

**REDESAIN INTERIOR JURNAL RISA COFFEE
JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *STORYTELLING***



PERANCANGAN

oleh:

Firli Sagita

NIM 2112379023

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

ABSTRAK

Perancangan ulang interior Jurnal Risa Coffee Jakarta dilakukan untuk merespons kebutuhan akan ruang kafe yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat konsumsi, tetapi juga sebagai media pengalaman emosional, historis, dan naratif. Jurnal Risa Coffee merupakan bagian dari brand Jurnal Risa yang dikenal melalui platform YouTube dan karya-karya Risa Saraswati, yang mengangkat cerita-cerita mistis berbasis pengalaman pribadi dan sejarah keluarga. Kafe ini menempati bangunan bersejarah yang dulunya merupakan kediaman Kapitan Wang Seng, tokoh penting dalam sejarah kawasan Pecinan Jakarta. Konsep utama yang diusung, “Bisik Kisah – Menelusuri Jejak Cerita yang Belum Usai”, berpijak pada pendekatan desain berbasis *storytelling*, yang menggabungkan aspek historis bangunan, nilai budaya, serta identitas brand Jurnal Risa. Tema “Lembayung” digunakan sebagai representasi batas antara realitas dan mistisisme, diterjemahkan melalui komposisi warna simbolik serta elemen atmosferik. Pendekatan gaya *Classic Vintage & Dutch Colonial with a Touch of Oriental* dipilih untuk mendukung karakter arsitektural eksisting dan narasi ruang yang emosional. Evaluasi terhadap aspek penataan ruang, elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon), pengisi ruang, serta kondisi spasial menunjukkan bahwa rancangan ini mampu menjawab permasalahan desain secara konseptual dan aplikatif. Hasil perancangan diharapkan dapat menciptakan ruang kafe yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga mampu menyampaikan pengalaman ruang yang menyentuh secara visual, indera, dan imajinasi pengunjung, serta memperkuat identitas brand Jurnal Risa secara emosional dan historis.

Kata kunci: Kafe, *Storytelling*, Kolonial, Mistis

ABSTRACT

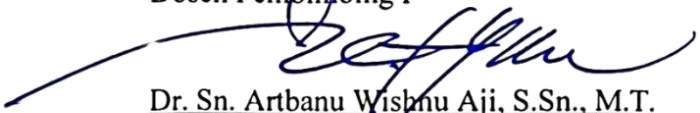
The interior redesign of Jurnal Risa Coffee Jakarta was carried out in response to the need for a café space that functions not only as a place of consumption, but also as a medium for emotional, historical, and narrative experience. Jurnal Risa Coffee is part of the Jurnal Risa brand, widely known through the YouTube platform and the literary works of Risa Saraswati, which highlight mystical stories based on personal experiences and family history. The café is located in a heritage building that once served as the residence of Kapitan Wang Seng, a significant figure in the historical development of Jakarta's Chinatown area. The main concept, “Bisik Kisah – Tracing Unfinished Stories,” is grounded in a storytelling-based design approach that integrates the building’s historical context, cultural values, and the brand identity of Jurnal Risa. The theme “Lembayung” is used to represent the boundary between reality and mysticism, interpreted through symbolic color compositions and atmospheric elements. The design style, Classic Vintage & Dutch Colonial with a Touch of Oriental, was selected to support both the architectural character of the existing building and the emotional narrative of the space. Evaluations of spatial planning, architectural components (flooring, walls, ceiling), furnishing, and spatial conditions indicate that the design successfully addresses the problem statement both conceptually and practically. The final design aims to create a café space that is not only aesthetic and functional but also capable of delivering a spatial experience that resonates visually, sensorially, and imaginatively—strengthening the emotional and historical identity of the Jurnal Risa brand.

Keywords: *Café, Storytelling, Colonial, Mystical*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

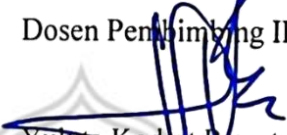
REDESAIN INTERIOR JURNAL RISA COFFEE JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *STORYTELLING* diajukan oleh Firli Sagita, NIM 2112379023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I


Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002/ NIDN 0013077402

Dosen Pembimbing II


Yulyta Kodrat Wasetyaningsih, S.T., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001/ NIDN 0027077005

Cognate/Penguji Ahli


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

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Koordinator Program Studi Desain Interior


Mahdi Nurcahyo, S.S., 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. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firli Sagita
NIM : 2112379023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S1 – Desain Interior
Fakultas : 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, 14 Juni 2025



Firli Sagita

2112379023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan tugas akhir yang berjudul **“REDESAIN INTERIOR JURNAL RISA COFFEE JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *STORYTELLING*”**. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini merupakan hasil dari proses panjang dengan banyak ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menjadi pembelajaran dan peningkatan dalam perancangan selanjutnya.

Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan serta masukan yang sangat berarti, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat tak ternilai.
2. Bapak dan Ibu yang tidak pernah berhenti memberikan perhatian serta doa baiknya.
3. Seluruh keluarga besar penulis, terkhusus Mami, Teteh, Kakak, Teh Iin, Arlet, dan Septi yang telah memberikan semangat serta dukungan.
4. Yth. Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak kemudahan, bimbingan, serta arahan dan motivasi dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Mahdi Murcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak dan Ibu Dosen PSDI yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan wawasan selama menjalani studi.

8. Bapak Bondan Fertilano dan Kak Baren Azisia Undiana, selaku pimpinan dan instruktur Studio Wangun yang telah memberikan bantuan dalam mendapatkan proyek tugas akhir ini.
9. Rekan-rekan staff dan karyawan Studio Wangun serta Habitat Group yang secara tidak langsung sudah banyak membantu dan mendukung penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
10. Sahabat tersayang, Nisa yang selalu hadir untuk mendengar segala keluhan dan memberikan semangat selama ini.
11. Teman-teman seperjuangan tugas akhir Rani, Nanda, Attaya, Zytka, Thania, Fio, Vanya, dan teman-teman lainnya yang telah berperan mendukung, menemani, dan membantu selama masa perkuliahan ini.
12. Teman-teman Park, Akatsuki, Kheisa, Sasa, Kak Maudy, Azka, Kak Gege, Kak Difa, Mba Citra, dan Mas Naja yang turut berperan dalam berdiskusi, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat selama masa perkuliahan ini.
13. Teman-teman seperjuangan SUDUT 2021.
14. Kepada Kopi Pangerten dan Ibuk yang secara khusus telah memberikan semangat setiap harinya dan juga tempat yang nyaman selama proses pengerjaan ini.
15. Semua pihak yang terlibat secara langsung atau pun tidak langsung yang turut meluangkan waktu membantu dan memberikan dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
16. Kepada diri sendiri, terima kasih karena telah berjuang dengan ketulusan hati dalam menyelesaikan segala tanggung jawab. Semoga segala bentuk baik dan buruknya perjalanan kemarin, dapat menjadi pijakan untuk tetap tumbuh dan bertahan.

Pada akhirnya, ucapan terima kasih dan syukur tidak percah cukup dihaturkan. Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini mampu digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Landasan Teori Umum	6
2. Landan Teori Khusus	9
3. Referensi Desain	12
B. Program Desain (Programming)	14
1. Tujuan Desain	14
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	36
BAB III	40
PERMASALAHAN DESAIN	40
A. Pernyataan Masalah	40
BAB IV	47
PENGEMBANGAN DESAIN	47
A. Alternatif Desain	47
1. Alternatif Estetika Ruang	47
2. Alternatif Penataan Ruang	58

3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	62
4.	Alternatif Pengisi Ruang	65
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	68
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	78
C.	Hasil Desain	79
	BAB V	96
	PENUTUP	96
A.	Kesimpulan	96
	DAFTAR PUSTAKA	98
	LAMPIRAN	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain	3
Gambar 2. 1 Interior Jurnal Risa Coffee Braga	12
Gambar 2. 2 Desain Interior Jurnal Risa Coffee Dago	13
Gambar 2. 3 Lokasi Jurnal Risa Coffee Jakarta	15
Gambar 2. 4 Fasad Bangunan Jurnal Risa Coffee Jakarta	16
Gambar 2. 5 Layout Furniture Existing Jurnal Risa Coffee Lt.1 dan Lt. 2.....	19
Gambar 2. 6 Zoning Lantai 1 Jurnal Risa Coffee	20
Gambar 2. 7 Zoning Lantai 2 Jurnal Risa Coffee	20
Gambar 2. 8 Desain Lantai pada Jurnal Risa Coffee	21
Gambar 2. 9 Desain Lantai pada Jurnal Risa Coffee	22
Gambar 2. 10 Desain Dinding pada Jurnal Risa Coffee	23
Gambar 2. 11 Desain Dinding pada Jurnal Risa Coffee.....	24
Gambar 2. 12 Desain Plafon pada Jurnal Risa Coffee	24
Gambar 2. 13 Desain Plafon pada Jurnal Risa Coffee	25
Gambar 2. 14 Desain Dining Indoor Lantai 1 Jurnal Risa Coffee	29
Gambar 2. 15 Desain Dining Indoor Lantai 2 Jurnal Risa Coffee	30
Gambar 2. 16 Desain Area Wastafel Jurnal Risa Coffee.....	31
Gambar 2. 17 Desain Dining Indoor Lantai 2 Jurnal Risa Coffee	31
Gambar 2. 18 Dimensi Bar	33
Gambar 2. 19 Dimensi Area Makan dan Minum	34
Gambar 2. 20 Dimensi untuk Sirkulasi pada Area Makan.....	35
Gambar 3. 1 Mindmap Perancangan	41
Gambar 3. 2 Ideasi Tangga dan Partisi.....	42
Gambar 3. 3 Gaya Classic Vintage	43
Gambar 3. 4 Gaya Dutch Colonial.....	44
Gambar 3. 5 Gaya Oriental	45
Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang 1	48
Gambar 4. 2 Alternatif Suasana Ruang 2	49
Gambar 4. 3 Transformasi Bentuk Buah Delima	51
Gambar 4. 4 Ideasi Bentuk Buah Delima.....	52
Gambar 4. 5 Penerapan Material pada Lantai	52
Gambar 4. 6 Penerapan Material pada Dinding	53
Gambar 4. 7 Penerapan Material pada Plafon.....	54
Gambar 4. 8 Elemen Dekoratif Jurnal Risa Coffee Jakarta	55
Gambar 4. 9 Skema Warna.....	56
Gambar 4. 10 Skema Material	57
Gambar 4. 11 Diagram Matrix	58
Gambar 4. 12 Diagram Matrix	58
Gambar 4. 13 Bubble Diagram Lantai 1	59
Gambar 4. 14 Bubble Diagram Lantai 2	59
Gambar 4. 15 Block Plan Lantai 1	60

Gambar 4. 16 Block Plan Lantai 2	60
Gambar 4. 17 Rencana Layout Lantai 1	61
Gambar 4. 18 Rencana Layout Lantai 2	61
Gambar 4. 19 Rencana Lantai 1	62
Gambar 4. 20 Rencana Lantai 2	62
Gambar 4. 21 Rencana Dinding	63
Gambar 4. 22 Rencana Dinding	63
Gambar 4. 23 Rencana Dinding	64
Gambar 4. 24 Rencana Plafon Lantai 1	64
Gambar 4. 25 Rencana Plafon Lantai 2	65
Gambar 4. 26 Skema Furniture	65
Gambar 4. 27 Perspektif Entrance	79
Gambar 4. 28 Perspektif Wall of Frame	80
Gambar 4. 29 Perspektif Area Photobooth	80
Gambar 4. 30 Perspektif Stair	81
Gambar 4. 31 Perspektif Cashier & Coffee Bar	81
Gambar 4. 32 Perspektif Dining Indoor Lantai 1	82
Gambar 4. 33 Perspektif Dining Indoor Lantai 1	82
Gambar 4. 34 Perspektif Dining Indoor Lantai 1	83
Gambar 4. 35 Perspektif Area Merchandise	83
Gambar 4. 36 Perspektif Kitchen	84
Gambar 4. 37 Perspektif Kitchen	84
Gambar 4. 38 Perspektif Dining Indoor Lantai 2	85
Gambar 4. 39 Perspektif Dining Indoor Lantai 2	85
Gambar 4. 40 Perspektif Dining Indoor Lantai 2	86
Gambar 4. 41 Perspektif Dining Indoor Lantai 2	86
Gambar 4. 42 Perspektif Mini Theater Room	87
Gambar 4. 43 Perspektif Area Mushola	87
Gambar 4. 44 Perspektif Area Wastafel Lantai 1	88
Gambar 4. 45 Perspektif Area Wastafel Lantai 2	88
Gambar 4. 46 Perspektif Area Wudhu	89
Gambar 4. 47 Perspektif Toilet Lantai 1&2	89
Gambar 4. 48 Perspektif Service Area	90
Gambar 4. 49 Perspektif Dining Outdoor	90
Gambar 4. 50 Perspektif Dining Outdoor	91
Gambar 4. 51 Perspektif Dining Outdoor	91
Gambar 4. 52 Perspektif Dining Outdoor	92
Gambar 4. 53 Perspektif Mini Stage	92
Gambar 4. 54 Perspektif Detailing	93
Gambar 4. 55 Perspektif Detailing	93
Gambar 4. 56 Perspektif Detailing	94
Gambar 4. 57 Layout Lantai 1	94
Gambar 4. 58 Layout Lantai 2	95
Gambar 4. 59 Partisi	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Menu Hidangan	18
Tabel 2. 2 Data Furniture Existing	27
Tabel 2. 3 Data Equipment Existing	28
Tabel 3. 1 Permasalahan Ide Solusi	45
Tabel 4. 1 Kriteria Alternatif Suasana Ruang	50
Tabel 4. 2 Kebutuhan Equipment.....	66
Tabel 4. 3 Jenis Lampu pada Perancangan.....	68
Tabel 4. 4 Perhitungan Titik Lampu.....	69
Tabel 4. 5 Jenis Penghawaan pada Area Perancangan	75
Tabel 4. 6 Perhitungan Penghawaan	76
Tabel 4. 7 Evaluasi Pemilihan Desain.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kafe telah berkembang menjadi salah satu ruang publik yang diminati oleh masyarakat urban, baik sebagai tempat bersantai, bekerja, maupun untuk bertemu dengan orang lain. Dalam konteks ini, desain interior memegang peranan penting tidak hanya dalam menciptakan suasana yang nyaman dan menarik, tetapi juga dalam membentuk persepsi dan pengalaman ruang secara menyeluruh. Lawson (2001) menjelaskan bahwa desain ruang sangat memengaruhi cara seseorang bergerak, merasakan, dan merespons suatu lingkungan, sehingga interior tidak hanya menjadi elemen visual, tetapi juga sarana yang mengarahkan perilaku dan emosi pengguna. Selaras dengan hal tersebut, Edwards (2011) menyatakan bahwa desain interior yang dirancang secara kritis dapat memperkuat identitas tempat serta berkontribusi terhadap keberhasilan komersial, terutama dalam industri seperti kafe yang sangat bergantung pada daya tarik ruang dan pengalaman pengunjung.

Salah satu konsep kafe yang menawarkan konsep berbeda adalah Jurnal Risa Coffee, yang terinspirasi dari karya dan konten Jurnal Risa oleh Risa Saraswati. Konten ini dikenal melalui buku dan kanal YouTube, yang mengangkat tema misteri dan pengalaman spiritual yang mencekam, namun tetap memiliki sisi humanis dan kultural. Hal ini menjadi potensi menarik dalam perancangan interior kafe yang memadukan unsur mistis dan budaya populer dengan nuansa yang nyaman serta mampu menarik perhatian pengunjung.

Dalam perancangan interior Jurnal Risa Coffee, pendekatan desain yang digunakan harus mampu mencerminkan identitas brand serta memberikan pengalaman ruang secara emosional bagi pengunjung. Konsep ini juga harus memperhatikan aspek fungsional, estetika, dan ergonomi yang optimal. Penggunaan elemen-elemen desain juga harus dapat membangun suasana yang mendukung tema mistis sesuai dengan identitas brand. Selain

itu, penempatan dekorasi yang berhubungan dengan cerita-cerita Jurnal Risa juga dapat menambah kekhasan dari desain interior kafe ini.

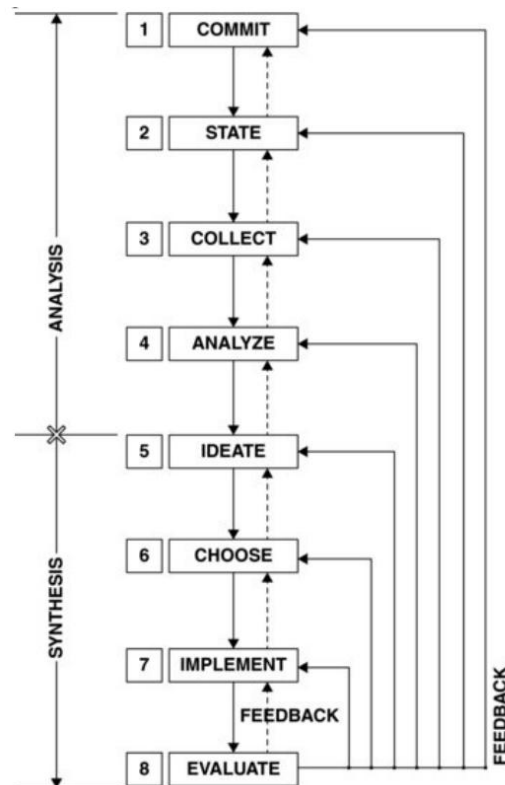
Lokasi kafe yang berada di kawasan Jakarta Pusat juga memberikan potensi segmentasi pengunjung yang luas, mengingat kafe ini dikelilingi oleh pusat-pusat publik seperti mall, hotel, kantor, tempat rekreasi, dan sekolah. Bangunan kafe ini memiliki latar belakang sejarah yang kuat, di mana berdasarkan konten YouTube Jurnal Risa episode 201, bangunan ini pernah menjadi rumah Kapitan Wang Seng, yang dipercaya masih memimpin para sosok gaib yang mendiami gedung tersebut. Selain itu, bangunan ini juga pernah menjadi tempat "hiburan" bagi para tentara KNIL, yang menambah dimensi cerita mistis yang menyelimuti kafe.

Dengan latar belakang narasi dan sejarah yang kuat, kafe Jurnal Risa memiliki potensi untuk memberikan pengalaman menarik bagi pengunjung, terutama bagi penikmat setia Jurnal Risa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang interior Jurnal Risa Coffee yang tidak hanya mampu menggabungkan tema misteri dan horor, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung dari berbagai segmen.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Diagram proses desain menggambarkan urutan langkah-langkah atau tahapan penting dalam mendesain. Referensi untuk proses desain bisa berasal dari satu sumber atau gabungan beberapa sumber. Sebagai contoh, Rosemary Kilmer menjelaskan bahwa proses desain terdiri dari delapan tahapan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam Menyusun sebuah rancangan. Berikut adalah penjelasan tahapan desain menurut Rosemary Kilmer:



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

1) Komitmen (Commit)

Desainer harus mampu memprioritaskan permasalahan dalam proyek desain interior dengan mengidentifikasi masalah yang paling krusial terlebih dahulu.

2) Pernyataan (State)

Tahap ini mencakup identifikasi dan penguraian masalah secara mendetail, hingga menghasilkan pernyataan yang jelas tentang masalah yang akan diselesaikan.

3) Pengumpulan Data (Collect)

Di tahap ini, berbagai jenis informasi dikumpulkan, baik berupa data fisik maupun non-fisik. Proses ini melibatkan riset, pengumpulan informasi, serta survei dari berbagai sumber.

4) Analisis (Analyze)

Setelah data terkumpul, analisis dilakukan untuk memahami masalah dan memproses informasi yang diperoleh guna mengembangkan konsep desain yang sesuai.

5) Penciptaan Ide (Ideate)

Pada tahap ini, desainer menghasilkan banyak ide secara kreatif dengan tujuan menciptakan berbagai alternatif desain.

6) Pemilihan (Choose)

Desainer memilih alternatif desain yang paling tepat melalui evaluasi pribadi, analisis perbandingan, atau berdasarkan masukan pengguna, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proyek.

7) Pelaksanaan (Implement)

Ide yang terpilih diwujudkan dalam bentuk visualisasi 3D, gambar teknis, jadwal kerja, estimasi anggaran, dan format lain yang relevan.

8) Evaluasi (Evaluate)

Tahap terakhir ini mengevaluasi desain yang telah dibuat. Evaluate adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab permasalahan dengan solusi desain yang dibuat (Kilmer, 2014).

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yang relevan, diantaranya yaitu:

- 1) Pengumpulan data fisik serta informasi dilakukan dengan melakukan survei lapangan serta melalui arsip arsitek, kontraktor, maupun desainer interior yang sebelumnya bertanggung jawab dalam proyek. Selain itu, data berupa dokumentasi dapat dijadikan sebagai proses analisis dalam membantu peneliti untuk melihat kekurangan atau kelebihan dari desain yang dipilih.

- 2) Pengumpulan data dengan merujuk pada buku, jurnal, karya tulis, dan publikasi ilmiah. Data pendukung mengenai lokasi pembangunan diperoleh dari sumber internet dan jurnal online. Desainer dapat mengolah dan menganalisis data tersebut untuk memperkuat data dan mengidentifikasi masalah desain serta menemukan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain dapat dilakukan melalui sesi brainstorming yang hasil akhirnya dapat menghasilkan sebuah konsep yang bisa dibuat dalam bentuk Mindmap terlebih dahulu. Konsep yang dihasilkan kemudian diuji dalam fase pengantaran, dari sketsa hingga desain 3D. Metode Evaluasi Pemilihan Desain melibatkan berbagai pendekatan untuk menguji dan menentukan alternatif desain berdasarkan kriteria tertentu, seperti fungsionalitas dan estetika ruang.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi Pemilihan Desain melibatkan berbagai pendekatan untuk menguji dan memilih alternatif desain berdasarkan kriteria tertentu, membantu peneliti untuk melanjutkan ke tahap final seperti pembuatan presentasi dan gambar kerja. Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan alternatif desain, yang kemudian disajikan dalam format dua dimensi, tiga dimensi, dan video animasi, hingga mencapai hasil akhir yang optimal.