

**PERANCANGAN INTERIOR BABY WISE RETAIL BSD
CITY, TANGERANG SELATAN DENGAN KONSEP
*ONE STOP SHOPPING***



PERANCANGAN

oleh:

Fadhil Himawan Lisna Putra

NIM 2112369023

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

2025

**PERANCANGAN INTERIOR BABY WISE RETAIL
BSD CITY, TANGERANG SELATAN DENGAN
KONSEP *ONE STOP SHOPPING***



PERANCANGAN

Fadhil Himawan Lisna Putra

NIM 2112369023

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2025

ABSTRAK

Perkembangan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya peran parenting mendorong kebutuhan akan retail yang secara khusus melayani kebutuhan ibu dan anak. Namun, banyak retail konvensional belum mampu memberikan pengalaman berbelanja yang nyaman dan mendukung peran keluarga secara menyeluruh. Isu utama dalam perancangan ini adalah Bagaimana merancang sebuah retail yang tidak hanya menjadi tempat belanja, tetapi juga dapat memberikan fasilitas dan pengalaman berbelanja yang baik bagi seluruh anggota keluarga. Perancangan interior *Baby Wise* retail di BSD City, Tangerang Selatan ini bertujuan untuk menciptakan retail ibu dan anak yang mendukung produktivitas parenting dengan menghadirkan ruang yang ramah keluarga. Konsep *one stop shopping* diterapkan agar berbagai aktivitas seperti belanja, bermain, hingga bersantai dapat dilakukan dalam satu ruang terpadu. Metode yang digunakan adalah *Double Diamond Design Thinking* dengan pendekatan *human centered design*, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Hasil dari perancangan ini berupa desain retail yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga memberikan manfaat emosional dan sosial, serta meningkatkan kualitas pengalaman berbelanja keluarga secara keseluruhan.

Kata Kunci: Perancangan Interior, Retail Ibu dan Anak, *One Stop Shopping*

ABSTRACT

The development of public awareness of the importance of parenting roles has driven the need for retailers that cater specifically to the needs of mothers and children. However, many conventional retailers have not been able to provide a comfortable shopping experience and support the role of the family as a whole. The main issue in this design is how to design a retail that is not only a place to shop, but can also provide facilities and a good shopping experience for all family members. The interior design of Baby Wise Retail in BSD City, South Tangerang aims to create a mother and child retail that supports parenting productivity by presenting a family-friendly space. The concept of one stop shopping is applied so that various activities such as shopping, playing, and relaxing can be done in one integrated space. The method used is Double Diamond Design Thinking with a human centered design approach, which emphasizes a deep understanding of user needs and habits. The result of this design is a retail design that is not only aesthetic and functional, but also provides emotional and social benefits, and improves the quality of the overall family shopping experience.

Keywords: *Interios Design, Mother and Child Retail, One Stop Shopping*

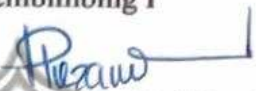


Tugas akhir perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR BABY WISE RETAIL BSD CITY,
TANGERANG SELATAN DENGAN KONSEP ONE STOP SHOPPING**

diajukan oleh Fadhil Himawan Lisna Putra, NIM 2112369023, 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


Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP. 19870928 201903 2 017 / NIDN 0030087304

Dosen Pembimbing II


Danang Febriyanto, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870 209201504 1 001 / NIDN 0009028703

Cognate/Penguji Ahli


Pradnya Paramytha, S. Sn., M.A.

NIP. 19900826 202203 2 004 / NIDN 0026089008

Koordinator Program Studi Desain Interior


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

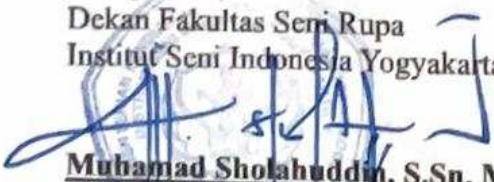
NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain


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

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadhil Himawan Lisna Putra

NIM : 2112369023

Tahun Lulus : 2025

Program Studi : 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, 2 Juni 2025



Fadhil Himawan Lisna Putra

2112369023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Ungkapan puji dan syukur tidak hentinya perancang panjatkan kepada Allah Yang Maha Pemberi Petunjuk, Yang Maha Pencipta, Yang Maha Melapangkan sehingga Tugas Akhir Perancangan berjudul “Perancangan Interior Baby Wise Retail BSD City, Tangerang Selatan Dengan Konsep *One Stop Shopping*” dapat selesai pada waktu yang tepat. Hadirnya perancangan ini tidak lepas dari andil serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, perancang menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn, M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I, atas arahan dan saran dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini. Semoga beliau senantiasa dilimpahkan kesehatan dan keberkahan.
4. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, atas arahan dan saran dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini. Semoga beliau senantiasa dilimpahkan kesehatan dan keberkahan.
5. Bapak/Ibu Dosen serta Staf Akademik Fakultas Seni Rupa dan Desain, Khususnya pada Program Studi Desain Interior.
6. Alm. Ayahku, Sunaryo; Alm. Ibuku, Listyorini; serta kakakku, Lindha Lisnasari atas semua yang telah diberikan hingga sampai pada tahapan hidup ini.
7. Ikvina Hasanatika yang menyertai setiap proses hingga saat ini. *Bersama, menjadi bingkai warna yang dikenang selamanya.*
8. Achmad Hussein; I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana; serta rekan – rekan yang ditemui selama masa perkuliahan. Semoga hal baik selalu menyertai kalian, terima kasih telah singgah.

Penyusunan tugas akhir perancangan ini merupakan perjalanan perancang dalam menimba ilmu. Oleh sebab itu, perancang menerima dengan terbuka kritik maupun saran yang disampaikan pembaca di kemudian hari. Semoga hasil dari tugas akhir perancangan ini memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi amal bagi perancang.

Yogyakarta, 2 Juni 2025



Fadhil Himawan Lisna Putra

2112369023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah	3
2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain	3
3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih	3
C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan.....	4
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Landasan Teori.....	6
2. Pendekatan Desain	8
B. Program Desain (Programming).....	9
3. Tujuan Desain	9
4. Sasaran Desain	12
BAB III	38
PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN	38
A. Pernyataan Masalah.....	38
B. Konsep Desain.....	39
1. Mind Map.....	40
2. Studi Preseden.....	41
BAB IV	42
PENGEMBANGAN DESAIN.....	42
A. Alternatif Desain	42
1. Alternatif Estetika Ruang.....	42

2.	Alternatif Penataan Ruang	52
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	59
4.	Alternatif Elemen Pengisi Ruang.....	64
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	65
B.	Evaluasi Pemilihan Desain	74
1.	Penerapan Gaya.....	74
2.	Suasana Ruang	74
3.	Komposisi Warna.....	75
4.	Komposisi Bentuk.....	76
5.	Komposisi Material.....	76
6.	Bubble Diagram	77
7.	Zoning	77
8.	Layout	78
9.	Rencana Lantai.....	79
10.	Rencana Plafon.....	80
11.	Furnitur.....	81
C.	Hasil Desain.....	82
1.	Rendering	82
2.	Layout	93
3.	Detail Khusus	95
BAB V.....		97
PENUTUP.....		97
A.	Kesimpulan.....	97
B.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99
Lampiran		100
1.	Dokumentasi Survey	100
2.	Proses Pengembangan Desain.....	101
3.	Presentasi Desain / Render 3D.....	102
4.	Hasil Turnitin	104
5.	Rancangan Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	105
6.	Gambar Kerja	105

DAFTAR GAMBAR

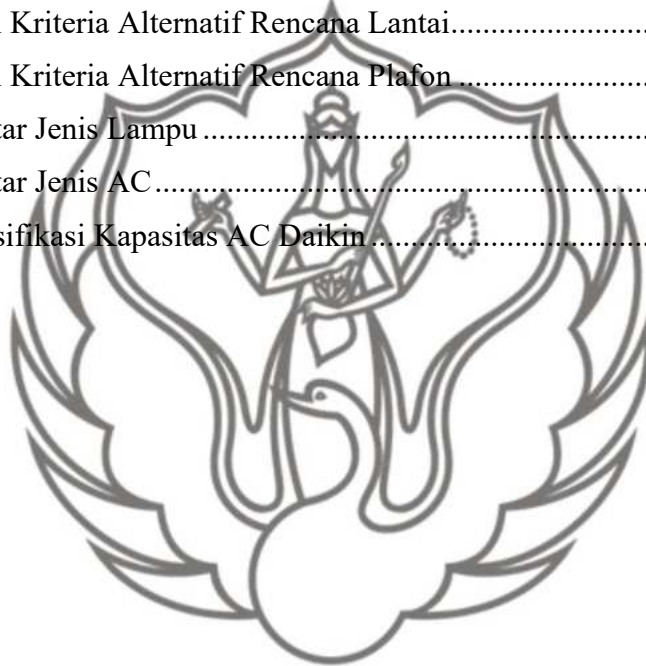
Gambar 1. 1 Diagram Design Thinking “Double Diamond Smiley Face Model” ..	4
Gambar 2.1 Data Sirkulasi dan Zoning Baby Wise	16
Gambar 2.2 Data Diagram Matriks Hubungan Kedekatan Ruang Baby Wise	17
Gambar 2.4 Data gambar kerja ruang lantai 1	18
Gambar 2.5 Data gambar kerja ruang lantai 2	19
Gambar 2.6 Akses masuk Baby Wise	21
Gambar 2.7 Foto public entrance Baby Wise.....	22
Gambar 2.8 Gambar kerja public entrance Baby Wise	22
Gambar 2.9 Foto fasad Baby Wise	23
Gambar 2.10 Foto suasana ruang Baby Wise	24
Gambar 2.11 Gambar kerja floor plan lantai 1	25
Gambar 2.12 Gambar kerja floor plan lantai 2	26
Gambar 2.13 Gambar kerja ceiling plan lantai 1	27
Gambar 2.14 Gambar kerja ceiling plan lantai 2	28
Gambar 2.15 Gambar kerja potongan dinding 1	29
Gambar 2.16 Gambar kerja potongan dinding 2	30
Gambar 2.17 Gambar kerja potongan dinding 3	31
Gambar 2.18 Gambar kerja furnitur 1	32
Gambar 2.19 Gambar kerja furnitur 2	32
Gambar 2.20 Data gambar kerja Mekanikal Elektrikal lantai 1 Baby Wise	33
Gambar 2.21 Data gambar kerja Mekanikal Elektrikal lantai 2 Baby Wise	34
Gambar 2.22 Penghawaan interior Baby Wise	35
Gambar 2.23 Penghawaan interior bagian café Baby Wise	35
Gambar 2.24 Data gambar kerja sistem pencahayaan Baby Wise	36
Gambar 2.25 Aksesoris lampu Baby Wise	37
Gambar 2.26 Grafis light box Baby Wise	37
Gambar 3.1 Mind Mapping Baby Wise	40
Gambar 4.1 Happy Land Wuhan	42
Gambar 4.2 InDetail Retail	43
Gambar 4.3 Temperatur Cahaya	45
Gambar 4.4 Signage	46
Gambar 4.5 Grafis	46
Gambar 4.6 Pola Lantai	47

Gambar 4.7 Komposisi Warna Alternatif 1	48
Gambar 4.8 Komposisi Warna Alternatif 2	49
Gambar 4.9 Quench Candy Store.....	50
Gambar 4.10 Casa Loewe	50
Gambar 4.11 Alternatif 1 komposisi material.....	51
Gambar 4.12 Alternatif 1 komposisi material.....	52
Gambar 4.13 Diagram Matriks	53
Gambar 4.14 Bubble Diagram	53
Gambar 4.15 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi.....	55
Gambar 4.16 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi.....	56
Gambar 4.17 Alternatif Layout 1	57
Gambar 4.18 Alternatif Layout 2	58
Gambar 4.19 Alternatif Rencana Lantai 1	59
Gambar 4.20 Alternatif Rencana Lantai 2	60
Gambar 4.21 Sketsa Rencana Dinding.....	61
Gambar 4.22 Sketsa Rencana Plafon Alternatif 1.....	62
Gambar 4.23 Sketsa Rencana Plafon Alternatif 2.....	63
Gambar 4.24 Sketsa Gondola.....	64
Gambar 4.25 Sketsa Rak Display.....	65
Gambar 4.26 Sketsa Fitting Room Counter.....	65
Gambar 4.27 Perbedaan Sistem Split dan Sistem Ducted	70
Gambar 4.28 Kolase Gambar Penerapan Gaya Terpilih.....	74
Gambar 4.29 Komposisi Warna Terpilih.....	75
Gambar 4.30 Kolase Gambar Komposisi Bentuk terpilih	76
Gambar 4.31 Komposisi Material Terpilih	77
Gambar 4.32 Bubble Diagram Terpilih	77
Gambar 4.33 Zoning & Sirkulasi Terpilih	78
Gambar 4.34 Sketsa Layout lantai 1 & 2	79
Gambar 4.35 Rencana lantai Terpilih	80
Gambar 4.36 Sketsa Rencana Plafon Terpilih	81
Gambar 4.37 Sketsa Furnitur Terpilih	81
Gambar 4.38 3D Render Entrance Area	82
Gambar 4.39 3D Render Retail Special Item Area 1	82
Gambar 4.40 3D Render Retail Special Item Area 2	83

Gambar 4.41 3D Render Retail Health & Safety Area	83
Gambar 4.42 3D Render Retail Electronic Area.....	84
Gambar 4.43 3D Render Retail Clothing Area 1	84
Gambar 4.44 3D Render Retail Clothing Area 2	85
Gambar 4.45 3D Render Retail Diaper Area	85
Gambar 4.46 3D Render Retail Information Area 1	86
Gambar 4.47 3D Render Retail Information Area 2	86
Gambar 4.48 3D Render Retail Bedding Area.....	87
Gambar 4.49 3D Render Retail Food & Nutrition Area 1	87
Gambar 4.50 3D Render Retail Food & Nutrition Area 2	87
Gambar 4.51 3D Render Retail Cashier Area.....	88
Gambar 4.52 3D Render cafe Area	88
Gambar 4.53 3D Render Retail Area Lantai 2 (1)	89
Gambar 4.54 3D Render Retail Area Lantai 2 (2)	89
Gambar 4.55 3D Render Retail Area Lantai 2 (3)	90
Gambar 4.56 3D Render Retail Area Lantai 2 (4)	90
Gambar 4.57 3D Render Playground Area Lantai 2 (1)	91
Gambar 4.58 3D Render Playground Area lantai 2 (2).....	91
Gambar 4.59 3D Render Playground Area Lantai 1	92
Gambar 4.60 Gambar Kerja Layout Lantai 1	93
Gambar 4.61 Gambar Kerja Layout Lantai 2.....	94
Gambar 4.62 3D Render Rak Display.....	95
Gambar 4.63 3D Render Fitting Room Counter	95
Gambar 4.64. 3D Render gondola.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Kebutuhan dan Kriteria	17
Tabel 3.1 Studi Preseden.....	41
Tabel 4.1 Kriteria Alternatif Penerapan Gaya.....	44
Tabel 4.2 Kriteria Alternatif Suasana ruang	45
Tabel 4.3 Kriteria Alternatif Komposisi Warna.....	49
Tabel 4.4 Kriteria Alternatif Komposisi Bentuk.....	51
Tabel 4.5 Kriteria Alternatif Komposisi Material.....	52
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Alternatif Diagram Bubble	54
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Alternatif Zoning dan Sirkulasi	56
Tabel 4.7 Tabel Kriteria Alternatif Layout	58
Tabel 4.8 Tabel Kriteria Alternatif Rencana Lantai.....	61
Tabel 4.9 Tabel Kriteria Alternatif Rencana Plafon	63
Tabel 4.10 Daftar Jenis Lampu	66
Tabel 4.10 Daftar Jenis AC	71
Tabel 4.11 Spesifikasi Kapasitas AC Daikin.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbelanja adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Dengan aktivitas berbelanja, manusia dapat mencukupi kebutuhan dan keinginannya. Hubungan antar ruang dan aktivitas manusia selalu bersinggungan, khususnya pada aktivitas berbelanja dalam ruang. Banyak hal yang terjadi dalam ruang tersebut seperti transaksi, memilih, mengambil, mencoba, serta ragam aktivitasnya. Ruang belanja yang didesain dengan pertimbangan yang mendalam bukan hanya sebagai tempat bertransaksi antar penjual dan pembeli, tetapi juga memberikan pengalaman kenyamanan berbelanja untuk pembeli. Pembeli dapat merasakan pengalaman berbelanja yang berbeda dari toko satu dengan lainnya karena adanya faktor sasaran pasar.

Adanya sasaran pasar tertentu untuk setiap model retail sesuai dengan ide bisnis yang dimiliki membuat jenis retail beraneka ragam. Keragaman tersebut yang menjadi pembeda dari retail satu dengan lainnya. Diperlukan perlakuan khusus dari setiap jenis retail agar memberikan pengalaman untuk konsumen. Persaingan di bidang retail mengalami perubahan selama beberapa tahun terakhir. Saat ini, berbagai kategori jenis toko yang bersaing memberikan manfaat khusus untuk menyesuaikan dengan kebutuhan jenis pelanggan dan situasi belanja yang berbeda (Gonzalez-Benito, O., Munoz-Gallego, P.A., Kopalle, 2005). Hal ini dapat dilihat dalam retail ibu dan anak.

Retail ibu dan anak adalah jenis retail yang khusus menyediakan segala kebutuhan ibu dan anak. Pasar yang disasar oleh retail tersebut adalah keluarga, khususnya ibu dan anak. Adanya sasaran pasar yang jelas, maka diperlukan adanya perilaku khusus terhadap pasar yang dituju untuk memberikan perilaku khusus sesuai dengan jenis pelanggan. Kepedulian terhadap ibu dan anak memiliki porsi yang lebih dari pada jenis retail lain.

Penyediaan fasilitas yang mendukung aktivitas ibu dan anak, desain yang ramah terhadap ibu dan anak, dan pengalaman berbelanja yang fokus untuk keluarga yang mana hal ini menjadi pembeda antara jenis retail lain. Pendekatan *family friendly* dapat menjadi bentuk untuk mewujudkan pengalaman berbelanja yang baik untuk target market tersebut.

Pendekatan *family friendly* dipilih dengan tujuan untuk mencakupi kebutuhan respon ruang terhadap seluruh anggota keluarga, tidak hanya terfokus pada ibu dan anak melainkan seluruh anggota keluarga. Kepedulian dan perlakuan yang terencana pada desain terhadap keluarga menjadi pendekatan yang dirasa cocok untuk retail ibu dan anak. Memiliki tujuan bagaimana seluruh anggota keluarga mendapat pengalaman berbelanja yang baik.

Dalam kasus ini, diangkat isu mengenai *shopping retail* ibu dan anak yang mana sangat jelas sasarannya menyasar ibu, bayi, dan keluarga. bagaimana seorang ibu dapat pengalaman berbelanja yang baik? Bagaimana sebagai anak yang ikut orang tua berbelanja tidak menjadi tanggungan asuhan yang mengganggu pengalaman berbelanja orangtua serta sang anak mendapatkan pengalaman menyenangkan di *shopping retail*? Bagaimana seorang ayah juga bisa mendapatkan pengalaman berbelanja yang sama? Dalam konteks ini, tempat perbelanjaan diperlukan perancangan yang sistematis agar meminimalisir atau bahkan terhindar dari permasalahan tersebut serta mencapai tujuan untuk memberikan pengalaman berbelanja yang nyaman. Dengan pendekatan *family friendly*, diharap menjadi solusi untuk memberikan pengalaman berbelanja yang nyaman tidak hanya untuk tidak hanya ibu dan anak tapi juga seluruh instrumen keluarga yang menyertainya.

Dengan potensi dan permasalahan yang ada, objek perancangan supermarket bayi & ibu Baby Wise merupakan subjek yang sangat menarik untuk dirancang lebih lanjut melalui sebuah proyek tugas akhir desain interior. Melalui proyek Baby Wise berikut, diharap dapat menghasilkan sebuah rancangan yang tidak hanya mampu mengatasi permasalahan yang

ada tetapi juga dapat menciptakan sebuah ruang yang memberikan pengalaman belanja yang nyaman.

B. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

a. Pengumpulan Dokumen

Pengumpulan dokumen objek guna memperoleh data:

- 1) Profil perusahaan
- 2) Denah eksisting
- 3) Bentuk Bangunan dan Interior
- 4) Kebutuhan fasilitas

b. Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan berdiskusi dengan pihak terkait guna mendapat data objek. Wawancara yang dilakukan kepada:

- 1) Principal Kamanata
- 2) Senior Designer Kamanata

c. Site Visit

Pengumpulan data dengan mengamati langsung guna mengetahui suasana objek serta mendokumentasikan sebagai acuan dalam mendesain.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

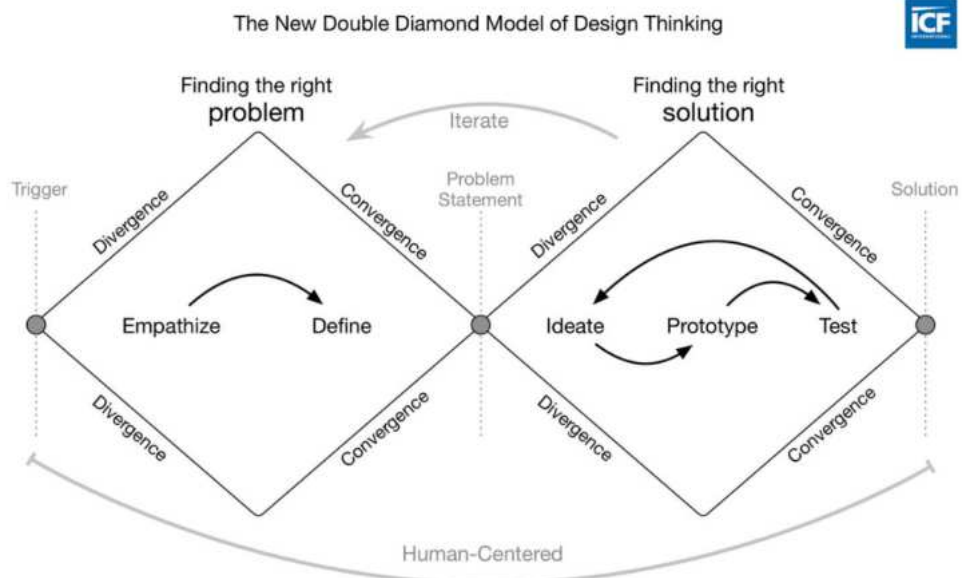
Analisa data yang diperoleh dengan informasi yang didapat yang nantinya menjadi landasan untuk berfikir mengevaluasi guna menentukan masalah yang akan diangkat dan diatasi dengan tujuan akhir menentukan ide fokus dalam perancangan yang tepat.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Metode evaluasi dilakukan dengan menyediakan beberapa alternatif yang nanti diuji guna mengetahui alternatif mana yang paling efektif dan efisien.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan

Metode berpikir desain menggunakan pendekatan Metodologi Double Diamond guna dalam proses mendesain supermarket bayi & ibu Baby Wise, BSD City.



Gambar 1. 1 Diagram Design Thinking “Double Diamond Smiley Face Model”
(sumber: Trish Willard, Medium, 2016)

a. *Empathize*

Tahap pertama dalam proses desain adalah *empathize*, yaitu memahami secara mendalam kebutuhan, perilaku, motivasi, dan perasaan pengguna. Pada tahap ini, desainer mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan penelitian lapangan guna mendapatkan wawasan yang autentik tentang permasalahan yang dihadapi pengguna. Tujuannya adalah membangun empati agar desain yang dihasilkan benar-benar berakar pada kebutuhan manusia (human-centered).

b. *Define*

Setelah memahami permasalahan melalui empati, langkah selanjutnya adalah *define*. Pada tahap ini, desainer menyaring dan menyusun informasi yang telah diperoleh untuk merumuskan inti masalah secara jelas dan terfokus. Tahapan ini ditandai dengan

perumusan *problem statement* atau *design challenge*, yang menjadi dasar untuk merancang solusi yang tepat sasaran.

c. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses eksplorasi kreatif untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi atas masalah yang telah didefinisikan. Desainer mendorong munculnya sebanyak mungkin ide, tanpa membatasi atau menilai terlebih dahulu kelayakan ide-ide tersebut. Proses ini memfasilitasi pemikiran bebas dan inovatif yang akan menjadi landasan dalam pengembangan solusi.

d. *Prototype*

Selanjutnya adalah tahap *prototype*, di mana ide-ide yang telah dipilih mulai diwujudkan dalam bentuk visual, model, atau simulasi sederhana. Prototipe ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan pengalaman pengguna secara langsung sebelum solusi akhir dirancang secara penuh. Proses ini juga memungkinkan terjadinya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut secara cepat dan efisien.

e. *Test*

Tahapan akhir adalah *test*, yaitu menguji prototipe kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang jujur dan mendalam. Melalui pengujian ini, desainer dapat melihat sejauh mana solusi yang dibuat efektif menjawab kebutuhan pengguna. Hasil dari proses ini sering kali menjadi pemicu untuk melakukan iterasi ulang, baik kembali ke tahap prototipe maupun bahkan ke tahap *define* atau *empathize* jika ditemukan masalah baru.