

**PERANCANGAN INTERIOR
JAKARTA CREATIVE HUB
DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN***



PERANCANGAN

oleh:

Sulkhayah

NIM 2112444023

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

ABSTRAK

Jakarta Creative Hub (JCH) merupakan ruang kreatif yang dibangun oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta sebagai pusat pengembangan ekonomi kreatif. Ruang ini difungsikan untuk mendukung pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) serta komunitas kreatif di Jakarta. Tujuan perancangan Jakarta Creative Hub (JCH) dengan menerapkan konsep ‘Urban Creative’ diharapkan mampu menciptakan ruang yang dinamis, adaptif, dan inovatif yang selaras dengan karakteristik masyarakat urban Jakarta sebagai salah satu faktor utama yang membuat pesatnya pertumbuhan ekonomi kreatif di Jakarta. Perancangan ini diwujudkan dengan mengintegrasikan pendekatan *experiential design* guna menciptakan pengalaman ruang yang mampu membangun keterikatan emosional dan mendorong interaksi aktif antara pengguna dan lingkungan sekitarnya. Untuk memperkuat *branding* Jakarta Creative Hub sebagai salah satu pusat pengembangan ekonomi kreatif di Jakarta, perancangan ini mengintegrasikan teori *corporate visual identity* yang mengangkat inspirasi dari identitas visual ikonik Jakarta. Konsep tersebut direalisasikan melalui penerapan elemen-elemen desain interior dengan mengadaptasi gaya modern sebagai representasi Kota Jakarta yang terus berkembang di era masa kini.

Kata kunci: Jakarta Creative Hub, desain interior, *experiential design*, *corporate visual identity*

ABSTRACT

Jakarta Creative Hub (JCH) is a creative space built by the DKI Jakarta Provincial Government as a center for creative economic development. This space functions to support Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) and creative communities in Jakarta. The purpose of designing Jakarta Creative Hub (JCH) by applying the concept of 'Urban Creative' is expected to create a dynamic, adaptive, and innovative space that is in line with the characteristics of urban Jakarta as one of the main factors that make the rapid growth of the creative economy in Jakarta. This design is realized by integrating an experiential design approach to create a spatial experience that is able to build emotional attachment and encourage active interaction between users and the surrounding environment. To strengthen the branding of Jakarta Creative Hub as one of the creative economy development centers in Jakarta, this design integrates the theory of corporate visual identity that draws inspiration from Jakarta's iconic visual identity. The concept is realized through the application of interior design elements by adapting a modern style as a representation of the city of Jakarta which continues to develop in the present era.

Keywords: Jakarta Creative Hub, interior design, experiential design, corporate visual identity

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR JAKARTA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENTIAL DESIGN* diajukan oleh Sulkhayah, NIM 2112444023, 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



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



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

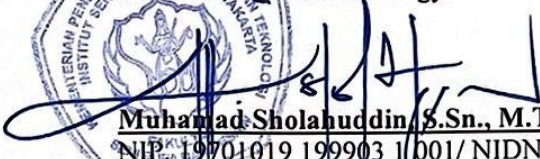


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa 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 : Sulkhiyah
NIM : 2112444023
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, 23 Juni 2025



Sulkhiyah

NIM 2112444023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan baik yang berjudul “Perancangan Interior Jakarta Creative Hub dengan Pendekatan *Experiential Design*”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan Program Studi S-1 Desain Interior dari Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Diri sendiri yang sudah menjalankan lika-liku tugas akhir ini dengan tidak menyerah dan terus berproses. Semoga pengalaman ini menjadi bekal berharga untuk perjalanan hidup di masa depan.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa selama menyelesaikan perkuliahan ini.
4. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. dan Ibu Mutia Nurdina, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, nasihat, kritik, serta saran yang membangun kepada penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T., selaku dosen wali penulis atas segala nasihat dan saran selama menempuh perkuliahan.

9. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan mengajarkan ilmu yang bermanfaat.
10. Seluruh staf Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bantuan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
11. PT. Gema Intermulia Sejahtera yang telah memberikan objek ini sebagai karya tugas akhir penulis.
12. Seluruh staf PT Gema Intermulia Sejahtera yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang berharga dalam perjalanan penulis menempuh perkuliahan serta mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja.
13. Teman-teman seperjuangan Sudut 21 yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis, serta selalu memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan yang tak terlupakan.
14. Serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di ranah Desain Interior.

Yogyakarta, 23 Juni 2025

Penulis



Sulkhayah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PENYATAAN 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	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	9
B. Program Desain (Programming).....	18
1. Tujuan Desain	18
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	19
3. Data	19

a. Deskripsi Umum Proyek	19
b. Data Non Fisik	22
c. Data Fisik	25
d. Data Literatur	45
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	51
BAB III	58
PERMASALAHAN DESAIN.....	58
A. Pernyataan Masalah.....	58
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	58
BAB IV	67
PENGEMBANGAN DESAIN	67
A. Alternatif Desain	67
1. Alternatif Estetika Ruang.....	67
2. Alternatif Penataan Ruang	71
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	77
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	82
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang	87
6. Evaluasi Pemilihan Desain.....	94
7. Hasil Desain.....	95
BAB V	111
PENUTUP	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain.....	3
Gambar 2.1 Ukuran Kebutuhan Ruang Gerak.....	15
Gambar 2.2 Ukuran Efektif Pintu.....	16
Gambar 2.3 Ukuran Efektif Pegangan Pintu	17
Gambar 2.4 Ukuran Efektif <i>Ramp</i>	18
Gambar 2.6 Gedung Graha Niaga Thamrin.....	25
Gambar 2.7 Site Perancangan Jakarta Creative Hub	25
Gambar 2.8 Site Perancangan Jakarta Creative Hub	27
Gambar 2.9 Zoning dan Sirkulasi.....	27
Gambar 2.10 Matriks Diagram	29
Gambar 2.11 Layout Eksisting Jakarta Creative Hub	29
Gambar 2.12 <i>Receptionist's workstation/desk height</i>	45
Gambar 2.13 <i>Basic Workstation with circulation behind</i>	46
Gambar 2.14 <i>Conference table</i>	47
Gambar 2.15 <i>Adjacent workstations</i>	48
Gambar 2.16 Standar ergonomi <i>tribune mini theater area</i>	49
Gambar 3.1 <i>Mindmapping Design</i>	59
Gambar 3.2 Sketsa ideasi bentuk monumen nasional	59
Gambar 3.3 Sketsa ideasi bentuk hutan kota GBK.....	60
Gambar 3.4 Sketsa ideasi bentuk <i>tower</i> BNI 46.....	60
Gambar 3.5 Hutan Kota Gelora Bung Karno	62
Gambar 3.6 Monumen Nasional.....	63
Gambar 3.7 Menara Wisma BNI 46	63
Gambar 3.8 <i>Pattern</i> Gigi Balang.....	63

Gambar 3.9 Kembang Goyang	64
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Suasana	67
Gambar 4.2 Komposisi Bentuk Ideasi	69
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk Jenis <i>Font</i>	69
Gambar 4.4 <i>Branding</i> Logo Jakarta Creative Hub	69
Gambar 4.5 Komposisi Warna yang digunakan	70
Gambar 4.6 Komposisi Material yang digunakan	70
Gambar 4.7 Diagram Matriks Kriteria.....	72
Gambar 4.8 <i>Bubble Digram</i>	72
Gambar 4.9 Alternatif 1 <i>Bubble Plan</i>	73
Gambar 4.10 Alternatif 2 <i>Bubble Plan</i>	74
Gambar 4.11 <i>Blok Plan</i>	74
Gambar 4.12 Zoning dan Sirkulasi.....	75
Gambar 4.13 <i>Layout Furniture</i>	76
Gambar 4.14 Rencana Lantai Alternatif 1.....	77
Gambar 4.15 Rencana Lantai Alternatif 2.....	77
Gambar 4.16 Analisis Kriteria Pertimbangan Alternatif Lantai	78
Gambar 4.17 Rencana Dinding Alternatif 1	79
Gambar 4.18 Rencana Dinding Alternatif 2	79
Gambar 4.19 Analisis Kriteria Pertimbangan Alternatif Dinding	80
Gambar 4.20 Rencana Plafon Alternatif 1	81
Gambar 4.21 Rencana Plafon Alternatif 2.....	81
Gambar 4.22 Analisis Kriteria Pertimbangan Alternatif Plafon.....	81
Gambar 4.23 <i>Ceiling Aluminium Grid</i>	93
Gambar 4.24 <i>Rockwool</i>	93
Gambar 4.25 <i>Soundproof Glass Wall</i>	94

Gambar 4.26 Sketsa manual area <i>exhibition room</i> dan mini teater	95
Gambar 4.27 Sketsa manual area <i>reception desk</i>	95
Gambar 4.28 Sketsa manual area <i>hallway</i>	96
Gambar 4.29 Sketsa manual area <i>classroom B</i>	96
Gambar 4.30 Perspektif area <i>floor guide</i>	97
Gambar 4.31 Perspektif <i>reception area</i>	97
Gambar 4.32 Perspektif area <i>exhibition room</i> dan mini teater	98
Gambar 4.33 Perspektif area mini teater	98
Gambar 4.34 Perspektif <i>hallway collaboration</i>	99
Gambar 4.35 Perspektif area cafeteria	100
Gambar 4.36 Perspektif area <i>classroom A</i>	101
Gambar 4.37 Perspektif area <i>classroom B</i>	102
Gambar 4.38 Perspektif area <i>classroom D</i>	102
Gambar 4.39 Perspektif area <i>classroom C</i>	103
Gambar 4.40 Perspektif area <i>hallway collaboration</i>	103
Gambar 4.41 Perspektif area <i>photo studio</i>	104
Gambar 4.42 Perspektif area <i>editing studio</i>	104
Gambar 4.43 Perspektif area <i>3d print</i> dan <i>cnc studio</i>	105
Gambar 4.44 Perspektif area <i>fashion studio</i>	105
Gambar 4.45 Perspektif area perpustakaan	106
Gambar 4.46 Perspektif area <i>meeting room</i>	106
Gambar 4.47 Perspektif area <i>VIP room</i>	107
Gambar 4.48 Perspektif area <i>staff office</i>	107
Gambar 4.49 <i>Layout Furniture</i> Jakarta Creative Hub	108
Gambar 4.50 Axonometri Jakarta Creative Hub	109
Gambar 4.51 furniture customize	110

Gambar 6.1 Dokumentasi survey	116
Gambar 6.2 Proses pengerjaan <i>3d modeling</i>	117
Gambar 6.3 Proses <i>rendering</i> animasi.....	117
Gambar 6.4 Pengerjaan <i>editing</i> animasi	118
Gambar 6.5 Poster Final	119



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	22
Tabel 2.2 Data Desain Lantai saat ini.....	30
Tabel 2.3 Data Desain Dinding saat ini.....	31
Tabel 2.4 Data Desain Plafon saat ini.....	33
Tabel 2.5 Data Sistem Pencahayaan Buatan.....	35
Tabel 2.6 Data Sistem Penghawaan dan Mekanikal Elektrikal.....	38
Tabel 2.7 Data Pengisi Ruang	39
Tabel 2.8 Data referensi desain	49
Tabel 2.9 Data Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	51
Tabel 3.1 Data Identifikasi Permasalahan dan Solusi Desain	65
Tabel 4.1 Tabel Alternatif <i>Furniture</i> Fabrikasi	82
Tabel 4.2 Tabel Alternatif <i>Furniture Customize</i>	83
Tabel 4.3 Alternatif Kebutuhan <i>Furnishing</i>	85
Tabel 4.4 Alternatif Kebutuhan <i>Equipment</i>	86
Tabel 4.5 Alternatif Pemakaian Jenis-Jenis Lampu.....	87
Tabel 4.6 Perhitungan Kebutuhan dan Jumlah Titik Lampu	89
Tabel 4.7 Jenis Penggunaan HVAC	90
Tabel 4.8 Perhitungan Kebutuhan dan Jumlah Titik Lampu	92
Tabel 4.9 Evaluasi Pemilihan Desain	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jakarta adalah kota metropolitan terbesar di tanah air yang memiliki peran strategis dalam mendorong roda perekonomian nasional termasuk sebagai pusat bisnis, pemerintahan, dan kebudayaan. Ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor yang memiliki potensi pengembangan yang sangat pesat di Indonesia terutama di Jakarta. Ekonomi kreatif adalah sebuah proses yang melibatkan penciptaan, produksi, dan distribusi barang dan jasa dengan menggunakan kreativitas dan intelektual sebagai sumber pendapatan. Perkembangan ekonomi kreatif di Jakarta menjadi yang terbesar di tanah air, berdasarkan statistik Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), di mana ekonomi kreatif Jakarta pada tahun 2018 mencapai 256.449,67 miliar rupiah (UNCTD, 2024).

Seiring berjalannya waktu, dengan memanfaatkan kreativitas, teknologi, dan inovasi, sektor ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. perkembangan ekonomi kreatif yang signifikan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi seperti menciptakan lapangan kerja, mendorong teknologi dan inovasi, memperkuat identitas budaya, kontribusi Produk Domestik Bruto (PDB), dan meningkatkan ekspor non-migas. Perkembangan Jakarta yang pesat di tengah modernisasi dan urbanisasi menjadikannya pusat aktivitas kreatif yang dinamis dan beragam, sehingga Jakarta menjadi magnet bagi pelaku kreatif dari berbagai daerah di Indonesia. Semakin pesatnya perkembangan ekonomi kreatif di Jakarta yang berlandaskan kekayaan budaya, kreativitas individu, dan kemajuan teknologi, menjadikan kebutuhan akan ruang dan fasilitas yang mendukung aktivitas kreatif semakin penting.

Jakarta Creative Hub (JCH) merupakan ruang kreatif yang dibangun oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta sebagai pusat pengembangan ekonomi kreatif. Bertujuan untuk mendukung pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) serta komunitas kreatif di Jakarta. Pengelolaan fasilitas ini berada di bawah Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, dan UKM (PPKUKM). Fasilitas yang

ditawarkan adalah ruang kelas, *makerspace* yang dilengkapi peralatan produksi, ruang *meeting*, perpustakaan, dan ruang kantor. Jakarta Creative Hub (JCH) juga berperan sebagai pusat aktivitas yang mendukung pelaku industri kreatif melalui berbagai kegiatan seperti seminar, *workshop*, *meeting*, pameran dan lain-lain.

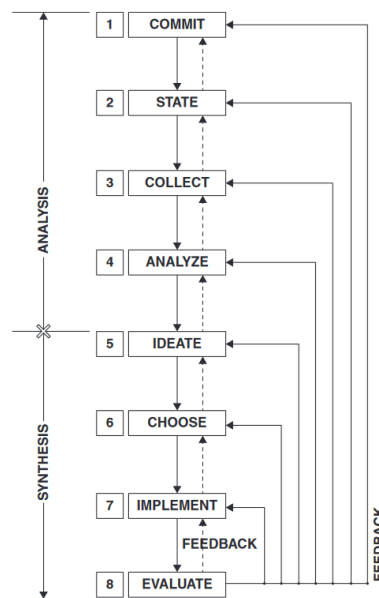
Seiring dengan meningkatnya kebutuhan pengguna dan perkembangan *trend* ekonomi kreatif, terdapat tantangan dalam kondisi eksisting Jakarta Creative Hub (JCH). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, terdapat beberapa permasalahan ruang seperti kurangnya optimalisasi dan fleksibilitas ruang, minimnya penggunaan teknologi modern untuk aktivitas kreatif di era tantangan digitalisasi sekarang, dan sebagai pusat kreatif yang berlokasi di Jakarta, ruang masih memiliki identitas visual yang lemah. Ruang-ruang di dalamnya belum mampu merepresentasikan karakteristik kota Jakarta maupun semangat kreativitas khas kota metropolitan. Selain itu, elemen desain interiornya juga belum secara optimal memperkuat *branding* Jakarta Creative Hub sebagai sebuah institusi kreatif.

Oleh karena itu, melihat fenomena permasalahan tersebut, perancangan interior Jakarta Creative Hub diharapkan dapat menjawab kebutuhan pengunjung dari mulai pengelola, pelaku UMKM, komunitas kreatif, pekerja, dan masyarakat umum. Melalui pendekatan *experiential design* diharapkan mampu menghadirkan pengalaman ruang bagi pengunjung, dan berorientasi pada konsep ‘Urban Creative’ untuk menciptakan ruang kolaborasi yang optimal dan fleksibel dengan menghadirkan ruang yang dinamis, adaptif dan inovatif. Desain interior ini diharapkan mampu menghadirkan karakteristik Jakarta melalui identitas visual yang ikonik, serta memperkuat citra Jakarta Creative Hub melalui penerapan elemen-elemen desain yang selaras dengan *corporate visual identity*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Diagram pola pikir yang akan digunakan pada perancangan interior Jakarta Creative Hub ini mengutip pendapat proses desain dari Rosemary Kilmer & Otie Kilmer (Kilmer & Kilmer, 2014), yang memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Proses Desain
(sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Pada metode desain ini terdapat dua bagian alur pikir perancangan dalam proses desain yaitu, analisis yang termasuk dalam kategori *programming* dan sintesis yang merupakan tahap pengembangan desain. *Programming* merupakan tahapan menganalisa permasalahan berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data fisik, non-fisik, literatur dan data lain yang diperlukan dalam mendesain.

Tahapan berikutnya setelah menyelesaikan *programming*, dilanjutkan tahapan pengembangan desain yaitu sintesis. Pada tahapan ini muncul ide / gagasan berupa beberapa bentuk alternatif yang merupakan solusi dari permasalahan berdasarkan analisis sebelumnya. Berikut tahapan metode desain berdasarkan buku *Designing Interiors* karya Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer.

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit* (Menerima dan berkomitmen dengan masalah)

Langkah pertama yang dilakukan desainer interior dalam proses mendesain adalah menerima masalah desain dan berkomitmen untuk bekerja dengan penuh tanggung jawab.

2) *State* (Mengidentifikasi masalah)

Tahap selanjutnya adalah *State*, yaitu proses mendefinisikan masalah yang harus dipecahkan. Pada tahap ini, desainer bekerja untuk memahami inti permasalahan: apa yang ingin dicapai melalui desain ini? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, desainer dapat merumuskan masalah secara spesifik dan membuat arah desain yang lebih terfokus. Definisi masalah ini menjadi landasan untuk seluruh proses desain yang akan diambil.

3) *Collect* (Mengumpulkan fakta)

Setelah masalah didefinisikan dengan jelas, tahap *Collect* pun dimulai. Di sini, desainer mengumpulkan semua informasi yang relevan untuk memahami ruang secara menyeluruh. Ini bisa mencakup pengukuran ruang, kondisi struktural, preferensi estetika klien, hingga inspirasi desain yang cocok dengan kebutuhan. Desainer juga mempertimbangkan aspek fungsional dan teknis, seperti sumber pencahayaan, ventilasi, dan material yang mungkin digunakan. Tahap pengumpulan fakta ini memungkinkan desainer membangun dasar yang kuat untuk menyusun solusi desain yang tepat.

4) *Analyze* (Menganalisa masalah yang dikumpulkan)

Tahap terakhir dalam alur ini adalah *Analyze*, desainer menganalisis semua data yang telah dikumpulkan untuk merancang solusi desain yang optimal. Mereka meninjau ulang hasil pengumpulan data dan menentukan elemen-elemen mana yang paling penting untuk diutamakan. Dalam analisis ini, desainer juga mulai menyusun berbagai kemungkinan solusi yang sesuai dengan anggaran dan keinginan Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil Dan Menengah (DPPKUKM) Provinsi DKI Jakarta. Hasil dari analisis ini akan mengarahkan mereka dalam membuat keputusan desain yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga fungsional dan efisien.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) Ideate

Tahapan *Ideate* adalah inti dari kreativitas dalam desain interior. Mengeluarkan ide, bagian paling menarik dan kreatif dari proses desain, dengan menghasilkan banyak ide atau alternatif untuk mencapai tujuan desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Choose (Memilih alternatif)

Pada tahap ini desainer memilih alternatif ide desain terbaik dari berbagai ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, desainer mengevaluasi semua konsep yang ada.

2) Implement (Mewujudkan desain)

Langkah ini desainer mulai mewujudkan desain dengan mengkomunikasikan ide melalui *3d image rendering*, gambar kerja, dan bentuk presentasi lainnya.

3) Evaluate (Mengevaluasi hasil desain)

Tahap terakhir dalam proses ini adalah *Evaluate*, yaitu proses penilaian terhadap desain yang telah selesai. Setelah implementasi selesai, desainer mengundang Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, Usaha, Kecil, dan Menengah (DPPKUKM) Provinsi DKI Jakarta untuk meninjau hasil akhir, merasakan suasana ruang, dan mengevaluasi apakah desain telah memenuhi kebutuhan serta ekspektasi mereka.