

**PERANCANGAN INTERIOR *URBAN FOOD COURT*
FOODLIFE YOGYA HERITAGE BANDUNG**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Oleh:

Mohammad Khoiruz Zadi

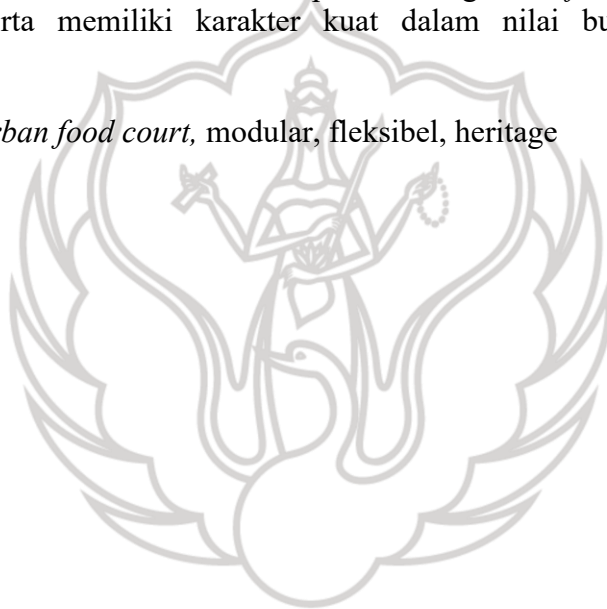
NIM: 2112390023

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

ABSTRAK

Perubahan dan perkembangan gaya hidup masyarakat urban telah menjadikan *food court* tidak hanya sebagai tempat makan, tetapi juga ruang menjadi ruang sosial yang dinamis sehingga disebut *urban food court*. Foodlife Yoga Heritage Bandung sebagai salah satu unit bisnis yang dimiliki oleh Yoga Group mendapati permasalahan desain terkait fleksibilitas ruang dalam memenuhi kebutuhan operasional dan fluktuasi pengunjung. Permasalahan ini direspon dengan menggunakan pendekatan desain modular. Metode desain yang digunakan adalah model *Double Diamond* yang meliputi tahap *Discover*, *Define*, *Develop* dan *Deliver*. Konsep utama dalam perancangan ini adalah “*Flexibility in Heritage Space*” yang menggabungkan nilai historis toko batik Djokdja sebagai awal Yoga Group dengan kebutuhan ruang publik kontemporer. Solusi desain difokuskan pada elemen-elemen modular yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan, integrasi gaya *Mid Century Modern* dan *Tropical*, serta penerapan material yang mendukung fungsi dan estetika. Hasil desain menciptakan ruang *urban food court* yang adaptif, fungsional serta memiliki karakter kuat dalam nilai budaya dan identitas perusahaan.

Kata kunci: *urban food court*, modular, fleksibel, heritage



ABSTRACT

The transformation and development of urban lifestyle have redefine food courts not merely as places to eat, but as dynamic social spaces, hence the term urban food court. Foodlife Yogya Heritage Bandung, as one of the business units owned by Yogya Group, faces interior design issues related to spatial flexibility in meeting operational needs and fluctuating visitor numbers. This issue is addressed through a modular design approach. The design method used is the Double Diamond, consisting of the Discover, Define, Develop and Deliver. The main concept of this design is "Flexibility in Heritage Space", which combines the historical value of the Djokdja batik shop, which was the beginning of Yogya Group with the needs of a contemporary public space. The design solution focuses on adaptable modular elements, the integration of mid century modern and tropical styles, and the application of materials that support both function and aesthetics. The final design creates an urban food court space that is adaptive, functional and strongly reflects cultural values and corporate identity.

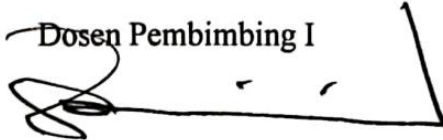
Keywords: urban food court, modular, flexible, heritage



Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR URBAN FOOD COURT FOODLIFE YOGYA HERITAGE BANDUNG DENGAN diajukan oleh Mohammad Khoiruz Zadi, NIM 2112390023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

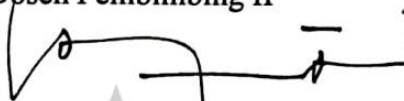
Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

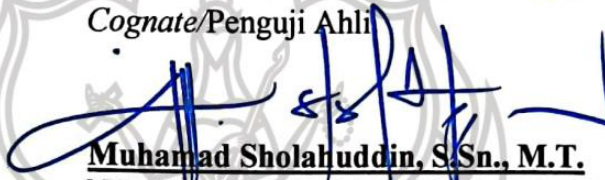
Dosen Pembimbing II



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019101005

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, 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 0019101005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Khoiruz Zadi
NIM : 2112390023
Tahun Lulus : 2025
Program Studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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 disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Juni 2025



Mohammad Khoiruz Zadi
NIM 2112390023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur ke hadirat Allah SWT. atas semua rahmat dan karunia-Nya, penulisan tugas akhir perancangan yang berjudul “Perancangan Interior *Urban Food Court* Foodlife Yogya Heritage Bandung” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan laporan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir perancangan ini mengangkat isu fleksibilitas dan adaptabilitas ruang dalam konteks *food court* modern dengan landasan nilai-nilai sejarah perusahaan. Desain dirancang dengan menggunakan pendekatan desain modular dan menggabungkan gaya *Mid Century Modern* dengan *Tropical*, dengan harapan mampu menciptakan ruang yang memiliki karakter kuat serta adaptif terhadap kebutuhan masa kini dengan tetap memperhatikan fungsi dan estetikanya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan dimasa mendatang.

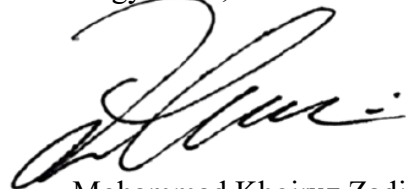
Melalui laporan ini, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan masukan berharga. Secara khusus, rasa terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan moril maupun materiil selama masa studi.
2. Ibu Prof. Dr. Suastiwi, M.Des. dan Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan semangat, dorongan, nasihat maupun kritik serta saran yang membangun untuk keberlangsungan penyusunan tugas akhir perancangan ini.
3. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas bimbingannya selama masa studi.

4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala masukannya.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala masukannya.
6. Bapak Rama Budhi Surya selaku Pimpinan Perusahaan Highstreet Studio beserta seluruh jajarannya yang telah membimbing dan membantu penulis dalam mendapatkan proyek tugas akhir ini beserta data informasinya.
7. Teman-teman seperjuangan penulis yaitu Ghifar, fikri, Dzaky, Fajrin, Mizyal, Jujur, Firli, Rani, Zytka, Ayesa, Putri, Desi dan Bening serta teman-teman perkuliahan lainnya yang telah berperan mendukung dan membantu selama masa studi ini.
8. Teman-teman seperjuangan Sudut 2021.
9. Semua pihak yang turut membantu serta memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Untuk kesekian kalinya, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Jika terdapat nama yang belum tercantum, penulis memohon maaf dengan hormat. Besar harapan penulis agar Laporan Tugas Akhir Perancangan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu desain interior serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 02 Juni 2025



Mohammad Khoiruz Zadi
NIM 2112390023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	6
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Umum	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus	15
3. Referensi Desain	20
B. Program Desain	22
1. Tujuan Desain	22
2. Sasaran Desain	23
3. Data	23
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	51
BAB III PERTANYAAN MASALAH & KONSEP DESAIN	56

vii

A. Pernyataan Masalah	56
B. Konsep Desain	56
1. Konsep Perancangan	57
2. Tema Perancangan	58
3. Gaya Perancangan	58
4. Warna Perancangan	59
5. Material Perancangan	59
C. Solusi Desain	61
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	62
A. Alternatif Desain	62
1. Alternatif Estetika Ruang	62
2. Alternatif Penataan Ruang	68
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	74
4. Alternatif Elemen Pengisi Ruang	78
5. Alternatif Tata Kondisional Ruangan	82
B. Evaluasi Pemilihan Desain	93
C. Hasil Desain	95
1. Perspektif 3D Render	95
BAB V PENUTUP	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	113
A. Hasil Survey	113
B. Proses pengembangan Desain	117

C. Presentasi Desain	120
D. Rencana Anggaran Biaya.....	124
E. Gambar Kerja	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain	6
Gambar 2.1 Group Seating.....	13
Gambar 2.2 Single Seating.....	13
Gambar 2.3 Intimate Seating	14
Gambar 2.4 Dining Area Urban Food Court.....	21
Gambar 2.5 Counter Tenant Urban Food Court	21
Gambar 2.6 Deain Modular.....	22
Gambar 2.7 Logo Perusahaan	23
Gambar 2.8 Fasad Bangunan	25
Gambar 2.9 Letak Bangunan.....	27
Gambar 2.10 Sirkulasi dan Zoning Eksisting	28
Gambar 2.11 Layout Eksisting.....	29
Gambar 2.12 Material Lantai Eksisting	29
Gambar 2.13 Material Lantai Eksisting	30
Gambar 2.14 Material Dinding Eksisting	31
Gambar 2.15 Material Plafon Eksisting	32
Gambar 2.16 Pencahayaan Eksisting	35
Gambar 2.17 Pencahayaan Eksisting	35
Gambar 2.18 Penghawaan Eksisting.....	36
Gambar 2.19 ME Eksisting	36
Gambar 2.20 Pola Konfigurasi Jalur Sirkulasi.....	37
Gambar 2.21 Pola Organisasi Ruang	38
Gambar 2.22 Standar Meja Makan dan Minum.....	39

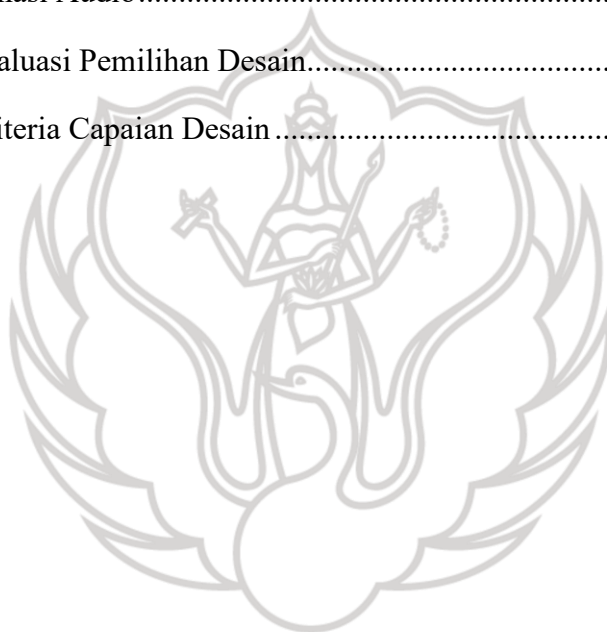
Gambar 2.23 Standar Jarak Sirkulasi Pelayan	40
Gambar 2.24 Standar Ukuran Banquet Minimal dan Optimal.....	40
Gambar 2.25 Standar Ukuran Booth Seating	41
Gambar 2.26 Standar Ukuran dan Sirkulasi Food Counter.....	42
Gambar 2.27 Standar Ukuran dan Sirkulasi Depan Food Counter	42
Gambar 3.1 Mindmap Konsep	56
Gambar 3.2 Rencana Skema Warna.....	59
Gambar 3.3 Rencana Skema Material.....	60
Gambar 4.1 Suasana Ruang	62
Gambar 4.2 Food Counter.....	63
Gambar 4.3 Food Counter.....	64
Gambar 4.4 Komposisi Material	65
Gambar 4.5 Komposisi Warna	67
Gambar 4.6 Diagram Matriks Kedekatan Ruang	68
Gambar 4.7 Diagram Bubble	69
Gambar 4.8 Alternatif I Block Plan dan Sirkulasi	70
Gambar 4.9 Alternatif II Block Plan dan Sirkulasi	71
Gambar 4.10 Alternatif I Layout.....	72
Gambar 4.11 Alternatif II Layout	73
Gambar 4.12 Rencana Lantai.....	74
Gambar 4.13 Material Rencana Lantai	75
Gambar 4.14 Rencana Dinding	75
Gambar 4.15 Material Rencana Dinding	76
Gambar 4.16 Rencana Plafon.....	77
Gambar 4.17 Skema Plumbing	92

Gambar 4.18 Visualisasi Indoor Dining Area 4 dari Entrance	95
Gambar 4.19 Visualisasi Indoor Dining Area 4 kearah Entrance	95
Gambar 4.20 Visualisasi Sirkulasi Utama dari Entrance	96
Gambar 4.21 Visualisasi Dining Area 1	97
Gambar 4.22 Visualisasi Stage Dining	97
Gambar 4.23 Visualisasi Banquete seating	98
Gambar 4.24 Visualisasi Counter Tenant	99
Gambar 4.25 Visualisasi Counter Home Brand	99
Gambar 4.26 Visualisasi Island Counter	100
Gambar 4.27 Visualisasi VIP Area	101
Gambar 4.28 Visualisasi Meeting Room	101
Gambar 4.29 Visualisasi Outdoor Dining Area 12	102
Gambar 4.30 Visualisasi Outdoor Dining Area 11	102
Gambar 4.31 Visualisasi Outstanding Counter	103
Gambar 4.32 Visualisasi Sooking Room	104
Gambar 4.33 Visualisasi Pintu Darurat di Sooking Room	104
Gambar 4.34 Visualisasi Toilet	105
Gambar 4.35 Visualisasi Counter Tenant Modular	105
Gambar 4.36 Visualisasi Counter Tenant Modular	106
Gambar 4.37 Visualisasi Banquet Sofa Modular	106
Gambar 4.38 Visualisasi Banquet Sofa Modular	107
Gambar 4.39 Visualisasi Double Sofa Modular	107
Gambar 4.40 Visualisasi Double Sofa Modular	108

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang	26
Table 2.2 Data Furnitur	32
Table 2.3 Data Equipment	33
Table 2.4 Data Standar Pencahayaan	45
Table 2.5 Data Standar Penghawaann Alami	45
Table 2.6 Data Standar Penghawaann Buatan	45
Table 2.7 Data Standar Tekanan Air	46
Table 2.8 Data Standar Debit Air	46
Table 2.9 Data Standar Ukuran Pipa Buangan	46
Table 2.10 Data Standar Grase Trap	47
Table 2.11 Data Permasalahan Eksisting	47
Table 2.12 Data Preseden	48
Table 2.13 Daftar Kebutuhan	51
Table 2.14 Kriteria Desain	55
Table 3.1 Kriteria Gaya	60
Table 3.2 Solusi Desain	61
Table 4.1 Komposisi Material	66
Table 4.2 Kriteria Alternatif Block Plan dan Sirkulasi	71
Table 4.3 Kriteria Alternatif Layout	73
Table 4.4 Loose Furnitur	78
Table 4.5 Built-in Furnitur	79
Table 4.6 Modular Furnitur	80
Table 4.7 Equipment	81

Table 4.8 Jenis Lampu	82
Table 4.9 Perhitungan General Lighting.....	83
Table 4.10 Jenis Penghawaan	85
Table 4.11 Perhitungan Penghawaan	86
Table 4.12 Sistema Air Bersih	90
Table 4.13 Sistem Air Kotor	91
Table 4.14 Grase Trap.....	91
Table 4.15 Spesifikasi Akustik	92
Table 4.16 Zonasi Audio.....	93
Table 4.17 Evaluasi Pemilihan Desain.....	94
Table 4.18 Kriteria Capaian Desain	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini, konsep *food court* di kawasan urban telah mengalami banyak perubahan dan berkembang pesat sebagai salah satu ruang publik yang mendukung gaya hidup masyarakat urban modern. *Food court* tidak lagi hanya sebatas tempat makan, tetapi berkembang sebagai ruang sosial dimana pengunjung dapat melakukan berbagai aktivitas rekreasi, berinteraksi dan bersantai di dalamnya. Seiring dengan perubahan ini, muncul penamaan baru untuk *food court* yang lebih modern, yaitu *urban food court* dengan desain interior yang harus mampu menyesuaikan dengan tuntutan fleksibilitas dan efisiensi ruang dengan tujuan utama memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

Di dalam perkembangan ini, pendekatan desain yang relevan digunakan adalah pendekatan desain modular dan fleksibel, pendekatan ini memberikan solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan dan tantangan dalam menciptakan ruang yang mudah beradaptasi sesuai fungsi, kebutuhan serta tren. Foodlife Yogya Heritage yang berada di kawasan Kota Bandung yang kaya akan nilai sejarah dan budaya, menjadikan tempat ini perlu strategi desain khusus yang bisa memadukan budaya dengan kebutuhan ruang yang kontemporer untuk memenuhi ekspektasi pengunjung yang terus berkembang.

Saat ini, Foodlife Yogya Heritage Bandung mengalami beberapa permasalahan dalam desain interiornya. Ruang yang ada sekarang cenderung statis dan tidak bisa beradaptasi dengan dinamika aktivitas yang berbeda, terutama dalam segi pengaturan tempat duduk, sirkulasi pengunjung dan fleksibilitas beberapa area untuk berbagai acara khusus. sifat ruang yang terkesan kaku ini mengakibatkan kesulitan bagi pengelola untuk melakukan penyesuaian kebutuhan dengan cepat tanpa harus mengeluarkan biaya lebih dan atau menutup operasional untuk sementara waktu.

Selain itu, permasalahan yang terjadi adalah keberagaman *counter-counter* dari *tenant-tenant* dan jumlah pengunjung yang fluktuatif membuat food court ini membutuhkan desain yang adaptif, dimana modul-modul area harus dirancang untuk memudahkan perubahan layout secara cepat dan efektif sesuai dengan kebutuhan.

Perancangan desain interior *urban food court* Foodlife Yogya Heritage Bandung dengan menggunakan pendekatan desain modular dan fleksibel menawarkan solusi yang inovatif dan menarik untuk dijadikan proyek tugas akhir. Proyek ini juga bisa menjadi contoh bagaimana desain interior dapat meningkatkan fleksibilitas, efisiensi dan kenyamanan pengunjung tanpa mengurangi nilai estetika.

Konsep desain modular memungkinkan ruangan untuk bisa diubah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan, sementara fleksibilitas memungkinkan pengelola untuk melakukan penyesuaian layout dengan cepat sesuai kebutuhan tanpa kendala teknis yang besar. Proyek ini juga menawarkan untuk mengetahui lebih dalam tentang konsep desain modular dan fleksibel dalam konteks urban, sehingga bisa relevan dengan perkembangan desain interior kontemporer yang menuntut efisiensi dan adaptabilitas.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan secara umum mengacu pada konsep Double Diamond dari British Design Council pada tahun 2004, sebagai adaptasi dari model Divergen-Konvergen oleh Bela H. Banathy pada tahun 1996. Metode ini terdiri dari empat tahapan: *Discover*, *Define*, *Develop* dan *Deliver*. Berdasarkan konsep utama dari metode desain tersebut, tiap proses dapat dirangkum dan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. *Discover*

Tahap Discover adalah tahap divergen pertama dalam Double Diamond, di mana fokusnya adalah memperluas wawasan dan mengeksplorasi berbagai aspek masalah. Tujuan dalam tahap discover

yaitu mengidentifikasi peluang dan memahami kebutuhan pengguna serta masalah yang ingin dipecahkan.

1) Penelitian Pengguna (*User Research*)

Tahap ini dilakukan dengan wawancara, survei, atau observasi untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan, perilaku, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

2) Benchmarking

Mempelajari solusi yang sudah ada di pasar untuk memahami apa yang bisa diperbaiki atau ditingkatkan.

3) Insight Gathering

Mengumpulkan data dan informasi yang relevan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang konteks dan lingkungan masalah.

4) Brainstorming

Melibatkan berbagai pihak untuk menghasilkan banyak ide awal tanpa langsung mengevaluasi atau menilai mereka.

5) Empathy Mapping

Menggunakan alat ini untuk lebih memahami perspektif pengguna, seperti apa yang mereka pikirkan, rasakan, katakan, dan lakukan.

b. *Define*

Dilanjutkan dengan tahap Define yang bertujuan untuk menyaring informasi dari tahap Discover untuk merumuskan permasalahan inti yang akan dipecahkan.

1) Sintesis Data

Mengelompokkan data yang telah dikumpulkan, mengidentifikasi pola, dan membuat hubungan antara temuan.

2) Problem Framing

Menentukan masalah inti yang akan difokuskan. Hal ini bisa berbentuk pernyataan masalah yang jelas dan terukur.

3) Persona dan Journey Mapping

Membuat persona pengguna berdasarkan wawasan yang didapatkan dan memetakan perjalanan pengguna (*user journey*) untuk memahami pengalaman mereka lebih lanjut.

4) Prioritization

Memilih dan memfokuskan pada masalah atau peluang yang paling penting untuk dipecahkan.

5) Creative Brief

Menyusun dokumen yang berisi tujuan desain, sasaran, dan batasan proyek berdasarkan pemahaman dari tahap sebelumnya.

c. *Develop*

Pada tahap develop fokusnya adalah menciptakan dan menguji berbagai kemungkinan solusi dengan cepat. Pendekatan trial and error sering dilakukan untuk menemukan solusi yang paling efektif dan bisa diterima oleh pengguna. Tahap Develop sangat mengutamakan iterasi, sehingga solusi akan terus diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan masukan nyata dari pengguna.

1) Ideation/Brainstorming

Menciptakan berbagai ide dan konsep desain yang mungkin untuk memecahkan masalah yang sudah ditentukan di tahap Define. Fokusnya adalah menghasilkan sebanyak mungkin solusi kreatif.

2) Prototyping

Membuat model awal atau prototipe dari ide-ide yang dihasilkan. Prototipe ini bisa berbentuk sketsa, mock-up.

3) User Testing

Melibatkan pengguna untuk mencoba prototipe. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk melihat apakah solusi yang dikembangkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

4) Iterasi

Menggunakan umpan balik dari user testing untuk memperbaiki dan menyempurnakan prototipe. Proses ini dilakukan berulang kali sampai solusi mendekati versi yang diinginkan.

5) Collaboration

Berkolaborasi dengan pihak terkait untuk mendapatkan perspektif yang berbeda dan memastikan solusi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan.

d. *Deliver*

Tahap Deliver merupakan langkah terakhir dalam Double Diamond di mana ide-ide yang telah dikembangkan diuji dalam dunia nyata. Di sini, keberhasilan desain dinilai melalui interaksi pengguna dan performa di lapangan. Hasil dari tahap ini dapat memberikan wawasan untuk iterasi selanjutnya.

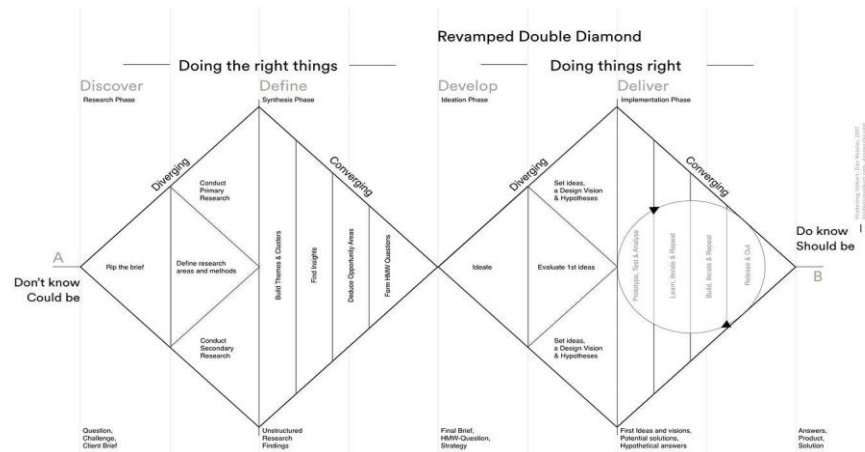
1) Finalisasi Desain

Menyempurnakan desain berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari prototipe dan pengujian sebelumnya. Ini meliputi kriteria desain, seperti fungsi, estetika, citra dan biaya

2) *Quality Assurance* (QA) dan Testing Akhir

Melakukan pengujian akhir untuk memastikan bahwa hasil desain sesuai kriteria prioritas.

2. Metode Desain



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain
Sumber: The Fountain Institute, 2024.

Metode desain yang digunakan oleh penulis dalam perancangan desain interior *Urban Food Court Foodlife Yogya Heritage* ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Discover

Penulis menggunakan proses wawancara, survei, atau observasi untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan, perilaku, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Selain itu penulis juga menggunakan Insight Gathering atau mengumpulkan data dan informasi yang relevan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang konteks dan lingkungan masalah.

b. Tahap Define

Dalam tahap ini penulis mengelompokkan data yang telah dikumpulkan, mengidentifikasi pola, dan membuat hubungan antara temuan. Setelah itu penulis juga menentukan masalah inti yang akan difokuskan. Hal ini bisa berbentuk pernyataan masalah yang jelas dan terukur. Selanjutnya penulis memilih dan memfokuskan pada masalah atau peluang yang paling penting untuk dipecahkan.

c. Tahap Develop

Dalam tahap ini penulis melakukan brainstorming ide untuk menciptakan berbagai ide dan konsep desain yang mungkin untuk memecahkan masalah yang sudah ditentukan di tahap Define. Fokusnya adalah menghasilkan sebanyak mungkin solusi kreatif.

d. Tahap Deliver

Dalam tahap ini penulis melakukan finalisasi desain dengan menyempurnakan desain berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari prototipe dan pengujian sebelumnya. Ini meliputi kriteria desain, seperti fungsi, estetika, citra dan biaya

