan.....	86
Tabel 4. 6 Perhitungan Kebutuhan Penghawaan.....	88
Tabel 4. 7 Evaluasi Pemilihan Desain.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta sebagai kota pelajar dengan banyak perguruan tinggi dan pusat budaya serta sektor kreatif. Selain itu Kota ini juga dikenal memiliki daya tarik yang kuat bagi generasi muda, khususnya mahasiswa. Yogyakarta yang dikenal dengan suasana yang ramah dan mendukung kreativitas, banyak memunculkan ruang-ruang komunal seperti kafe dan coworking space. Keberadaan kafe tidak hanya menjadi tempat bersantai, tetapi juga sebagai ruang produktif yang mendukung gaya hidup generasi muda, termasuk Gen Z.

Mahasiswa, terutama Gen Z, memiliki kebutuhan akan ruang yang nyaman untuk bersantai, mengerjakan tugas, atau melepas stres dari hiruk pikuk aktivitas perkuliahan. Café, sebagai tempat dengan suasana yang tenang dan rileks, menjadi pilihan favorit mereka. Selain menyajikan kopi dan kudapan, café yang sukses biasanya memiliki desain interior unik yang memberikan pengalaman visual menarik. Hal ini selaras dengan gaya hidup Gen Z yang gemar mengekspresikan diri melalui media sosial dan mencari tempat-tempat "*instagrammable*" yang dapat menjadi konten menarik.

Salah satu bangunan bersejarah di Yogyakarta yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi ruang kreatif adalah Griya Tirtodipuran. Rumah yang memiliki letak yang strategis dekat dengan banyak perguruan tinggi dan area komersial serta memiliki nilai menarik sebagai objek bangunan bersejarah.

Griya Tirtodipuran atau dikenal juga sebagai Griya Tirto merupakan bangunan heritage yang memiliki arsitektur khas gaya Indis. Bangunan ini berlokasi di Jalan Tirtodipuran No. 63, Yogyakarta, dan telah ada sejak tahun 1925. Awalnya dimiliki

oleh Achmad Zakari Djojoaminoto, bangunan ini kemudian berpindah tangan ke Bapak Ir. Suhartoyo, seorang tokoh penting yang pernah menjabat sebagai Duta Besar RI untuk Inggris serta terlibat dalam pembangunan Stadion Utama Senayan (Gelora Bung Karno). Selama masa kepemilikannya, rumah ini menjadi pusat kegiatan seni budaya, seperti tari, pedalangan, dan karawitan. Namun, setelah kepemilikan berpindah lagi rumah ini jarang digunakan dan hanya difungsikan sebagian kecil sebagai tempat latihan seni. Hal ini membuat bangunan tampak kurang termanfaatkan dan tidak lagi "hidup" seperti dahulu.

Permasalahan utama Griya Tirta saat ini adalah minimnya pemanfaatan ruang secara maksimal. Meskipun memiliki nilai historis dan arsitektur yang khas, bangunan ini tidak lagi aktif seperti pada masa dulu. Namun Griya tirta berada di kawasan strategis yang dekat dengan berbagai perguruan tinggi serta dikelilingi banyak café dan pusat komersial, sehingga memiliki potensi besar untuk diubah menjadi sebuah café dengan konsep *Adaptive Reuse*. Konsep ini memungkinkan bangunan lama diberikan fungsi baru yang berbeda dari fungsi awalnya, sehingga memberikan "nyawa" baru sekaligus memperpanjang umur bangunan.

Redesain Griya Tirta akan mengusung konsep café *Adaptive Reuse* yang menggabungkan gaya arsitektur Indis dengan elemen desain kontemporer modern. *Adaptive Reuse* adalah pendekatan desain yang tidak hanya mempertahankan nilai historis bangunan, tetapi juga memberikan makna baru yang relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Dengan menjadikan Griya Tirta sebagai café *coworking space*, bangunan ini diharapkan mampu menjadi ruang produktif yang mendukung aktivitas generasi muda, khususnya mahasiswa yang umumnya berusia Gen Z.

Lokasi Griya Tirta yang strategis menjadikannya ideal untuk diubah menjadi café dengan konsep *coworking space*. Desain café ini akan menonjolkan karakter heritage Griya Tirta dengan mempertahankan elemen arsitektur Indis, sambil mengintegrasikan desain modern yang sesuai dengan tren dan kebutuhan generasi

muda. Tujuannya adalah menciptakan ruang yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional, mendukung produktivitas dan kreativitas pengunjung.

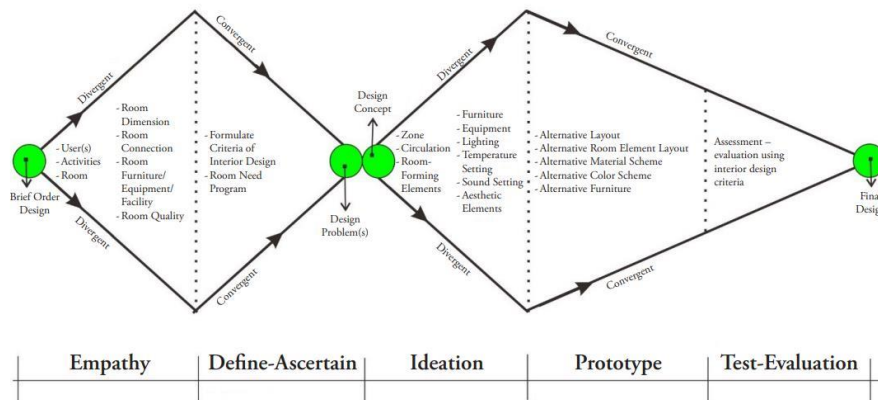
Dengan target utama Gen Z yang memiliki gaya hidup serba cepat, menyukai pengalaman unik, dan cenderung menerapkan konsep self-care melalui aktivitas seperti hangout atau quality time. Gen Z juga dikenal sebagai *digital native* yang gemar berbagi pengalaman di media sosial. Oleh karena itu, desain café ini akan dirancang agar memberikan pengalaman yang menarik secara visual sekaligus nyaman untuk digunakan sebagai tempat bekerja maupun bersosialisasi.

Dengan menghidupkan kembali Griya Tirta melalui transformasi menjadi café, bangunan ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai ruang komunal yang produktif bagi masyarakat. Desainnya diharapkan dapat menciptakan suasana yang mendukung ekspresi dan kreativitas Gen Z, sekaligus memberikan pengalaman baru yang khas dan berbeda dari café-café lainnya di Yogyakarta, serta menjadi sebuah cara untuk mereservasi sebuah bangunan heritage.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan Griya Tirta Menjadi Cafe penulis akan menggunakan proses *Design Thinking Double Diamond* dari Suastiwi Triatmodjo yang telah dikembangkan. Dalam metode tersebut terdapat lima tahapan untuk mengupas suatu permasalahan. Proses tahapan tersebut akan diterapkan pada perancangan Griya Tirta Menjadi Cafe.



Gambar 1. 1 Double Diamond Model Design Thinking

(Sumber; Triatmodjo, 2020)

Gambar di atas merupakan lima tahapan yang ada dalam metode *Design Thinking Double Diamond* dari Suastiwi Triatmodjo yang telah dikembangkan, antaranya; *empathy, define, ideation, prototype, dan test*. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan dengan cara divergen dan konvergen

a. *Empathy*

Empathy merupakan tahap awal dalam proses *Design Thinking* dengan tujuan memahami permasalahan yang akan memudahkan proses problem solving. Di *stage* ini Penulis diharapkan bisa meresapi dan memahami sudut pandang mereka terhadap masalah yang akan dihadapinya. Pada Perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe Penulis akan melakukan observasi dimulai dengan *interview* dengan pihak terkait dan melakukan observasi dan survei lapangan. Selain itu Penulis juga melakukan pengumpulan data yang didapat, baik dari klien maupun data yang diperoleh dari pengamatan pribadi.

b. *Define*

Define merupakan tahapan kedua dari metode *Design Thinking* dengan tujuan merumuskan permasalahan dari data yang didapat pada tahap *empathy*. Penulis pada tahap ini setelah mendapat data observasi lapangan Griya Tirto dari data lapangan hingga *interview* pihak terkait, akan mengolah data tersebut dan

mengembangkannya sebagai bahan untuk merumuskan permasalahan yang akan diangkat pada perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe. Pada tahap ini Penulis juga akan menentukan pendekatan yang digunakan dalam perancangan desain. Pada perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe Penulis akan menggunakan pendekatan *mix culture* dengan konsep rancangan bangunan perpaduan antara gaya *Mid Century* dan Rumah Jawa modern.

c. *Ideation*

Ideation yang berada pada tahap ketiga *design thinking* merupakan tahap di mana proses penciptaan ide solusi dari permasalahan yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini Penulis diharapkan mulai memiliki *mindset* yang “*outside the box*”. Setelah mengidentifikasi masalah yang ada dalam perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe, Penulis akan melakukan *brainstroming* dan mind mapping untuk mencari kemungkinan solusi-solusi yang akan digunakan.

d. *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan tahapan metode *design thinking* yang bertujuan mewujudkan ide ke dalam bentuk sebuah model atau purwarupa dengan skala yang lebih kecil dari ukuran desain aslinya. Pada perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe Penulis akan membuat *moodboard* dan *3D rendering* sebagai hasil keluaran tahapan ini. Hasil purwarupa yang telah dibuat akan dijadikan gambaran desain perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe baik dari bentuk, warna, gaya, maupun material.

e. *Test*

Test adalah tahapan pengujian keseluruhan yang dilakukan dengan cermat. Tahap ini dapat dilakukan secara berulang-ulang, sehingga dapat terlihat solusi yang harus diusulkan sesuai dengan harapan penulis dan terutama oleh calon pengguna. Pada perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe penulis akan melakukan survei dengan media google form yang akan dibagikan kepada umum atau pun *junior interior* penulis melalui *platform* sosial seperti Whatsapp, Instagram,

Discord, dan beberapa *platform* lainnya untuk mendapatkan masukan sehingga nanti dapat dilakukan evaluasi. Selain itu evaluasi juga dilakukan dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing.

2. Metode Desain

No.	Empathy	Define	Ideation	Prototype	Test
1.	Users Observation	Select and compact	Theme	Prototype	Role Play
2.	Behavioral mapping	Interpret	Style	Bubble diagram	Story board
3.	Client interviews	Find the meaning	Brainstorm	Spatial relation matrix	Make criteria
4.	AEIOU	Create program	Design Charette	Mood board	Make criteria
5.	Literature Review	Find insights	Buzz session	Mind mapping	Feedback
6.	Physical & Field Data	Framing the opportunities	Group discussion	Mockup	Test
7.	Questionnaire	List of needs	Synecetic	-	Choose
8.	Survey	Define the Design problems	Scenario	-	Take Lessons
9.	Appreciation of the design object	Concept statement	Visual exploration and experimentation	-	-
10.	Participant observation	-	Tactile exploration and experimentation	-	-
11.	Field trip	-	Conduct experiments	-	-
12.	-	-	Schematic	-	-
13.	-	-	Sketch	-	-
14.	-	-	Graphic Notes	-	-

Gambar 1. 2 List of Design Method in Interior Design According to The Process Stages

(Sumber: Triatmodjo, 2020)

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe merupakan sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data serta Penelurusan Masalah

Pada proses *Design Thinking Double Diamond* metode digunakan untuk mengumpulkan data yaitu *Emphatize* sedangkan *define* digunakan sebagai metode penelurusan masalah. Pada perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe metode *emphatize* diterapkan penulis dengan melakukan interview serta observasi pada pengguna ruang. penulis mensurvey lapangan untuk mendapat data fisik dan kondisi lapangan. Sedangkan data nonfisik diperoleh setelah melakukan observasi dan *interview* pengguna ruang atau klien. Data yang telah diperoleh baik data fisik maupun data non fisik diperkuat dengan data literatur yang diperoleh penulis dari sumber jurnal ataupun buku. Pada penelurusan masalah metode *define* diaplikasikan dengan cara menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan dan mengembangkan

data menjadi bahan permasalahan desain. Setelah seluruh data terkumpul penulis akan menentukan pendekatan yang akan dipakai terlebih dahulu sebelum merumuskan permasalahan desain. Data dan pendekatan yang didapatkan kemudian diproses untuk diolah dan dikembangkan menjadi sebuah permasalahan desain dalam perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe.

b. Metode Pencarian Ide serta Pengembangan Desain

Pada proses *Design Thinking Double Diamond* metode digunakan dalam pencarian ide merupakan *ideation* sementara itu, pengembangan desain menggunakan metode *prototype*. Dalam perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe metode *Ideation* diaplikasikan dengan melakukan *brainstroming* dan *mind mapping*. Ini dilakukan dalam upaya mengumpulkan ide sebanyak mungkin yang kedepannya divisualisasikan dalam wujud sketsa ideasi dilanjutkan dipilah untuk mendapatkan ide yang unik dan berkarakter kuat. Ide-ide yang telah dipilih secara cermat akan dikembangkan dengan memilih ide ataupun menggabungkan ide-ide yang ada. Pengembangan desain akan menggunakan metode *Prototype* dengan membuat beberapa alternatif moodboard dan 3D visual agar gambaran dari desain yang dirancang dapat diamati baik dari aspek bentuk, gaya, warna maupun materialnya.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada proses *Design Thinking Double Diamond* metode yang dipakai dalam evaluasi merupakan *test*. Ketika alternatif desain terpilih penulis akan melakukan proses evaluasi yang mana pada perancangan Griya Tirto Menjadi Cafe proses evaluasi akan dilakukan dengan dengan memberikan hasil desain kepada *junior interior*, desainer interior dan orang diluar bidang interior yang menghasilkan berbagai pendapat dari masing masing individu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* untuk mendapatkan penilaian yang berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.