

**Redesain Interior Hotel The Tavia Heritage:
Integrasi Elemen Sejarah Batavia pada Fasilitas Mice
sebagai Pusat Pertemuan Di Jakarta**



PERANCANGAN

oleh:

Micko Ferdinand Nusadi

NIM 2112380023

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

2025

Redesain Interior Hotel The Tavia Heritage : Integrasi Elemen Sejarah Batavia pada fasilitas MICE sebagai Pusat Pertemuan di Jakarta

Micko Ferdinand Nusadi

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Redesain Interior Hotel The Tavia Heritage bertujuan untuk menjadikan Hotel ini sebagai pusat pertemuan di kota Jakarta, yang dirancang agar dapat memenuhi masalah dari kegiatan bisnis MICE dengan mengusung konsep desain bernilai historis. Terinspirasi dari kekayaan akan sejarah dari Kota Batavia diharapkan dapat memberikan pengalaman fenomena MICE dan suasana yang unik sekaligus menjadi sarana edukatif bagi para pengunjung mengenai warisan budaya dari sejarah Jakarta. Proses dalam mendesain hotel ini dilakukan dengan melakukan analisis, sintesis dan evaluasi, sehingga desain yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan berkelanjutan. Melalui pendekatan *Eco – Cultural* dengan meminjam bentuk – bentuk yang telah ada, dikemas kembali agar relevan bagi masa sekarang. Hotel The Tavia Heritage dirancang agar para pelaku bisnis dapat melakukan perjalanan bisnis sekaligus memperkaya wawasan budaya pengunjung. Perancangan ini berisi tawaran desain yang tidak hanya memenuhi fungsional dari ruang tetapi memperhatikan dari nilai estetika serta membawa hotel agar dapat berkontribusi dalam pelestarian nilai sejarah dalam pengembangan sektor pariwisata budaya di Jakarta.

Kata kunci: Hotel MICE, Historis Kota Batavia, Eco - Cutural

Abstact

The Interior Redesign of The Tavia Heritage Hotel aims to make this hotel a meeting center in the city of Jakarta, which is designed to meet the problems of MICE business activities by carrying out historical value design concepts. Inspired by the rich history of the city of Batavia, it is expected to provide an experience of MICE phenomenon and a unique atmosphere as well as an educational tool for visitors about the cultural heritage of Jakarta's history. The process in designing this hotel is done by analyzing, synthesizing and evaluating, so that the resulting design becomes more optimal and sustainable. Through the Eco-Cultural approach by borrowing existing forms, repackaged to be relevant for today. The Tavia Heritage Hotel is designed so that business people can travel on business while enriching visitors' cultural insights. This design contains a design offer that not only fulfills the functional of the space but pays attention to the aesthetic value and brings the hotel to contribute to the preservation of historical values in the development of the cultural tourism sector in Jakarta.

Keywords: *MICE Hotel, History of Batavia City, Eco - Cultural*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR HOTEL THE TAVIA HERITAGE : INTEGRASI ELEMEN SEJARAH BATAVIA PADA FASILITAS MICE SEBAGAI PUSAT PERTEMUAN DI JAKARTA diajukan oleh Micko Ferdinand Nusadi, NIM 2112380023. Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

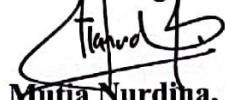
Pembimbing I



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Pembimbing II



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

NIP. 19900726 202203 2 010/ NIDN 0026079005

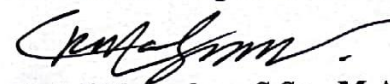
Cognate



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
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 : Micko Ferdinand Nusadi
NIM : 2112380023
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, 11 Juni 2025

Micko Ferdinand Nusadi

NIM 2112380023

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan karunia- Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, yang berjudul “*Redesign Interior Hotel The Tavia : Integrasi Elemen Budaya Batavia pada Fasilitas MICE sebagai Pusat Pertemuan di Jakarta*”. Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Strata (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Indonesia Yogyakarta. Penyusunan laporan ini tidak lepas dari berbagai dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi, atas Berkat dan Rahmat-Nya, sehingga penulis diberi kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan ini.
2. Keluarga saya, alm. I Kadek Wirawan Nusadi, alm. Ni Putu Maria Yuliani, Sonya Purnama Sari, Ivan Asthon Nusadi atas doa, semangat dan dukungan yang diberikan.
3. Dosen Pembimbing saya; Bapak Mahdi Nurcahyo, dan Ibu Mutia Nurdina, atas bimbingannya selama menyusun dan merancang selama masa Tugas Akhir.
4. Seluruh Dosen PSDI, yang telah memberi banyak ilmu dan masukan selama melaksanakan perkuliahan di ISI Yogyakarta.
5. Partner saya Ranusekar Anggreswari yang selalu menemani dan memberi dukungan dalam menyusun penulisan ini.
6. Teman – teman seperjuangan kompetisi saya, Zidane, Rahmat yang menjadi pemacu semangat saya untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan layak.
7. Rekan – rekan Alien DC, khususnya Tim Nebula yang telah memberi banyak masukan dan ilmu baru dalam bidang Desain Interior.
8. Teman – teman seperjuangan dan segala pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu atas dukungan selama proses penyusunan penulisan ini.

Penulis menyadari penulisan ini jauh dari kata sempurna, baik dari segi penulisan maupun hal lainnya. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan segala pihak yang terlibat.

Yogyakarta, 17 Mei 2025

Hormat Saya,



Micko Ferdinand Nusadi

2112380023



Daftar Isi

Abstrak	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xiv
BAB I 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.....	4
3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih.....	4
C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan	5
BAB II PRA DESAIN	6
A. Landasan Teori & Referensi Desain	6
1. Landasan Teori Objek Desain.....	6
2. Landasan Teori Khusus	15
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	24
1. Tujuan (<i>Goals</i>).....	24
2. Sasaran Desain.....	25
3. Data.....	26
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	51
BAB III PERNYATAAN MASALAH DAN KONSEP DESAIN.....	59
A. Pernyataan Masalah	59

B. Ide Solusi Desain (Mind Map dan Sketsa Ideasi)	59
BAB VI PENGEMBANGAN DESAIN	66
A. Alternatif Desain	66
1. Alternatif Estetika Ruang.....	66
2. Alternatif Penataan Ruang.....	73
3. Elemen Pembentuk Ruang.....	88
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	97
5. Alternatif tata Kondisi Ruang.....	101
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	107
C. Hasil Desain	108
BAB V PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
Lampiran	123

Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Proses Desain	5
Gambar 2. 1 Bangunan Museum Fatahillah.....	21
Gambar 2. 2 Peta Batavia dengan (Kasteel) Tahun 1667	22
Gambar 2. 3 Interior Museum Sejarah Jakarta.....	23
Gambar 2. 4 Colour Pallte Bangunan Kolonial	24
Gambar 2. 5 Logo Hotel The Tavia Heritage	26
Gambar 2. 6 Fasad Hotel The Tavia	27
Gambar 2. 7 Resepsionis Hotel The Tavia.....	27
Gambar 2. 8 Kolam Renang Hotel The Tavia.....	27
Gambar 2. 9 Ballroom Hotel The Tavia.....	28
Gambar 2. 10 Ruang Meeting Hotel The Tavia.....	28
Gambar 2. 11 Site Analisis	29
Gambar 2. 12 Alur Aktivitas Pengelola	30
Gambar 2. 13 Alur Aktivitas Pengunjung	31
Gambar 2. 14 Data Sirkulasi dan Zoning Main Lobby	33
Gambar 2. 15 Data Sirkulasi dan Zoning Area Lantai 1	33
Gambar 2. 16 Data Sirkulasi dan Zonasi Lantai 2	34
Gambar 2. 17 Diagram Matrix Hubungan Kedekatan Ruang.....	35
Gambar 2. 18 Layout <i>Ground Floor</i>	36
Gambar 2. 19 Layout Lantai Satu	37
Gambar 2. 20 Layout Lantai dua.....	37
Gambar 2. 21 Lokasi Hotel The Tavia.....	39
Gambar 2. 22 Pencahayaan Buatan Hotel The Tavia	40
Gambar 2. 23 <i>AC Split Ducting</i> dan <i>AC Central</i>	40
Gambar 2. 24 <i>Ekshaust, Sprinkler, dan Smoke Detector</i>	41
Gambar 2. 25 Acuan Ergonomi area Dining.....	48
Gambar 2. 26 Acuan Ergonomi area Dining.....	48
Gambar 2. 27 Acuan Ergonomi area Dining.....	48
Gambar 2. 28 Acuan Ergonomi area Dining.....	49
Gambar 2. 29 Acuan Ergonomi Sofa Dining	49

Gambar 2. 30 Acuan Ergonomi Kursi Kerja.....	49
Gambar 2. 31 Acuan Ergonomi Meja Resepsionis	50
Gambar 2. 32 Acuan Ergonomi Meja Tunggu.....	50
Gambar 2. 33 Acuan Ergonomi Conference Room	50
Gambar 3. 1 Mind Map Perancangan	60
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi 1	61
Gambar 3. 3 Sketsa Ideasi 2	62
Gambar 3. 4 Moodimage Perancangan Hotel The Tavia.....	65
Gambar 4. 1 Penerapan Suasana Ruang 1	66
Gambar 4. 2 Penerapan Suasana Ruang 2.....	66
Gambar 4. 3 Komposisi Bentuk	67
Gambar 4. 4 Komposisi Bentuk Area Resepsionis	68
Gambar 4. 5 Penerapan Gaya Tema Lantai	69
Gambar 4. 6 Penerapan Gaya Tema Dinding.....	69
Gambar 4. 7 Penerapan Gaya Tema Plafond	70
Gambar 4. 8 Penerapan Elemen Dekoratif.....	71
Gambar 4. 9 Komposisi warna.....	71
Gambar 4. 10 Komposisi Material	72
Gambar 4. 11 Diagram Matriks	74
Gambar 4. 12 Bubble Diagram	75
Gambar 4. 13 Alternatif 1 Zoning & Sirkulasi Ground Floor	76
Gambar 4. 14 Alternatif 2 Zoning & Sirkulasi Ground Floor	77
Gambar 4. 15 Zoning & Sirkulasi 1st Floor.....	78
Gambar 4. 16 Zoning & Sirkulasi 1st Floor.....	79
Gambar 4. 17 Zoning & Sirkulasi 2nd Floor	80
Gambar 4. 18 Zoning & Sirkulasi 2nd Floor	81
Gambar 4. 19 Alternatif 1 Layout Ground Floor	82
Gambar 4. 20 Alternatif 2 Layout Ground Floor	83
Gambar 4. 21 Alternatif 1 Layout 1st Floor.....	84
Gambar 4. 22 Alternatif 2 Layout 1st Floor.....	85
Gambar 4. 23 Alternatif 1 Layout 2nd Floor	86
Gambar 4. 24 Alternatif 2 Layout 2nd Floor	87

Gambar 4. 25 Alternatif Rencana Lantai GF Alt 1 (Kiri) & Alt 2 (Kanan).....	88
Gambar 4. 26 Alternatif Rencana Lantai 1st Floor Alt 1 (Kiri) & Alt 2 (Kanan)	89
Gambar 4. 27 Alternatif Rencana Lantai 2nd Floor Alt 1 (Kiri) & Alt 2 (Kanan)	90
Gambar 4. 28 Alternatif Rencana Dinding GF Floor.....	91
Gambar 4. 29 Alternatif Rencana Dinding 1st Floor	92
Gambar 4. 30 Alternatif Rencana Dinding 2nd Floor.....	93
Gambar 4. 31 Alternatif Rencana Ceiling GF Floor Alt (Kiri) & Alt 2 (Kanan) .	94
Gambar 4. 32 Alternatif Rencana Ceiling 1st Floor Alt (Kiri) & Alt 2 (Kanan)..	95
Gambar 4. 33 Alternatif Rencana Ceiling 2nd Floor Alt (Kiri) & Alt 2 (Kanan).	96
Gambar 4. 34 Meja Resepsionis.....	97
Gambar 4. 35 Meja <i>Security</i>	97
Gambar 4. 36 Meja Greeter Restoran	98
Gambar 4. 37 Meja Greeter Restoran	98
Gambar 4. 38 Letter U Sofa	99
Gambar 4. 39 Furnitur kustom	99
Gambar 4. 40 Visualisasi <i>Lobby – Receptionist Area</i>	108
Gambar 4. 41 Visualisasi <i>Lobby – Receptionist Area</i>	108
Gambar 4. 42 Visualisasi Restoran - <i>Greeter</i>	109
Gambar 4. 43 Visualisasi Restoran – <i>Eating Area</i>	109
Gambar 4. 44 Visualisasi Restoran – <i>Eating Area</i>	110
Gambar 4. 45 Visualisasi Restoran – <i>VIP Area</i>	110
Gambar 4. 46 Visualisasi <i>Coffee Shop – Lounge Area</i>	111
Gambar 4. 47 Visualisasi <i>Coffee Shop – Lounge Area</i>	111
Gambar 4. 48 Visualisasi <i>Outdoor Area</i> (Resto & Kafetaria)	112
Gambar 4. 49 Visualisasi Ballroom Area	112
Gambar 4. 50 Visualisasi <i>Informal Meeting (1st Floor)</i>	113
Gambar 4. 51 Visualisasi <i>Informal Meeting (1st Floor)</i>	113
Gambar 4. 52 Visualisasi <i>Meeting Room Tipe 4 (1st Floor)</i>	114
Gambar 4. 53 Visualisasi <i>Workshop Area (1st Floor)</i>	114
Gambar 4. 54 Visualisasi <i>Meeting Room - Tipe 2 (2nd Floor)</i>	115
Gambar 4. 55 Visualisasi <i>Mini Convergence (2nd Floor)</i>	115
Gambar 4. 56 Visualisasi <i>Meeting Room – Tipe 3 (2nd Floor)</i>	116

Gambar 4. 57 Visualisasi <i>Meeting Room</i> – Tipe 4 (<i>2nd Floor</i>).....	116
Gambar 4. 58 Layout Berwarna (<i>Ground Floor</i>).....	117
Gambar 4. 59 Layout Berwarna (<i>1st Floor</i>).....	117
Gambar 4. 60 Layout Berwarna (<i>2nd Floor</i>)	118
Gambar 4. 61 <i>Custom Ship Sculpture</i>	118
Gambar 4. 62 <i>Custom Receptionist Desk</i>	119
Gambar 4. 63 <i>Custom Buffet Restoran</i>	119



Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Tabel Standar Pemerintah Mengenai Standar Usaha Hotel Bintang 4	10
Tabel 2. 2 Data Equipment dan Furnitur.....	42
Tabel 2. 3 <i>Studi Preseden</i>	44
Tabel 2. 4 Daftar kebutuhan dan kriteria	51
Tabel 4. 1 Daftar Equipment yang Digunakan.....	100
Tabel 4. 2 Daftar pencahayaan buatan	101
Tabel 4. 3 Perhitungan Cahaya Buatan (Titik Lampu)	103
Tabel 4. 4 Spesifikasi Penghawaan.....	104
Tabel 4. 5 Perhitungan Kebutuhan AC	105



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Jakarta, sebagai pusat ekonomi Indonesia, merupakan sebuah kota metropolitan terbesar di Asia Tenggara. Kota Jakarta yang dikenal sebagai pusat bisnis, perdagangan, politik, dan budaya, sehingga menarik banyak wisatawan domestik maupun mancanegara dengan tujuan bisnis maupun rekreasi. Kota ini menjadi sebuah kota yang sering dikunjungi oleh para aktivis bisnis untuk urusan bisnis, konferensi, atau hanya sekedar untuk menikmati pesona kota kosmopolitan dengan pusat perbelanjaan, tempat hiburan, serta tempat wisata bersejarah.

Berkaitan dengan kehadiran dari sektor industri bisnis di Kota Jakarta, menjadi salah satu pusat pertumbuhan ekonomi terbesar di Indonesia bagian barat. Banyaknya aktivis bisnis dan perdagangan menarik kedatangan baik dari dalam maupun luar negeri, yang mana akan hal tersebut membutuhkan layanan akomodasi yang baik dan berkualitas, seperti hotel. Hotel – hotel yang ada saat ini di Kota Jakarta menawarkan beragam fasilitas dan layanan. Baik hotel berkelas melati sampai berbintang kelas ekonomi hingga mewah. Pengunjung yang datang ke Kota Jakarta, khususnya dari mancanegara yang memiliki tujuan bisnis, tentu membutuhkan pelayanan dan fasilitas yang cukup baik dari hotel berbintang, baik bintang empat atau lima, dibanding hotel berbintang satu.

Kota Jakarta tidak hanya melayani wisatawan, tetapi juga berperan sebagai pusat bisnis dengan skala yang cukup besar. Karena hal itu tentu banyak hotel yang mulai memfasilitasi MICE (*Meeting, Incentive, Conference, Exhibition*) untuk mendukung berbagai kegiatan bisnis, pertemuan, dan lain sebagainya. Dengan perkembangan dan kemajuan saat ini, hotel sekarang tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat menginap atau beristirahat. Hotel kini juga dapat digunakan untuk menyelenggarakan konferensi, seminar, lokakarya, musyawarah nasional, dan kegiatan lainnya dengan fasilitas dan peralatan yang lengkap (Yesiana et al., 2016). Menjadi salah satu kota besar, dan juga sebagai salah satu destinasi MICE terpenting di Asia Tenggara, tentu kini banyak hotel yang memfasilitasi akan hal

tersebut seperti, Morrissey, Artotel Tahmrin, Vertu Harmoni, The Tavia Hotel, dan lain sebagainya.

Dari uraian diatas, menjelaskan bahwa hotel yang ada di Kota Jakarta ini memiliki keberagaman, baik dari yang kelas melati sampai berbintang. Dikarenakan Kota Jakarta adalah salah satu kota terbesar dan juga sedang mengembangkan MICE, maka diperlukan sebuah penginapan yang memiliki fasilitas untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan oleh wisatawan maupun aktivis bisnis. Hotel The Tavia merupakan hotel berbintang empat, memiliki potensi yang kuat untuk memenuhi kebutuhan akan bermacam fasilitas MICE yang sedang dikembangkan untuk saat ini. Hotel ini berlokasi di Jakarta Pusat dekat dengan banyak pusat bisnis, perkantoran, dan destinasi penting ibu kota. Hotel The Tavia juga memiliki berbagai macam ruangan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan MICE (*Meeting, Incentive, Conference, Exhibition*).

Hotel ini memiliki berbagai ruang pertemuan mulai dari skala yang paling kecil maupun skala yang besar. Terdapat *Ballroom* yang luas dengan kapasitas besar bersifat multifungsi yang dapat digunakan untuk konferensi, seminar, pameran serta resepsi pernikahan. Hotel The Tavia dengan fasilitas dan lokasinya yang cukup strategis, menjadi salah satu pilihan untuk mencari hotel dengan fasilitas bisnis dan pertemuan yang cukup baik. Hotel ini tidak sekedar sebagai tempat beristirahat namun dapat difungsikan sebagai wadah dari acara bisnis dan sosial.

Hotel The Tavia secara keseluruhan dirancang dengan gaya Klasik dengan bertemakan ala era Batavia. Area lobby dan lounge area pada Hotel ini merupakan area sentral yang menjadi pusat dari segala kegiatan yang ada didalamnya, yang akan menjadi *first imppression* seseorang dalam mengunjungi hotel ini. Akan tetapi, desain pada area *main lobby* dan area *lounge* tersebut terkesan usang dan kaku, sama seperti dengan ruangan kamar yang tersedia yang juga menerapkan gaya klasik namun memiliki nilai dan elemen estitka yang minim dan penggunaan furniture yang terkesan usang dan tidak *up to date*. Hal tersebut akan sangat berpengaruh pada kesan pengguna ruang, oleh karena itu peran desainer dibutuhkan untuk menjawab solusi dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas menjadi sebuah peran dari desainer untuk bisa merancang hotel The Tavia ini sebagai pusat dari pertemuan yang difasilitasi dengan ruangan yang mendukung dari MICE dengan desain yang lebih modern dan lebih *casual* tanpa menghilangkan kesan mewah dan formal didalamnya. Guna untuk bisa menciptakan suatu desain yang memiliki katakter yang kuat, diimbangi dengan gaya hidup dari masyarakat Kota Jakarta sehingga memberikan pengalaman yang jauh lebih baik pada saat melakukan pertemuan maupun sekedar untuk rekreasi di Hotel The Tavia.

B. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Penyusunan proposal ini, akan berpedoman pada metode Rosemary Kilmer. Proses desain terdiri dari dua tahap, yaitu tahap analisis (*programming*) dan tahap sintesis (*designing*). Pada tahap analisis perancang harus mampu untuk mengidentifikasi, menganalisa, dan merumuskan masalah. Pada tahap sintesis, perancang harus mampu untuk mengusulkan ide terhadap permasalahan yang ada. Perancang akan melakukan tahapan berdasar pada pola perancangan berupa gambar dan tahap – tahapan. Ditahap pertama, ***Commit***, merupakan langkah paling dasar yang dimulai dengan membuat jadwal waktu dan daftar prioritas setelah memeriksa data eksisting saat ini. Selanjutnya tahap ***State*** merupakan tahap dimana perancang mengidentifikasi permasalahan desain yang ada, dengan membuat daftar apa saja yang harus diselesaikan untuk mengatasi masalah desain yang ada. Tahap ke tiga ***Collect***, tahap dimana perancang mengumpulkan seluruh data yang berkenaan dengan *shop drawing* seperti data layout, *as built drawing*, dari eksisting dan lain sebagainya serta mencari referensi serupa melalui internet maupun buku. selanjutnya pada tahap akhir pengumpulan data yaitu, ***Analyze***, tahap menganalisa dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Perancang mendapat data dengan mengumpulkan data berdasarkan dari beberapa pihak terkait. Untuk mevalidasi dari kebenaran data, didukung dengan mencari informasi dari literatur yang ada, dengan menganalisis *diagram matrix*, *bubble diagrams*, *altervative zoning*, dan *alternative layout*.

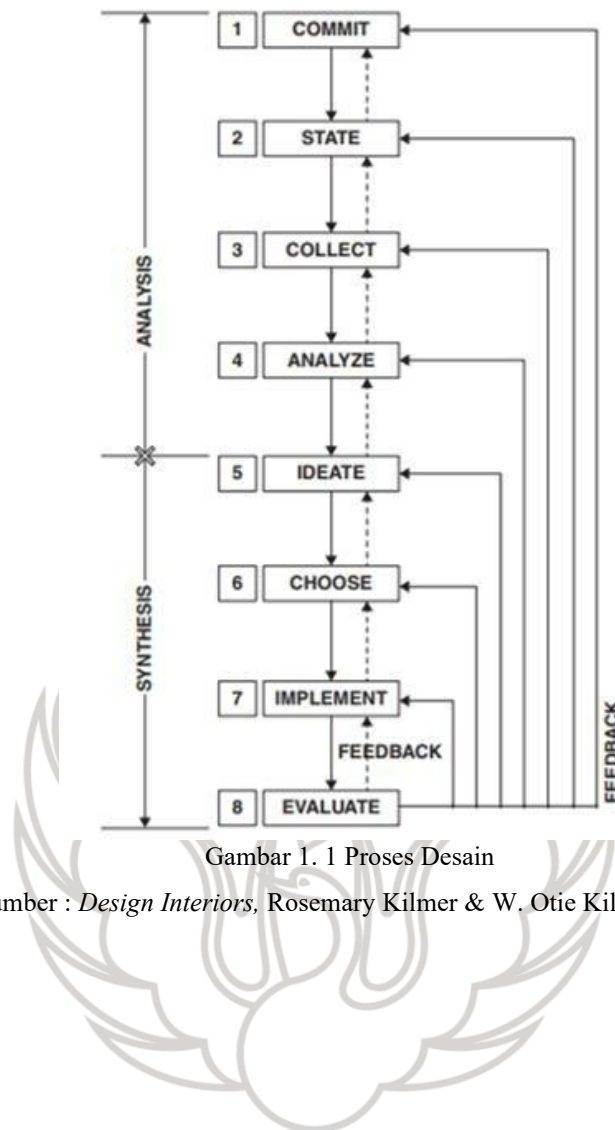
2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

Tahap ideasi atau tahap **Ideate**, tahap dimana perancang dalam menuangkan segala ide – ide yang ada baik dalam bentuk konsep narasi, serta skematik desain. Tahapan ini dapat dimulai dari tahap *brainstroming*, pengumpulan dan pembuatan *moodimage / moodboard*, menentukan *colour scehme*, serta penentuan *material sceme* yang akan digunakan dengan tujuan menyelesaikan rancangan dengan mengembangkan alternatif konsep dasar desain.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Tahap selanjutnya adalah **Choose**, tahap dimana perancang menyeleksi ide – ide yang telah dibuat dan dikumpulkan untuk dipilih berdasarkan atas ketepatan dalam menyelesaikan suatu permasalahan desain, memenuhi segala kebutuhan desain, serta menjadi suatu solusi dari permasalahan desain tersebut. Tahap berikutnya **Implement**, merupakan tahap dari pembuatan baik dalam bentuk 2D maupun 3D serta didukung dengan visualisasi yang menarik, seperti gambar DED berupa, gambar denah, tampak, potongan, serta detail. Serta berupa gambar visualisasi dari bentuk 3D agar saat presentasi kepada klien. Tahap yang terakhir adalah **Evaluate**, Tahap dimana, perancang meninjau kembali hasil rancangan yang dihasilkan. Tahap ini bertujuan agar hasil rancangan yang telah dibuat, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien, serta menjadi tahap akhir agar DED yang telah disetujui dapat segera dibuat.

C. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan



Gambar 1. 1 Proses Desain

(Sumber : *Design Interiors*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)