

**PERANCANGAN INTERIOR *WELLNESS CENTER*
RAGA WELLNESS DI JAKARTA SELATAN DENGAN
PENDEKATAN *BIOPHILIC DESIGN***



PERANCANGAN

oleh:

Regina

NIM 2112420023

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

2025

ABSTRAK

Perancangan Raga Wellness bertujuan menciptakan pusat pemulihan yang mampu memberikan pengalaman emosional yang kuat bagi pengguna melalui suasana ruang yang tenang dan nyaman. Gaya desain Modern Minimalis digunakan karena mampu menyajikan ruang yang rapi, fungsional, dan tidak berlebihan, sehingga mendukung ketenangan visual. Gaya ini dipadukan dengan pendekatan *Biophilic Design* secara tidak langsung melalui pencahayaan alami, material bertekstur hangat, pola visual yang terinspirasi alam, serta tata ruang terbuka. Pendekatan ini digunakan untuk membangun koneksi emosional antara pengguna dan lingkungan, tanpa menghadirkan elemen alam langsung secara berlebihan. Proses desain mengacu pada tahapan dari *Rosemary Kilmer*, mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan dan analisis data, hingga pengembangan ide dan evaluasi. Hasil desain diharapkan mampu menghadirkan ruang yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga menyegarkan secara psikologis bagi masyarakat urban yang hidup di tengah tekanan kota.

Kata kunci: *Wellness Center, Biophilic Design, Modern Minimalis*

ABSTRACT

The design of Raga Wellness aims to create a recovery center that evokes a strong emotional response through a calm and comfortable spatial experience. A Modern Minimalist interior style is chosen for its ability to present clean, functional, and visually soothing spaces. This style is combined with an indirect application of Biophilic Design, using natural lighting, warm-textured materials, nature-inspired visual patterns, and open layouts to build a sense of connection between users and their environment. Rather than displaying natural elements overtly, the design emphasizes atmosphere and subtle references to nature to support mental relaxation. The design process follows the stages proposed by Rosemary Kilmer, including problem identification, data collection and analysis, ideation, and evaluation. The final result is a wellness space that not only fulfills functional and aesthetic needs but also offers a psychologically comforting environment for individuals facing the pressures of urban life.

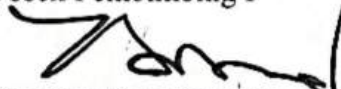
Keywords: *Wellness Center, Biophilic Design , Modern Minimalist*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR *WELLNESS CENTER* RAGA *WELLNESS* DI
JAKARTA SELATAN DENGAN PENDEKATAN *BIOPHILIC DESIGN***

diajukan oleh Regina, NIM 2112420023, 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 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Dosen Pembimbing I



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Dosen Pembimbing II



Anom Wibisono, S. Sn., M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001/ NIDN 0014037206

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP. 19740713 200212 1 002/ NIDN 0013077402

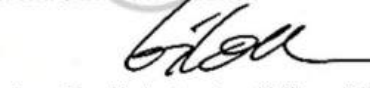
Koordinator Program Studi Desain Interior



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. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Regina
NIM : 2112420023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

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, 16 Juni 2025



Regina
2112420023

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan dengan judul **“Perancangan Interior Wellness Center Raga Wellness di Jakarta Selatan dengan Pendekatan *Biophilic Design*”** sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan. Ucapan terimakasih yang mendalam disampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas segala limpahan berkat, bimbingan, dan penjagaannya yang senantiasa menyertai penulis dalam setiap langkah kehidupan.
2. Bapak Edy dan Ibu Riana selaku kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
3. Yth Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. dan Bapak Anom Wibisono, S. Sn., M.Sc. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak arahan, masukan, dukungan, serta saran yang berarti hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Yth seluruh dosen PSDI ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu berharga selama masa perkuliahan.
5. Pak Tambang dan juga Pak Gunawan yang selalu memberikan bantuan dan kemudahan dalam mengakses fasilitas-fasilitas kampus
6. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan juga bantuan: Nathania, Rani, Zytka, Ainun, Nadya, Aya, Jennie, Attaya dan Khansa
7. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir
8. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan limpah terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 20 Juni 2025

Penulis



Regina

NIM 2112420023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	5
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Landasan Teori Umum.....	7
2. Landasan Teori Khusus.....	15
B. Program Desain (Programming)	23
1. Tujuan Desain	23
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	23
3. Data	24
a. Deskripsi Umum Proyek.....	24
b. Data Non Fisik	25
c. Data Fisik	27

d. Data Literatur	40
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	45
BAB III	51
PERMASALAHAN DESAIN	51
A. Pernyataan Masalah	51
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	51
BAB IV	55
PENGEMBANGAN DESAIN	55
A. Alternatif Desain	55
1. Alternatif Estetika Ruang	55
2. Alternatif Penataan Ruang	61
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	69
4. Alternatif Pengisi Ruang	76
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	80
B. Evaluasi Pemilihan Desain	87
C. Hasil Desain	87
BAB V	97
PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100
A. Surat Izin Penggunaan Proyek	100
B. Presentasi Desain	101
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	104
D. Gambar Kerja	105

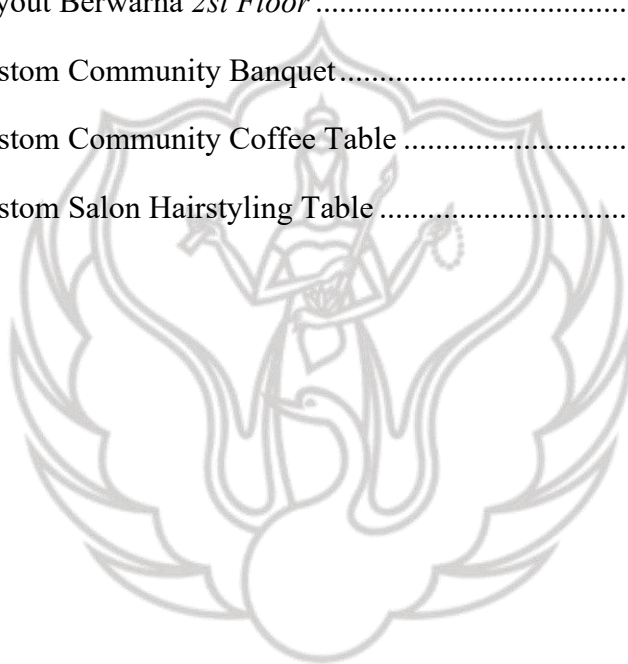
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Desain Rosemary Kilmer	3
Gambar 2.1 Contoh Zoning pada Fasilitas Kebugaran	14
Gambar 2.2 Warna Umum pada Interior Basis Kesehatan dan Efek Positifnya.....	21
Gambar 2.3 Warna yang Harus Dihindari pada Interior Basis Kesehatan.....	21
Gambar 2.4 Jenis Tanaman yang dapat Memurnikan Udara	23
Gambar 2.5 Logo Raga Wellness	24
Gambar 2.5 Lokasi Raga Wellness	25
Gambar 2.6 Site Analysis Raga Wellness.....	28
Gambar 2.7 Tata Kondisional Lt 1 Raga Wellness.....	28
Gambar 2.8 Tata Kondisional Lt 1 Raga Wellness.....	28
Gambar 2.9 Sirkulasi dan Zoning Lt 1 Raga Wellness.....	29
Gambar 2.10 Sirkulasi dan Zoning Lt 2 Raga Wellness.....	30
Gambar 2.11 Layout Furniture Lt 1 Raga Wellness	31
Gambar 2.12 Layout Furniture Lt 2 Raga Wellness	32
Gambar 2.13 Rencana Lantai Lt 1 Raga Wellness	33
Gambar 2.14 Rencana Lantai Lt 2 Raga Wellness	34
Gambar 2.15 Standarisasi Resepsionis	40
Gambar 2.16 Standarisasi <i>Souvenire Store</i>	40
Gambar 2.17 Standarisasi Ruang Ganti	41
Gambar 2.18 Mushola.....	41
Gambar 2.19 Standarisasi Pusat Kebugaran	42
Gambar 2.20 Standarisasi <i>Community Area</i>	42
Gambar 2.21 Standarisasi <i>Cafe</i>	43
Gambar 2.22 Standarisasi <i>Juice Bar</i>	43

Gambar 2.23 Standarisasi Salon	44
Gambar 3.1 Mindmap Konsep Perancangan.....	51
Gambar 3.2 Mindmap Konsep Perancangan.....	52
Gambar 3.3 Moodboard Penerapan Modern Minimalis dan Biophilic Desain.....	53
Gambar 3.4 Penerapan Prinsip <i>Biophilic Design</i>	53
Gambar 3.5 Ideasi Perancangan.....	54
Gambar 4.1 Alternatif Suasana Ruang 1	55
Gambar 4.2 Alternatif Suasana Ruang 2.....	56
Gambar 4.3 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	57
Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	58
Gambar 4.5 Referensi Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	58
Gambar 4.7 Referensi Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai.....	59
Gambar 4.8 Komposisi Warna.....	60
Gambar 4.9 Komposisi Material.....	61
Gambar 4.10 Diagram Matriks Lantai 1	62
Gambar 4.11 Diagram Matriks Lantai 2	62
Gambar 4.12 Bubble Diagram Lantai 1 dan 2	63
Gambar 4.13 Bubble Plan Lantai 1 – Alternatif 1	63
Gambar 4.14 Bubble Plan Lantai 1 – Alternatif 2	64
Gambar 4.15 Bubble Plan Lantai 2 – Alternatif 1	64
Gambar 4.16 Bubble Plan Lantai 1 – Alternatif 2	65
Gambar 4.17 Block Plan Lantai 1 – Alternatif 1	65
Gambar 4.18 Block Plan Lantai 1 – Alternatif 2	66
Gambar 4.19 Block Plan Lantai 2 – Alternatif 1	66
Gambar 4.20 Block Plan Lantai 2 – Alternatif 1	67
Gambar 4.21 Layout Lantai 1 – Alternatif 1.....	67

Gambar 4.22 Layout Lantai 1 – Alternatif 2.....	67
Gambar 4.23 Layout Lantai 2 – Alternatif 1.....	68
Gambar 4.24 Layout Lantai 2 – Alternatif 2.....	68
Gambar 4.25 Rencana Lantai – Lantai 1.....	69
Gambar 4.26 Rencana Lantai – Lantai 2.....	70
Gambar 4.27 Rencana Dinding <i>Reception</i>	71
Gambar 4.28 Rencana Dinding <i>Playground Pilates</i>	71
Gambar 4.29 Rencana Dinding <i>Yoga Room</i>	71
Gambar 4.30 Rencana Dinding <i>Pilates Group</i>	72
Gambar 4.31 Rencana Dinding <i>Locker Room</i>	72
Gambar 4.32 Rencana Dinding <i>Community Area Indoor & Cafe</i>	73
Gambar 4.33 Rencana Dinding <i>Community Area Semi Outdoor</i>	73
Gambar 4.34 Rencana Dinding <i>Community Salon</i>	74
Gambar 4.35 Rencana Plafon – Lantai 1	75
Gambar 4.36 Rencana Plafon – Lantai 2	75
Gambar 4.37 Furniture Custom	77
Gambar 4.38 Perspektif Render <i>Reception</i>	87
Gambar 4.39 Perspektif Render <i>Waiting Area</i>	88
Gambar 4.40 Perspektif Render <i>Hallway</i>	88
Gambar 4.41 Perspektif Render <i>Pilates Playground</i>	88
Gambar 4.42 Perspektif Render <i>Yoga Room</i>	89
Gambar 4.43 Perspektif Render <i>Female Locker Room</i>	89
Gambar 4.44 Perspektif Render <i>Male Locker Room</i>	90
Gambar 4.45 Perspektif Render <i>Mushola</i>	90
Gambar 4.46 Perspektif Render <i>Lanskap</i>	91
Gambar 4.47 Perspektif Render <i>Pilates Group</i>	91

Gambar 4.48 Perspektif Render VIP Pilates	92
Gambar 4.49 Perspektif Render Cafe	92
Gambar 4.50 Perspektif Render Juice Bar	92
Gambar 4.51 Perspektif Render Community Area Indoor	93
Gambar 4.52 Perspektif Render Community Area Semi Outdoor.....	93
Gambar 4.53 Perspektif Render Salon	94
Gambar 4.54 Perspektif Render Salon Massage Room	94
Gambar 4.55 Layout Berwarna <i>1st Floor</i>	95
Gambar 4.56 Layout Berwarna <i>2st Floor</i>	95
Gambar 4.57 Custom Community Banquet.....	96
Gambar 4.58 Custom Community Coffee Table	96
Gambar 4.59 Custom Salon Hairstyling Table	96



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Fasilitas dan Kebutuhan Ruang <i>Wellness Center</i>	11
Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang Utama.....	25
Tabel 2.2 Data Aktivitas Pengguna Ruang Pendukung	27
Tabel 2.3 Daftar Luasan Ruang	32
Tabel 2.4 Data <i>Furniture</i> Raga Wellness.....	36
Tabel 2.5 Data <i>Equipment</i> Raga Wellness	37
Tabel 2.6 Standarisasi Pencahayaan Buatan	44
Tabel 2.7 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Raga Wellness.....	45
Tabel 4.1 Kriteria Layout Furniture Lantai 1	68
Tabel 4.2 Kriteria Layout Furniture Lantai 2.....	68
Tabel 4.3 Daftar Equipment yang Digunakan.....	77
Tabel 4.4 Spesifikasi Lampu yang Digunakan	80
Tabel 4.5 Perhitungan Pencahayaan Buatan	81
Tabel 4.6 Spesifikasi AC yang Digunakan	83
Tabel 4.7 Perhitungan Pencahayaan Buatan	85
Tabel 4.6 Evaluasi Desain.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai ibu kota sekaligus pusat urbanisasi dan ekonomi terbesar di Indonesia, Jakarta merepresentasikan kehidupan masyarakat modern yang penuh tekanan, cepat, dan kompetitif. Aktivitas harian yang padat dan berulang sering kali. Aktivitas yang berjalan terus-menerus tanpa cukup waktu untuk beristirahat menjadi salah satu pemicu stres pada masyarakat urban (Naritya & Bararatin, 2023). Bahkan, Jakarta menempati peringkat ke-9 sebagai salah satu kota dengan tingkat stres tertinggi di dunia (VAAY, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kesehatan mental dan emosional mengalami peningkatan. Kesehatan kini dipahami tidak hanya sebatas kondisi fisik, tetapi juga mencakup ketenangan psikologis dan keseimbangan emosional. Hal ini mendorong tumbuhnya kebutuhan akan ruang-ruang pemulihan yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga mendukung proses pemulihan psikologis. Sayangnya, banyak ruang pemulihan yang masih menitikberatkan pada aspek visual dan kenyamanan fisik semata, tanpa mempertimbangkan pengalaman emosional dan kedekatan manusia dengan lingkungan sekitarnya.

Perancangan Raga Wellness ini sebagai respon atas kebutuhan ruang yang mendukung pemulihan dan keseimbangan antara tubuh dan pikiran. Agar ruang ini efektif, dibutuhkan suasana yang dapat memberikan pengalaman emosional yang kuat bagi pengguna. Keterhubungan dengan alam menjadi salah satu cara untuk membangun koneksi tersebut, karena secara naluriah manusia merasa lebih tenang dan nyaman saat berada di lingkungan yang natural. Untuk itu, pendekatan *Biophilic Design* menjadi relevan, karena mengintegrasikan elemen-elemen alam ke dalam ruang untuk menciptakan suasana yang menenangkan dan mendukung kesehatan fisik serta mental.

Biophilic Design tidak hanya menghadirkan unsur alam secara langsung, seperti pencahayaan alami, sirkulasi udara, atau material organik (*nature in the*

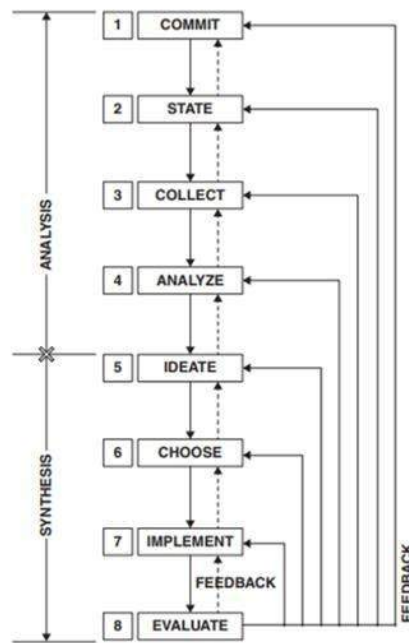
space), tetapi juga mencakup elemen-elemen yang terinspirasi dari bentuk dan pola alam (*natural analogues*), serta menciptakan suasana ruang yang terbuka, nyaman, dan mendukung pengalaman ruang yang reflektif dengan alam (*nature of the space*). Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, ruang yang diciptakan dapat memberikan manfaat nyata bagi penggunanya, seperti mengurangi stres, meningkatkan fokus, serta memberikan rasa aman dan damai. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan relaksasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman menyegarkan bagi pengunjung.

Perancangan Raga Wellness sebagai proyek Tugas Akhir bertujuan merespons isu tersebut dengan menghadirkan *wellness center* yang tidak hanya fungsional dan estetik, tetapi juga mendukung pemulihan fisik dan emosional secara menyeluruh. Desain interior Raga Wellness mengintegrasikan prinsip-prinsip *Biophilic Design* dalam berbagai aspek ruang, seperti pencahayaan, pemilihan material, sirkulasi udara, serta suasana visual yang menenangkan. Dengan pendekatan ini, Raga Wellness diharapkan mampu memberikan pengalaman ruang yang menyegarkan dan bermakna bagi masyarakat urban dalam menghadapi tekanan kehidupan kota.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan Raga Wellness ini ialah proses desain yang dipelopori oleh *Rosemary Kilmer* yang dalam bukunya yang berjudul *Designing Interiors* (2014). Tahapan proses desain menurut *Rosemary Kilmer* dibagi menjadi dua tahapan yaitu proses analitis yang dibagi menjadi *commit, state, collect, analyze* dan proses sintesis yang dibagi menjadi *ideate, choose, implement, evaluate*.



Gambar 1.1 Metode Desain Rosemary Kilmer
(sumber: Kilmer, 2014)

Tahapan proses desain yang dikemukakan oleh *Rosemary Kilmer* adalah sebagai berikut:

a. Commit (*Accept the Problem*)

Commit merupakan tahap awal dalam proses desain dimana peneliti menerima, mengenali dan berkomitmen pada sebuah masalah yang didapatkan dari perancangan Raga Wellness. Permasalahan tersebut kemudian di pahami dan diurutkan ke dalam daftar prioritas. Dalam menyusun daftar prioritas, peneliti perlu mengatur tiap permasalahan berdasarkan urgensi, memperkirakan waktu penyelesaian, dan menyesuaikan jadwal agar perancangan dapat berjalan dengan lancar.

b. State (*Define the Problem*)

Mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan desain dari Raga Wellness dengan jelas. Peneliti mendata tujuan dan sasaran masalah untuk menghasilkan pernyataan permasalahan atau *problem statement* yang akan di selesaikan.

c. Collect (*Gather the Facts*)

Mengumpulkan berbagai jenis data, baik data fisik maupun non fisik yang didapatkan melalui pengumpulan data, literatur dari jurnal, buku,

artikel, atau dokumen lain yang relevan dengan proyek desain, serta dengan melakukan survei. Survei dilakukan dengan melakukan :

- 1) Mengobservasi kondisi lingkungan Raga Wellness di Wijaya, Jakarta Selatan dengan mengambil dokumentasi berupa catatan, foto ataupun video, serta melibatkan diri dalam proyek.
- 2) Mengumpulkan data fisik dan non fisik Raga Wellness yang telah disediakan oleh GondoJules, termasuk data dokumentasi dan gambar kerja.
- 3) Melakukan *interview* dengan pihak yang berkaitan yaitu Arsitek dari Studio Air Putih dan orang AC.

d. *Analyze*

Menganalisis semua data fisik dan non fisik yang telah dikumpulkan dan kemudian mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori untuk mendapatkan solusi akhir yang berkaitan dengan permasalahan sehingga dapat mempermudah perancangan. Peneliti menganalisa data-data tersebut melalui cara sketsa konsep, *matrix* dan *categorization*.

e. *Ideate*

Mencari dan mengembangkan ide-ide kreatif sebagai solusi untuk memecahkan masalah perancangan. Tahap ini melibatkan eksplorasi berbagai alternatif desain untuk menghasilkan konsep desain yang sesuai. Peneliti melakukan ideasi dengan metode sketsa yang disebut skematik untuk memvisualisasikan ide dan tahap pernyataan konsep yang diungkapkan secara tertulis maupun lisan.

f. *Choose (Select the Best Option)*

Menentukan alternatif terbaik dari berbagai ide yang telah dihasilkan, berdasarkan kriteria seperti kesesuaian dengan konsep, kebutuhan, tujuan proyek, serta keinginan klien. Metode yang digunakan *comparative analysis* dimana membandingkan kelebihan serta kekurangan setiap opsi. Pilihan yang ideal adalah yang mampu memberikan solusi kreatif, fungsional, dan menarik, serta memenuhi kebutuhan pengguna. Jika tidak ada opsi yang sesuai, evaluasi ulang

dilakukan untuk menemukan solusi yang tepat sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan visualisasi konsep.

g. *Implement (Take Action)*

Merealisasikan ide yang telah dipilih menjadi bentuk visual dan teknis ke dalam bentuk gambar kerja, *rendering 3D*, dan dokumen pendukung seperti Rencana Anggaran Biaya (RAB). Visualisasi ini tidak hanya membantu menggambarkan konsep desain secara jelas, tetapi juga menjadi alat komunikasi penting dalam presentasi kepada klien maupun tim pelaksana.

h. *Evaluate*

Meninjau apakah desain telah memenuhi tujuan awal dan memecahkan masalah. Evaluasi dilakukan melalui analisis efektivitas, masukan pihak terkait, dan pembelajaran untuk perbaikan di masa depan.

i. *Feedback*

Meninjau kesesuaian desain dengan pelaksanaan di lapangan, melibatkan masukan dari pihak terkait. Jika terdapat masukan yang signifikan, proses desain dapat kembali ke tahap implementasi untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sesuai kebutuhan.

2. Metode Desain

Tahapan proses desain yang dikemukakan oleh *Rosemary Kilmer* adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Dalam proses pengumpulan data dan penelusuran masalah pada perancangan Raga Wellness, peneliti melakukan 2 proses, yaitu Observasi dan Studi Literatur.

1) Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan mengunjungi lokasi secara langsung untuk ke lokasi untuk mengamati situasi, aktivitas pengguna, dan mencatat permasalahan yang ada. Selain itu, dokumentasi seperti foto dan catatan lapangan diambil untuk

mendapatkan gambaran yang lebih jelas sebagai acuan dalam perancangan.

2) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri sumber-sumber referensi seperti jurnal, buku, artikel, atau dokumen lain yang relevan dengan proyek desain. Peneliti dapat memperoleh wawasan tambahan mengenai preferensi estetika, kebutuhan fungsional, dan referensi desain pada proyek serupa. Data yang terkumpul menjadi dasar dalam membuat keputusan desain yang tepat serta memastikan perancangan didasarkan pada landasan pengetahuan yang kuat.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Dalam proses perancangan Raga Wellness, tahap pembangkitan ide dan pengembangan desain dimulai dengan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide-ide kreatif yang relevan dengan kebutuhan proyek. Proses ini melibatkan penelitian, mencari sumber inspirasi, dan diskusi dengan berbagai pihak terkait, seperti desainer, profesional, hingga pengguna. Ide-ide yang dihasilkan kemudian diolah menjadi sketsa, model skematik, atau perspektif 3D yang dapat memberikan gambaran awal mengenai desain yang direncanakan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap evaluasi penentuan desain terpilih, peneliti mengevaluasi sejauh mana ide-ide yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan dan spesifikasi yang diinginkan dari perancangan Raga Wellness. Desain yang terpilih artinya desain yang telah menjawab permasalahan dan sudah sesuai standar sebuah *Wellness Center*.