

PERANCANGAN INTERIOR
***ROOFTOP* RESTORAN PADMA HOTEL SEMARANG**
DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL*



oleh:

Scencia Zefanya Subekti

NIM 2112366023

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

2025

ABSTRAK

Rooftop Restoran Hotel Padma Semarang merupakan salah satu fasilitas utama yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat bersantap, tetapi juga seharusnya dapat difungsikan sebagai ruang pengalaman yang mampu menyampaikan narasi visual kepada pengunjung. Dalam konteks restoran pada hotel bintang lima, aspek estetika dan kenyamanan visual menjadi elemen penting, terlebih ketika menyatu dengan nilai-nilai keberlanjutan dan identitas lokal.

Oleh karena itu, perancangan restoran ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang mewah namun tetap mengakar pada lokalitas Kota Semarang melalui pendekatan eco-cultural, yaitu memadukan prinsip desain berkelanjutan dengan kekayaan budaya lokal. Konsep lokalitas yang dimasukkan ke dalam elemen desain adalah Warak Ngendog sebagai ikon akulturasi budaya di Semarang dan membawa konsep Kota Perairan Semarang sebagai representasi karakter geografis dan historis kota tersebut.

Konsep ini diolah dengan metode perancangan menurut Rosemary Kilmer, yang menekankan pentingnya analisis kebutuhan pengguna dan karakter ruang. Hasil perancangan berupa desain interior restoran rooftop yang tidak hanya fungsional dan estetik, tetapi juga mencerminkan nilai historis dan budaya Semarang, tanpa menghilangkan citra elegan dari Padma Hotel itu sendiri. Proyek ini diharapkan dapat menjadi contoh penerapan desain interior yang berkelanjutan, kontekstual, dan berdampak positif terhadap pengalaman pengguna.

Kata Kunci : Restoran Hotel, *Eco – cultural*, Lokalitas Semarang, Interior Restoran

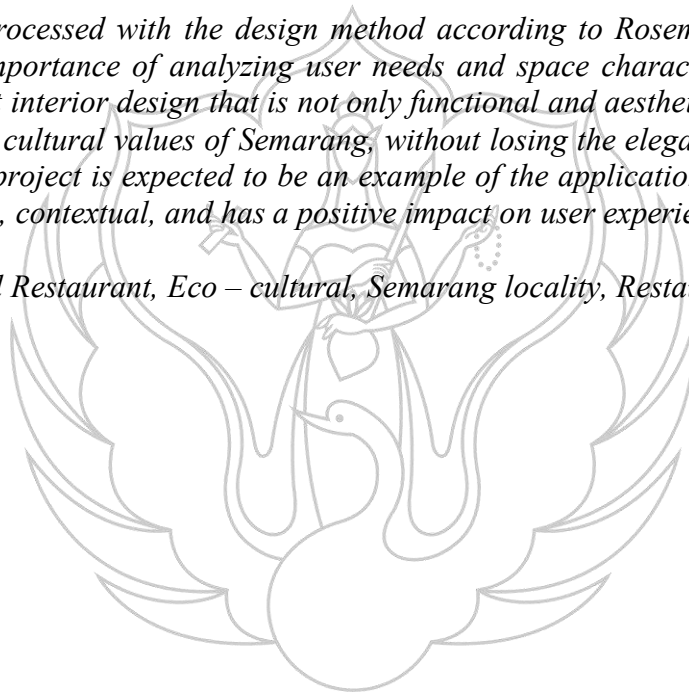
ABSTRACT

The rooftop restaurant of Padma Hotel Semarang is one of the main facilities that not only functions as a place to dine, but should also function as an experiential space that is able to convey visual narratives to visitors. In the context of a restaurant in a five-star hotel, aesthetic aspects and visual comfort become important elements, especially when integrated with sustainability values and local identity.

Therefore, the design of this restaurant aims to create a luxurious space that is still rooted in the locality of Semarang City through an eco-cultural approach, combining sustainable design principles with the richness of local culture. The locality concept incorporated into the design elements is Warak Ngendog as an icon of cultural acculturation in Semarang and brings the concept of Semarang Water City as a representation of the geographical and historical character of the city.

This concept is processed with the design method according to Rosemary Kilmer, which emphasizes the importance of analyzing user needs and space character. The result is a rooftop restaurant interior design that is not only functional and aesthetic, but also reflects the historical and cultural values of Semarang, without losing the elegant image of Padma Hotel itself. This project is expected to be an example of the application of interior design that is sustainable, contextual, and has a positive impact on user experience.

Keywords : *Hotel Restaurant, Eco – cultural, Semarang locality, Restaurant’s Interior*



Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR ROOFTOP RESTORAN PADMA HOTEL SEMARANG DENGAN PENDEKATAN *ECO – CULTURAL* diajukan oleh Scenicia Zefanya Subekti, NIM 2112366023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



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

NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Dosen Pembimbing II



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.

NIP. 19900726 202203 2 010 / NIDN 0026079005

Cognate/Penguji Ahli



Dony Arsetyamoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002 / NIDN 0007047904

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



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 19691180 199303 1004 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Scenicia Zefanya Subekti
NIM : 2112366023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu 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, 11 Juni 2025



Scenicia Zefanya Subekti

NIM 2112366023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik yang berjudul “Perancangan Interior *Roof* Restoran Padma Hotel Semarang dengan Pendekatan *Eco – cultural*”. Laporan ini disusun dan diajukan sebagai salah satu persyaratan kelulusan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran yang penulis alami selama proses persiapan dan pelaksanaan Tugas Akhir merupakan hasil dari bantuan, bimbingan, dorongan, dan doa dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

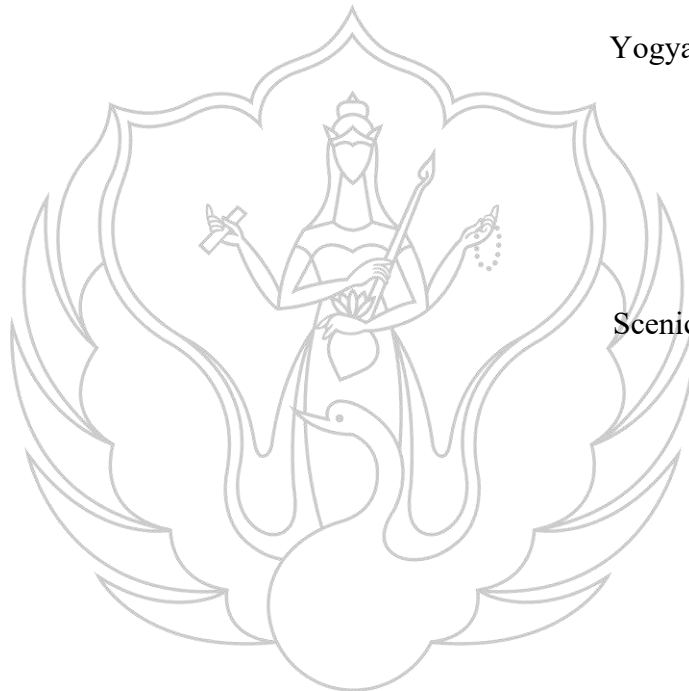
1. Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan perlindungan-Nya;
2. Ibu dan Ayah saya serta adik – adik penulis yang telah memberikan dukungan dan doa selama menyelesaikan program S1 ini;
3. Yth Dosen pembimbing penulis Pak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. dan Mba Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pembekalan dan bimbingan selama penyusunan tugas akhir ini;
4. Yth Bapak Tonny Sadha, Bli Kadek, Kak Panji, Kak Atho yang telah memberikan perizinan serta data – data objek tugas akhir kepada penulis serta ilmu-ilmu desain interior yang sangat berharga;
5. Edwin Gilberth Adolfo Ikalor, kekasih yang selalu menemani penulis, yang telah memberikan kasih sayang, semangat, dukungan, serta menjadi pendengar yang baik selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini;
6. Kak Silva yang telah dengan baik hati yang hangat dan nyaman, serta menjadi kakak perempuan impian penulis yang selalu memberikan nasihat dan pertolongan;
7. Mba Rahmanita, selaku alumni Desain Interior ISI Yogyakarta yang memberikan banyak saran, dukungan serta ilmu baru yang bisa penulis terapkan pada tugas akhir ini;
8. Teman – teman seperjuangan penulis Rani, Aya, Jeni, Micko, Kiya, Thania, Inu, Rere, Taya, Nadya, Khanza dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih sudah berjuang hingga akhir
9. Teman – teman penulis Safa, Milad, Damra, Aqsa, Mbo dan teman teman *discord*

lainnya atas dukungan dan ajakan bermain *game* disaat penulis lelah dan pusing dalam menghadapi tugas akhir;

10. Serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama pelaksanaan maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
11. Terima kasih kepada diri saya sendiri selaku penulis yang mampu menghadapi tiap masalah yang datang bersamaan dengan pelaksanaan tugas akhir ini dan memilih untuk tidak menyerah. Tugas akhir ini adalah pencapaian yang penulis persembahkan untuk diri sendiri.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Penulis

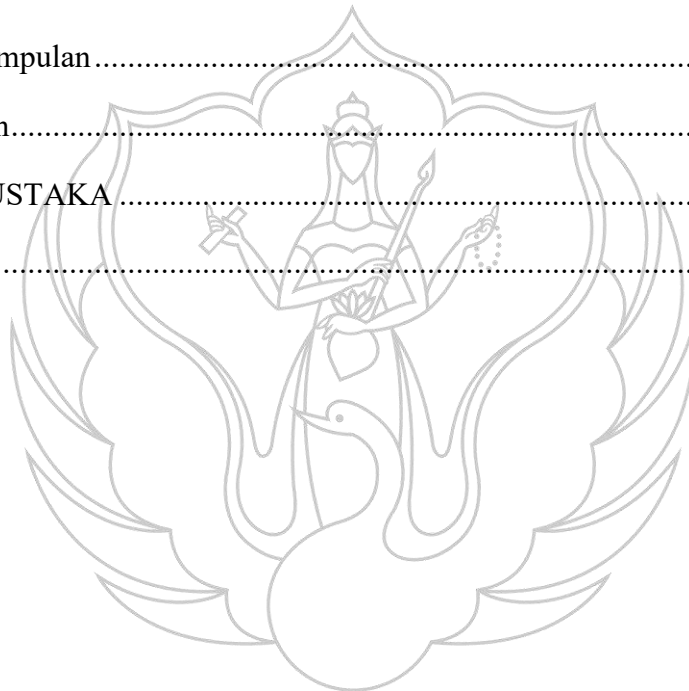


Scenicia Zefanya Subekti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses & Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	4
C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan	7
BAB II PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka & Referensi Desain.....	8
1. Tinjauan Umum.....	8
2. Tinjauan Khusus.....	12
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	19
1. Tujuan Desain.....	19
2. Fokus / Sasaran Desain	20
3. Data.....	20
C. Data Literatur.....	35
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	45
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	49
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	49
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	49
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	55

A.	Alternatif Desain.....	55
1.	Alternatif Estetika Ruang.....	55
2.	Alternatif Penataan Ruang	64
3.	Alternatif Pembentuk Ruang.....	73
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	78
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	82
B.	Evaluasi Pemilihan Desain	88
C.	Hasil Desain.....	89
BAB V PENUTUP.....		103
A.	Kesimpulan.....	103
B.	Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN		107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pola pikir menurut Rosemary Kilmer.....	7
Gambar 2.1 Interior Pasar Johar Semarang	16
Gambar 2.2 Patung Warak Ngendok.....	17
Gambar 2.3 Lawang Sewu Semarang.....	18
Gambar 2.4 Gedung Jiwasraya Semarang	19
Gambar 2.5 Logo Padma Hotel Semarang	21
Gambar 2.6 Site Plan Padma Hotel Semarang.....	25
Gambar 2.7 Gedung Padma Hotel Semarang	25
Gambar 2.8 Layout Interior Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang.....	26
Gambar 2.9 Beaufort Scale	27
Gambar 2.10 Orientasi Matahari dan Angin.....	27
Gambar 2.11 Nilai Ambang Batas Kebisingan	28
Gambar 2.12 rata -rata suhu tertinggi dan terdingin Kota Semarang.....	29
Gambar 2.13 rata - rata curah hujan bulanan di Kota Semarang	29
Gambar 2.14 Sistem Elektrikal Mekanikal pada area restoran	29
Gambar 2.15 Material Lantai Eksisting Padma Hotel Semarang.....	30
Gambar 2.16 Material Dinding Eksisting Padma Hotel Semarang.....	30
Gambar 2. 17 Material Plafond Eksisting Padma Hotel Semarang	31
Gambar 2.18 Analisis Aktivitas Karyawan	33
Gambar 2.19 Analisis Aktivitas Chef.....	33
Gambar 2.20 Analisis Aktivitas Pengunjung.....	34
Gambar 2.21 Bubble Diagram hubungan antar ruang.....	34
Gambar 2.22 Zoning ruangan Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang	35
Gambar 2.23Matrik Hubungan antar Ruang Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang ...	35
Gambar 2.24 Interior dining pavilion restaurant.....	36
Gambar 2. 25 Bar area pavilion restaurant	36
Gambar 2.26 Village Butcher dan La Cucina Restoran	37
Gambar 2.27 Pergerakan Sirkulasi	40
Gambar 2.28 Antropometri ketinggian meja dan kursi	40
Gambar 2.29 Antropometri lebar dan kedalaman meja.....	41
Gambar 2.30 Antropometri jarak bersih untuk area pelayan.....	42
Gambar 2.31 Antropometri jarak antar meja makan	42
Gambar 2.32 Antropometri jarak bersih area bar.....	43
Gambar 2. 33 Antropometri ketinggian meja dan kursi bar	44
Gambar 3.1 Mindmapping konsep perancangan.....	50
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi 1.....	50
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi II	51
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi III.....	51
Gambar 4.1 Moodboard suasana ruang alternatif 1.....	55
Gambar 4.2 Moodboard suasana ruang alternatif 2.....	56
Gambar 4.3 Stilasi bentuk bunga teratai.....	57
Gambar 4.4 Stilasi bentuk gelombang air.....	57
Gambar 4.5 Restoran bergaya Art Deco.....	58
Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	58
Gambar 4.7 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	59
Gambar 4.8 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafond	60
Gambar 4.9 Penerapan Tema dan Gaya pada Elemen Dekoratif.....	60
Gambar 4.10 Komposisi Warna	61

Gambar 4.11 Komposisi Material	62
Gambar 4.12 Diagram Matrix	65
Gambar 4.13 Bubble Diagram	66
Gambar 4.14 Alternatif Bubble Plan 1	67
Gambar 4.15 Alternatif Bubble Plan 2	68
Gambar 4.16 Alternatif Block Plan 1	69
Gambar 4.17 Alternatif Block Plan 2	70
Gambar 4.18 Alternatif Layout 1	71
Gambar 4.19 Alternatif Layout 2	72
Gambar 4. 20 Alternatif 1 Rencana Lantai	73
Gambar 4. 21 Alternatif 2 Rencana Lantai	74
Gambar 4. 22 Rencana Finishing Dinding.....	75
Gambar 4. 23 Alternatif 1 Rencana Plafond.....	76
Gambar 4. 24 Alternatif 2 Rencana Plafond.....	77
Gambar 4. 25 Rencana alternatif furniture	78
Gambar 4. 26 Rencana Furniture Custom	79
Gambar 4. 27 Visualisasi Render - Lift Lobby	90
Gambar 4. 28 Visualisasi Render - Lift Lobby	90
Gambar 4. 29 Visualisasi Render - Toilet Corridor	91
Gambar 4. 30 Visualisasi Render - Women's Toilet	91
Gambar 4. 31 Visualisasi Render - Accessable's Toilet	92
Gambar 4. 32 Visualisasi Render - Men's Toilet	92
Gambar 4. 33 Visualisasi Render - Live Kitchen.....	93
Gambar 4. 34 Visualisasi Render - Indoor Dining view corridor	93
Gambar 4. 35 Visualisasi Render - Indoor Corridor	94
Gambar 4. 36 Visualisasi Render - Indoor Dining.....	94
Gambar 4. 37 Visualisasi Render - Indoor Dining.....	95
Gambar 4. 38 Visualisasi Render - Indoor Dining.....	95
Gambar 4. 39 Visualisasi Render - Indoor Dining Bar	96
Gambar 4. 40 Visualisasi Render - Indoor Bar Lounge	96
Gambar 4. 41 Visualisasi Render - Outdoor non Smoking Live Kitchen view.....	97
Gambar 4. 42 Visualisasi Render - Outdoor non Smoking	97
Gambar 4. 43 Visualisasi Render - Indoor non Smoking	98
Gambar 4. 44 Visualisasi Render - Outdoor Bar	98
Gambar 4. 45 Visualisasi Render - Outdoor Smoking	99
Gambar 4. 46 Visualisasi Render - Outdoor Smoking	99
Gambar 4. 47 Visualisasi Render - Outdoor Smoking	100
Gambar 4. 48 Layout Berwarna Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang.....	100
Gambar 4. 49 Custom Standing Mirror	101
Gambar 4. 50 Custom Banquette Seating.....	101
Gambar 4. 51 Custom Maitre D' Desk	102
Gambar 4. 52 Custom Dining Table.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tipe - tipe hotel.....	8
Tabel 2. 2 Konsep Desain dengan Pendekatan eco – cultural	14
Tabel 2. 3 Daftar Ruang beserta Fungsi dan Penggunaanya	31
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	45
Tabel 3. 1 Daftar Ruang beserta Ide Solusi	53
Tabel 4. 1 Kriteria Alternatif Suasana Ruang	56
Tabel 4. 2 Pemilihan warna dari Ikon Warak Ngendog	61
Tabel 4. 3 Penerapan Parameter Eco-Cultural	63
Tabel 4. 4 Daftar Kebutuhan Equipment.....	79
Tabel 4. 5 Daftar Kebutuhan Jenis Pencahayaan	82
Tabel 4. 6 Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu.....	85
Tabel 4. 7 Daftar Kebutuhan Jenis Penghawaan.....	86
Tabel 4. 8 Perhitungan Kebutuhan AC.....	87
Tabel 4. 9 Evaluasi Pemilihan Desain	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pariwisata sebagai sektor pembangunan dengan penghasilan devisa negara terbesar pada negara Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (Statistik, 2024), peningkatan angka kunjungan dari wisatawan mancanegara mulai Januari hingga Oktober 2024 mencapai angka tertinggi pada 1.339 ribu kunjungan di bulan Agustus, jumlah ini naik dibanding tahun 2023 dengan nilai paling tinggi hanya 1.114 ribu di bulan Desember. Kenaikan jumlah wisatawan yang datang ke Indonesia tidak sebatas hanya karena daya tarik objek wisata saja, namun juga dari fasilitas bangunan infrastruktur dan amenities yang mendukung kegiatan pariwisata itu sendiri.

Semarang yang menduduki peringkat 5 kota terbesar di Indonesia, memiliki kekayaan budaya dan sebagai kawasan sejarah yang tak ternilai khususnya pada bangunan bersejarah. Kawasan ini dikenal dengan sebutan "*The Little Nederland*" (Pratiwo, 2004) dikarenakan masih banyaknya bangunan – bangunan kuno kolonial Belanda yang masih dilestarikan dan menjadi salah satu daya tarik kota ini. Sebagai salah satu destinasi wisata, Semarang sering menjadi persinggahan bagi turis lokal maupun mancanegara. Hal ini tentunya memunculkan kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman wisata yang berkesan, salah satunya melalui fasilitas hotel bintang lima dengan restoran mewah yang bisa memberikan nuansa unik dan berbeda. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Semarang, Tingkat Penghunian Kamar (TPK) bulan September 2023 tertinggi di duduki oleh hotel bintang 5 yaitu sebesar 75,99% (Semarang, 2023). Meningkatnya jumlah wisatawan yang datang menuntut keberadaan fasilitas hotel bintang lima yang tidak hanya menawarkan akomodasi mewah, juga pengalaman bersantap yang berkesan.

Restoran pada hotel bintang lima menjadi salah satu fasilitas pelayanan menarik lainnya yang mampu meningkatkan reputasi dan daya saing hotel di kancah nasional maupun internasional. Oleh karena itu, merancang desain interior restoran pada hotel Bintang lima perlu memperhatikan standar yang tepat untuk dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi para tamu, serta mendukung nilai citra hotel itu tersendiri. Sebagai salah satu fasilitas utama, restoran tidak hanya melayani tamu hotel, tetapi juga berfungsi

sebagai salah satu tempat bersantap utama bagi masyarakat lokal dan wisatawan yang bermalam disana.

Bentuk visual dan fisik sebuah restoran di hotel bintang lima mempengaruhi nilai dan citra hotel itu sendiri, tidak hanya menjadi tempat untuk sekedar makan saja, tetapi juga sebagai tempat yang mampu menciptakan ruang interaksi antara tamu, hidangan, dan atmosfer yang ditawarkan kepada pengunjung. Lokasi rooftop restoran di Padma Hotel Semarang ini mempunyai peluang untuk menciptakan atmosfer ruang yang khas dan berkarakter. Karenanya, mengangkat nilai lokalitas dengan pendekatan *eco-cultural* dalam desain interior restoran dilihat mampu memberikan identitas unik untuk hotel bintang lima, sekaligus menambah nilai estetika dan menarik bagi pengunjung.

Konsep restoran berbasis keindahan visual budaya dan identitas lokal ini dapat menunjukkan bahwa gaya desain yang membawakan nilai lokalitas Kota Semarang menarik dalam penerapannya pada rooftop restoran Padma Hotel Semarang. Desain ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan ruang yang mewah dan estetik, tetapi juga menghidupkan budaya lokal sehingga restoran tidak hanya muncul sebagai fasilitas pendukung yang membosankan saja namun mampu memberikan Kesan baru untuk pengunjung. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya akan memberikan nilai fungsi dalam dunia desain interior, tetapi juga menjadi bagian dari upaya pelestarian nilai-nilai sejarah dan budaya di Kota Semarang.

B. Proses & Metode Desain

1. Proses Desain

Pada “Perancangan Interior Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang dengan pendekatan *eco-cultural*” ini penulis menerapkan 8 tahapan dalam proses perancangan desain interior oleh (Rosemary Kilmer, 2014). Penjelasan mengenai masing – masing tahapan tersebut sebagai berikut:

a. *Commit* (Menerima Masalah)

Tahap awal dalam proses desain adalah *commit*, yaitu membuat komitmen untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu. Langkah ini dapat dilakukan dengan membuat jadwal waktu yang terstruktur. Pada tahap ini, desainer juga memilih objek yang akan menjadi fokus desain.

b. State (Mendefinisikan Masalah)

Pada tahap ini, desainer mendefinisikan masalah yang ada dalam ruang yang akan didesain. Dalam konteks ini, desainer mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang perlu diatasi untuk mencapai solusi desain yang optimal.

c. Collect (Pengumpulan Data)

Tahap ini umumnya dikenal sebagai '*Programming*' di mana desainer mengumpulkan data secara tertulis. Teknik pengumpulan data ini dapat mencakup penelitian, wawancara, dan survei. Pada tahap ini, desainer melakukan wawancara dengan *principal* atau pihak *management* hotel yang akan didesain untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

d. Analyze (Menganalisis Data)

Setelah data terkumpul, desainer menganalisis informasi tersebut dan mengelompokkannya ke dalam kategori yang relevan. Dalam tahap ini, desainer menyaring informasi untuk menemukan aspek-aspek yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan yang paling berkaitan dengan masalah desain.

e. Ideate (Membuat Alternatif Desain)

Pada tahap ini, desainer membuat berbagai alternatif desain untuk menemukan solusi terbaik. Proses ini terdiri dari dua fase, yaitu pembuatan skema desain dan penjelasan konsep. Desainer mengembangkan skema desain, merancang alternatif tata letak, dan membuat moodboard untuk memperjelas visi desain.

f. Choose (Memilih Desain Terbaik)

Desainer kemudian memilih alternatif desain terbaik berdasarkan apakah desain tersebut memenuhi kebutuhan, keinginan, dan tujuan klien. Setelah desain terpilih, desainer membuat gambar kerja dan detail-detail terkait. Pada tahap ini, desainer mempresentasikan desain kepada klien dan pemilik, meminta pendapat mereka, dan membuat keputusan final.

g. Implement (Pelaksanaan Desain)

Di tahap ini, desainer mengomunikasikan ide desain melalui pembuatan gambar 3D dengan program seperti SketchUp, rendering akhir menggunakan Enscape, serta gambar kerja dengan AutoCAD. Selain itu, desainer juga mempersiapkan presentasi akhir untuk klien.

h. *Evaluate* (Evaluasi Desain)

Desainer mengevaluasi kembali hasil desain yang telah dibuat untuk menilai apakah desain tersebut telah berhasil memecahkan masalah yang diidentifikasi. Pada tahap ini, desainer meminta umpan balik dari klien dan pemilik. Jika hasilnya memuaskan, proses akan dilanjutkan ke tahap pembangunan. Namun, jika hasilnya belum memuaskan atau masalah belum terpecahkan, desainer akan kembali ke tahap implementasi untuk melakukan perbaikan kembali dan mengulang langkah berikutnya.

2. Metode Desain

Dalam melaksanakan proses perancangan Rooftop Restoran Hotel Bintang Lima Semarang, metode desain yang dipakai melibatkan tiga tahapan utama. Hal ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Penelusuran Masalah Dalam usaha pengumpulan data dalam judul "Perancangan Interior Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang dengan pendekatan *eco-cultural*" metode pengumpulan data dan penelusuran masalah yang berkaitan dengan interior designs oleh Kilmer akan dilakukan beberapa pendekatan, antara lain:

1) Observasi Lapangan

Teknik observasi ini tidak hanya terbatas membahas perilaku dan sifat manusia, namun juga lingkungan dan objek lainnya (Sugiyono, 2018) Dalam kasus ini adalah dengan cara mengunjungi lokasi restoran di hotel bintang lima di Semarang untuk mengamati kondisi ruang, tata letak, pencahayaan, dan detail arsitektur yang ada. Observasi ini bertujuan untuk mengenali elemen-elemen fisik dan suasana historis yang dapat dipertahankan dan dikembangkan sesuai dengan tema Art Moderne.

2) Dokumentasi

Memperoleh data dengan bentuk buku, dokumen cetak, tulisan arsip dan gambar yang dapat diraih berupa laporan serta keterangan yang mendukung penelitian. Dokumentasi ini membantu dalam mengorganisir informasi,

memastikan bahwa data yang diperoleh terjaga dengan baik, dan memberikan referensi yang jelas saat mengembangkan dan mengevaluasi desain.

3) Studi Literatur

Menurut (Danial & Wasriah, 2009) Studi literatur dilaksanakan dengan menggali informasi dari buku – buku atau program literatur lain yang berkaitan. Hal ini ditujukan untuk memahami prinsip-prinsip desain dan bagaimana hal tersebut dapat disesuaikan dengan elemen lokalitas Semarang. Literatur tentang sejarah arsitektur dan budaya Semarang juga akan ditinjau untuk mendapatkan wawasan mengenai elemen historis lokal yang bisa diintegrasikan dalam desain restoran.

b. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

Dalam proyek desain interior berjudul "Perancangan Interior Rooftop Restoran Padma Hotel Semarang dengan pendekatan *eco-cultural*" metode *mind mapping* dapat digunakan secara efektif untuk membangkitkan ide dan mengembangkan desain.

Mind Mapping diartikan sebagai proses membentuk korelasi konsep pada suatu pemahaman secara visual (Buzan, 2006) Teknik visual ini yang membantu dalam mengorganisir dan menghubungkan ide-ide secara struktural. Metode ini dimulai dengan sebuah ide utama, dalam hal ini adalah desain interior restoran dengan pendekatan *eco-cultural*, yang ditempatkan di tengah peta. Hasil dari ide utama, cabang-cabang pun diarahkan untuk mengeksplorasi berbagai aspek dan elemen desain, kelestarian nilai sejarah, dan nilai lokal Semarang. Dengan metode *mind mapping*, hasil akhirnya dapat memvisualisasikan dan mengorganisir berbagai elemen desain dengan cara yang terstruktur. Teknik ini membantu dalam menghasilkan ide yang saling terhubung.

c. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Metode evaluasi penentuan desain yang dipilih adalah Prototyping dengan 3D Rendering. Metode ini melibatkan pembuatan presentasi digital dari desain menggunakan 3D rendering, yang kemudian diuji untuk memastikan desain memenuhi kriteria yang diinginkan. Dengan menggunakan 3D rendering, desainer

dapat menciptakan representasi visual yang sangat realistis dari ruang yang direncanakan. Model ini memungkinkan desainer untuk melihat dan menguji bagaimana elemen-elemen desain, seperti furniture, material, pencahayaan, dan tata letak, akan terlihat dalam bentuk tiga dimensi. Beberapa aspek yang dievaluasi dalam pengujian fungsional meliputi:

1) Evaluasi Sirkulasi dan Tata Letak

Memastikan alur pergerakan pengunjung dan staf di dalam ruang yang dirancang adalah efisien dan nyaman. 3D rendering memungkinkan simulasi sirkulasi untuk mengidentifikasi potensi masalah dalam tata letak sebelum konstruksi dimulai.

2) Penilaian Kenyamanan

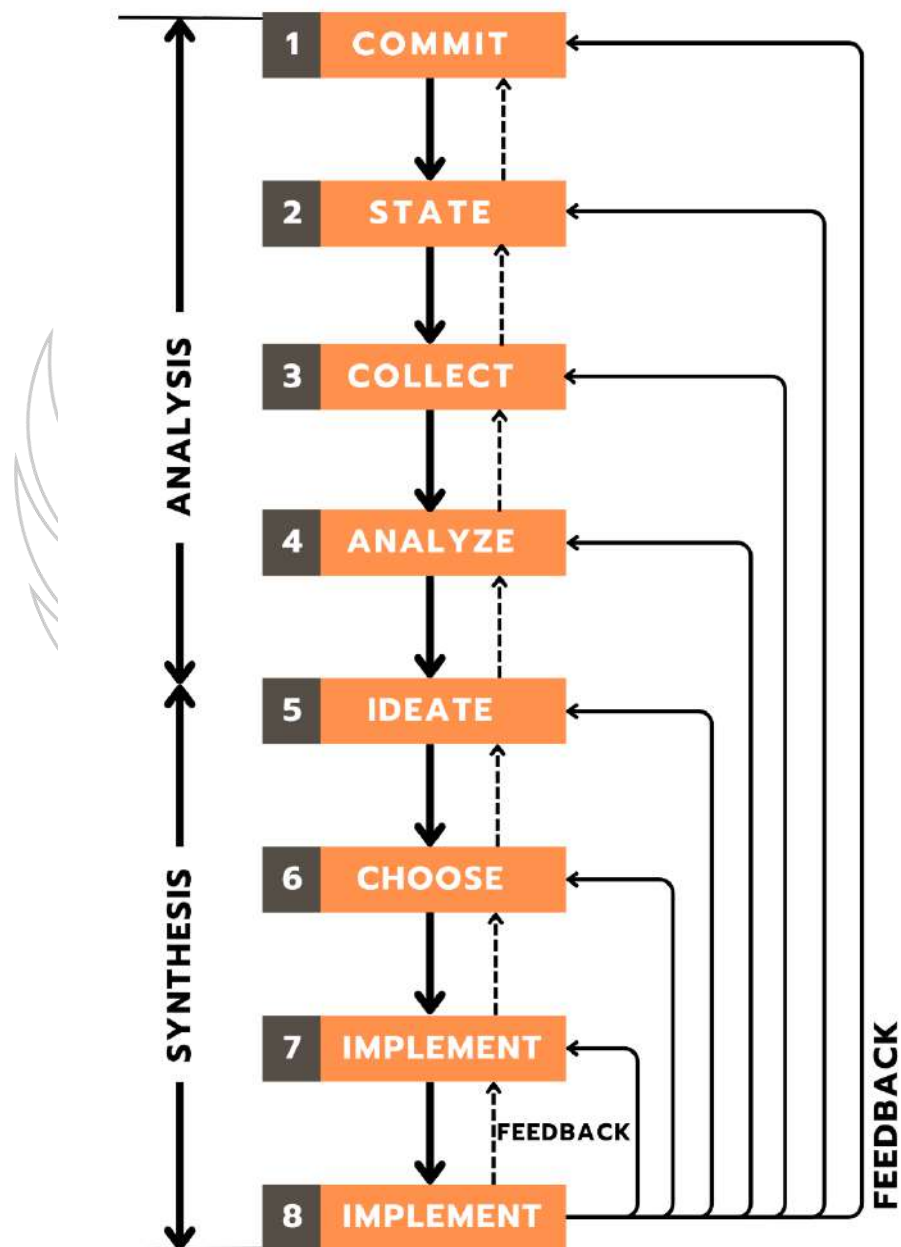
Menguji apakah elemen desain, seperti furnitur dan pencahayaan, memenuhi standar kenyamanan yang diharapkan. Meskipun 3D rendering tidak dapat menguji kenyamanan fisik secara langsung, desainer dapat melakukan simulasi visual untuk menilai ergonomi dan proporsi.

3) Uji Kualitas Material

Menggunakan rendering 3D untuk memvisualisasikan berbagai material dan hasil finishing, sehingga desainer dan klien dapat melihat bagaimana material yang berbeda akan mempengaruhi tampilan akhir ruang dan membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang material yang akan digunakan. Prototyping dengan 3D rendering memberikan keuntungan dalam hal visualisasi dan perencanaan. Hal ini memungkinkan desainer untuk mengidentifikasi dan mengatasi potensi masalah sebelum implementasi pada proyek langsung dilakukan, serta membantu klien memahami dan menyetujui desain akhir yang dipresentasikan dengan lebih baik.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut (Rosemary Kilmer, 2014) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Pola pikir menurut Rosemary Kilmer
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025)