

**PERANCANGAN INTERIOR LOBI DAN RESTORAN
HOTEL SWISS-BELBOUTIQUE CIREBON
DENGAN KONSEP HISTORIS MULTIKULTURAL**



PERANCANGAN

oleh:

Lusiana Sandra Dewi

NIM: 2112409023

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

Identitas Cirebon sebagai kota multikultur berkembang melalui kejayaan perdagangan maritim abad ke-14 yang terjadi di Pesisir Muara Jati. Namun identitas ini mulai meredup seiring perkembangan teknologi dan arus globalisasi. Pengaruh kemajuan teknologi membawa perubahan dalam perkembangan gaya hidup global sehingga memunculkan kelompok baru dalam masyarakat urban, yaitu *remote worker*. Disisi lain wisatawan pada kota ini meningkat setiap tahunnya. Perancangan interior ini mengambil lokus Swiss-BelBoutique sebagai studi kasus, sebuah hotel butik berbintang 4 bertarafkan internasional, berpotensi mengintegrasikan sejarah Pesisir Muara Jati penyebab multikulturalisme yang relevan dengan perkembangan gaya hidup modern melalui konsep Historis Multikultural. Metode perancangan menggunakan pendekatan Design Thinking Double Diamond, yang terdiri dari empat tahap utama: Penemuan (pengumpulan data dan studi lapangan), Perumusan Masalah (perumusan inti masalah), Pengembangan ide (pengembangan ide dan konsep desain), dan Penerapan Solusi (finalisasi desain). Solusi desain yang dihadirkan tidak hanya berfokus pada kenyamanan fungsi ruang, tetapi juga menyatukan narasi sejarah melalui elemen visual, tata ruang, dan pemilihan material yang mendukung kebutuhan produktivitas *remote worker*. Melalui konsep Historis Multikultural, perancangan ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman ruang yang unik, memperkuat identitas lokal, serta memperkuat daya tarik pengunjung melalui desain yang adaptif terhadap kebutuhan *remote worker* di tengah berkembangnya pariwisata Cirebon.

Kata kunci: Cirebon, Multikultural, *remote worker*, Pesisir Muara Jati, Historis Multikultural

ABSTRACT

Cirebon's identity as a multicultural city developed through the glory of 14th century maritime trade that occurred on the coast of Muara Jati. However, this identity began to fade with the development of technology and globalization. The influence of technological advances has brought changes in the development of global lifestyles, giving rise to a new group in urban society, namely remote workers. On the other hand, tourists in this city increase every year. This interior design takes Swiss-BelBoutique as a case study, a 4-star international hotel, potentially integrating the history of Muara Jati Coastal (historical) causes of multiculturalism that is relevant to the development of modern lifestyles (progressive) through the concept of Multicultural History. The design method uses the Design Thinking Double Diamond approach, which consists of four main stages: Discovery (data collection and field studies), Problem Formulation (formulation of the core problem), Idea Development (development of ideas and design concepts), and Solution Implementation (design finalization). The design solution presented not only focuses on the convenience of space functions, but also incorporates historical narratives through visual elements, spatial layout, and material selection that support the productivity needs of remote workers. Through the concept of Multicultural History, this design is expected to present a unique space experience, strengthen local identity, and strengthen visitor attraction through the design of the hotel.

Keywords: Cirebon, Multicultural, remote worker, Muara Jati Coastal, Multicultural History

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LOBI DAN RESTORAN HOTEL SWISS-BELBOUTIQUE CIREBON DENGAN KONSEP HISTORIS MULTIKULTURAL diajukan oleh Lusiana Sandra Dewi, NIM 2112409023, Program Studi S1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Juni dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001/ NIDN 0027077005

Pembimbing II



O.C. Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D.

NIP. 19701017 200501 1 001/ NIDN 0017107004

Cognate/Penguji Ahli



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003/ NIDN 0029117906

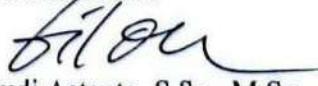
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan/Ketua



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 : Lusiana Sandra Dewi
NIM : 2112409023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S1 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, 10 Juni 2025



Lusiana Sandra Dewi

NIM.2112409023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas kasih, penyertaan, dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Interior Lobi dan Restoran Hotel Swiss-Belboutique Cirebon dengan Konsep Historis Multikultural”** dengan lancar dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S1) pada Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Namun, berkat doa, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan penyertaan-Nya yang selalu memberikan kekuatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini
2. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T.M.T. dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah atas segala bantuan, tuntutan, dukungan, dan kepercayaan yang telah mengantarkan penulis hingga tahap ini
3. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku Dosen Wali atas segala masukan
4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Seluruh karyawan dan staf Prodi Desain Interior, Bapak Tambang, Bapak Gunawan yang telah dengan sabar membantu dan akses dan momen kebersamaan dalam waktu perancangan ini

7. Kepada pihak Hotel Swiss-Bel yang telah memberikan kesempatan, izin, dan fasilitas bagi penulis dalam melakukan penelitian.
8. Kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat yang tiada henti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Kepada orang terkasih dan teman-teman saya atas pengertian, dukungan, dan motivasi yang senantiasa diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang turut membantu dan yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Lusiana Sandra Dewi

NIM 2112409023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	15
PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang	15
B. Metode Desain.....	17
1. Proses Desain	17
2. Metode Desain	18
BAB II.....	20
PRA DESAIN	20
A. Tinjauan Pustaka	20
2.1 Sejarah dan Definisi Hotel	20
2.2 Klasifikasi Hotel.....	21
2.3 Standar Proyek.....	26
2.4 Hotel Boutique.....	37
2.5 Restoran Hotel.....	39
2.6 Pengertian <i>remote worker</i>	41
2.7 Sejarah Cirebon.....	42
2.8 Pendekatan Historis	46

B. Program Desain (Programming).....	47
1. Tujuan Desain	47
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	47
3. Data	48
a. Deskripsi Umum Proyek	48
c. Data Non Fisik	56
d. Data Fisik	63
e. Data Literatur	78
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	81
BAB III	83
PERMASALAHAN DESAIN	83
A. Pernyataan Masalah.....	83
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	84
BAB IV	90
PENGEMBANGAN DESAIN.....	90
A. Alternatif Desain	90
1. Alternatif Estetika Ruang.....	90
2. Alternatif Penataan Ruang	93
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	101
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	107
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	111
B. Evaluasi Pemilihan Desain	119
C. Hasil Desain	117
BAB V.....	124
PENUTUP.....	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	126

LAMPIRAN.....	129
A. Hasil Survei.....	129
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	131
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	133
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	137
E. Gambar Kerja.....	155

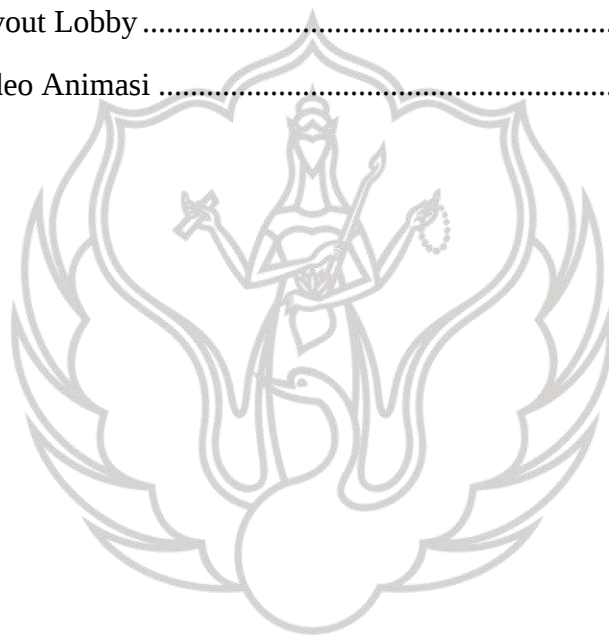


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Double Diamond	17
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan.....	55
Gambar 2.2 Diagram Matriks	63
Gambar 2.3 Layout Perancangan	64
Gambar 2.4 Sirkulasi Layout Lobby dan Restoran	64
Gambar 2.5 Layout Tata Letak Furniture Lobby	65
Gambar 2.6 Layout Tata Letak Furniture Restoran	66
Gambar 2.7 Lobby Hotel	66
Gambar 2.8 Layout Lantai Lobby.....	68
Gambar 2.9 Layout Ceiling Lobby	69
Gambar 2.10 Titik Lampu Lobby	70
Gambar 2.11 Penghawaan Buatan AC Central Resto.....	71
Gambar 2.12 Restoran Hotel.....	72
Gambar 2.13 Layout Lantai Resto	73
Gambar 2.14 Layout Ceiling Resto.....	75
Gambar 2.15 Layout Titik Lampu Resto	76
Gambar 2.16 Penghawaan Buatan AC Central Resto.....	76
Gambar 2.17 <i>Layout Lobby Lounge</i>	78
Gambar 2.18 <i>Seating Area</i>	78
Gambar 2.19 <i>Restaurants Layout</i>	79
Gambar 2.20 Ketinggian Meja dan Kursi Makan	79
Gambar 3.1 Mind Map.....	84
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi.....	85
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi.....	86
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi.....	87
Gambar 4.1 Suasana Ruang	90

Gambar 4.2 Material Scheme.....	92
Gambar 4.3 Diagram Matriks	93
Gambar 4.4 Bubble Diagram Lobby	94
Gambar 4.5 Bubble Diagram Resto	94
Gambar 4.6 Bubble Plan Lobby Alt.1& Alt. 2	95
Gambar 4.7 Bubble Plan Resto Alt. 1 & 2	96
Gambar 4.8 Zoning dan Sirkulasi Lobby	97
Gambar 4.9 Zoning dan Sirkulasi Restoran	97
Gambar 4.10 Alternatif 1 Layout Lobby.....	98
Gambar 4.11 Alternatif 2 Layout Lobby.....	98
Gambar 4.12 Alternatif 1 Layout Restoran.....	99
Gambar 4.13 Alternatif 2 Layout Restoran.....	100
Gambar 4.14 Alternatif Material Rencana Lantai Lobby	101
Gambar 4.15 Rencana Lantai Lobby	102
Gambar 4.16 Alternatif Material Rencana Lantai Restoran.....	102
Gambar 4.17 Rencana Lantai Restoran.....	103
Gambar 4.18 Rencana Backdrop Lobby	104
Gambar 4.19 Rencana dinding Anyaman rotan	104
Gambar 4.20 Rencana Partisi Geometris Dining Area	105
Gambar 4.21 Rencana Wall panel Dining Area.....	105
Gambar 4.22 Rencana Plafon Lobby	106
Gambar 4.23 Rencana Plafon Restoran	107
Gambar 4.24 Lounge Lobby	118
Gambar 4.25 Resepsionis Lobby	118
Gambar 4.26 Area Dining 1 Pesisiran Muara Jati.....	119
Gambar 4.27 Area Dining 1 Pesisiran Muara Jati.....	119
Gambar 4.28 Area Dining 1 Pesisiran Muara Jati.....	119
Gambar 4.29 Area Dining 2 Pecinan B.....	120

Gambar 4.30 Area Buffet.....	120
Gambar 4.31 Area Buffet.....	120
Gambar 4.32 Area Dining 2 Pecinan A	121
Gambar 4.33 Area Dining 2 Pecinan A	121
Gambar 4.34 Area Dining 2 Pecinan A	121
Gambar 4.35 Area Bar Kampung Arab.....	122
Gambar 4.36 Pod Zoom	122
Gambar 4.37 Play Area for kids.....	122
Gambar 4.38 Layout Restoran	123
Gambar 4.39 Layout Lobby	123
Gambar 4.40 Video Animasi	123



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standarisasi Pencahayaan.....	32
Tabel 2.2 Standarisasi Penghawaan.....	33
Tabel 2.3 Standarisasi Akustik.....	34
Tabel 2.4 Standarisasi Keamanan dan Sistem Kontrol.....	36
Tabel 2.5 Perbedaan Hotel Butik.....	37
Tabel 2.6 Topografi Sekitar Hotel.....	55
Tabel 2.7 Aktivitas Pengguna Ruang.....	58
Tabel 2.8 Material Lantai Lobby.....	68
Tabel 2.9 Material Dinding Lobby.....	68
Tabel 2.10 Material Plafon Lobby.....	70
Tabel 2.11 Material Lantai Restoran.....	73
Tabel 2.12 Material Dinding Restoran.....	74
Tabel 2.13 Material Plafon Restoran.....	75
Tabel 2.14 Data FEE Lobby & Restoran.....	80
Tabel 2.15 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Lobby & Restoran.....	81
Tabel 3.1 Permasalahan, Ide & Solusi.....	88
Tabel 4.1 Alternatif Pengisi Ruang	107
Tabel 4.2 Jenis Lampu	111
Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu Lobby.....	113
Tabel 4.4 Perhitungan Titik Lampu Restoran	113
Tabel 4.5 Jenis HVAC.....	114
Tabel 4.6 Perhitungan Jumlah titik SAD	115
Tabel 4.7 Evaluasi Pemilihan Desain	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cirebon merupakan kota pesisir di Jawa Barat yang kuat akan identitas multikultural. Selain menjadi simpul pertemuan budaya Jawa dan Sunda, identitas multikultural Cirebon juga terbentuk dari pengaruh budaya asing sejak masa kejayaannya sebagai pusat perdagangan maritim. Kedatangan para pedagang asing, seperti dari Tiongkok dan Arab, membawa pengaruh besar dalam perkembangan budaya, seni, arsitektur, hingga kehidupan sosial masyarakat Cirebon. Bermula di abad ke-14 tepatnya di Pesisir Muara Jati terjadi perputaran perdagangan yang membawa kemakmuran bagi masyarakat lokal juga sekaligus menjadi sarana interaksi berbagai budaya. Hal ini membuat Cirebon bukan hanya menarik dalam aspek budayanya, tetapi juga memiliki kemampuan untuk tumbuh sebagai lokasi wisata yang unik dan asli. Namun identitas Cirebon sebagai kota multikultur mulai meredup seiring perkembangan teknologi dan arus globalisasi.

Pengaruh kemajuan teknologi membawa perubahan dalam karakteristik dan perkembangan gaya hidup global yang semakin dinamis telah memunculkan kelompok baru dalam masyarakat urban, yaitu *remote worker* individu yang bekerja secara fleksibel dari berbagai lokasi dengan mengandalkan teknologi digital. Fenomena ini berdampak pada meningkatnya kebutuhan akan ruang tinggal sementara yang tidak hanya fungsional, namun juga mendukung produktivitas dan kenyamanan dalam jangka waktu tertentu. Dalam konteks inilah, desain interior hotel mengalami pergeseran peran dari sekadar akomodasi sementara menjadi ruang yang mampu mendukung gaya hidup bekerja dan berlibur secara bersamaan. Eksistensi *remote worker* sebagai wisatawan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Data dari riset berjudul “Digital Frontiers 3.0 Study” yang dikeluarkan pada 15 April 2021 menyatakan, dari 80% *remote worker*, sekitar 64% di antara mereka adalah generasi milenial yang meyakini bahwa pekerjaan dapat dilakukan di mana pun. Lebih dari 70% responden bahkan berpendapat bahwa

mereka dapat tetap efektif meski bekerja tidak di kantor (Kemenparekraf/Parekraf RI 2021). Fenomena *remote worker* dianggap sebagai salah satu strategi untuk memperkuat industri pariwisata dan sektor kreatif. Tren *workcation* oleh para *remote worker* di Indonesia menunjukkan peningkatan pasca pandemi, didorong oleh fleksibilitas kerja dan perkembangan infrastruktur digital di berbagai daerah (Kurniasari, Isbah, & Azca, 2022). Kelompok ini memiliki kebutuhan spesifik untuk tempat tinggal yang mendukung produktivitas, fleksibilitas, dan kenyamanan, tanpa mengesampingkan pengalaman lokal yang asli. Dari segi kunjungan wisatawan pada kota ini meningkat setiap tahun. Informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Cirebon menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan sepanjang tahun 2024 mencapai 1.097.029 orang, meningkat signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Peningkatan ini mencerminkan tren positif dalam sektor pariwisata daerah.

Dari munculnya gaya hidup baru juga terdapat peningkatan dari sektor kunjungan wisatawan ke kota ini, perlu menjadi perhatian bagi pihak hotel. Dengan memanfaatkan potensi ini dapat tetap relevan dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Swiss-BelBoutique merupakan salah satu grup manajemen hotel berskala internasional termasuk kategori hotel butik bintang 4 yang dibuat sebagai akomodasi pengunjung dari kalangan wisatawan dan pebisnis. Hotel butik memiliki ide yang unik yang membedakannya dari hotel lain, memberi mereka karakter yang unik. Hotel ini memiliki terletak di posisi strategis di pusat kota dan terhubung langsung dengan pusat perbelanjaan, memiliki potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut. Aksesibilitasnya yang mudah dan fasilitas yang lengkap menjadikan hotel ini sangat cocok sebagai objek penelitian akhir. Menurut data yang diperoleh dari website resmi Badan Pusat Statistik Kota Cirebon jumlah hotel berbintang khususnya hotel dengan kelas bintang 4 hanya terdapat empat hotel di Kota Cirebon. Secara khusus, diantaranya masih menghadirkan desain yang bersifat generik, belum mampu mengakomodasi kebutuhan gaya hidup masa kini yang selalu bergantung pada teknologi juga belum mengangkat identitas lokal yang khas. Identitas multikultural Cirebon, yang tumbuh dari masa kejayaannya di masa lalu,

menjadi potensi kuat untuk dikembangkan sebagai daya tarik desain interior yang bernilai historis.

Dapat disimpulkan dari pernyataan yang telah dijabarkan yaitu dengan konsep desain interior yang menggabungkan kebutuhan *remote worker* dan Sejarah Pesisir Muara Jati, proyek ini membuka peluang eksplorasi yang relevan, kontekstual, dan vital untuk menjawab tantangan desain saat ini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Double Diamond
(sumber: <https://www.designcouncil.org.uk>, 2025)

Double Diamond yang diambil dari Design Council secara jelas menjelaskan langkah-langkah dalam desain kepada para desainer maupun orang yang tidak berpengalaman di bidang tersebut. Kedua bentuk ketupat ini melambangkan suatu tahapan dalam menggali masalah dengan lebih luas atau mendalam (pemikiran divergen) dan setelah itu melaksanakan tindakan yang lebih terarah (berpikir konvergen). Ini bukanlah proses linear seperti yang ditunjukkan oleh panah pada diagram.

2. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data dan Studi Lapangan

1.1 Penemuan

Tahap penemuan merupakan langkah pertama dalam memahami konteks permasalahan yang dihadapi, dengan cara mengenali serta menganalisis isu yang ada. (Akbar, Wardhanie, and Tan 2023, 92). Pada tahap ini membantu orang memahami, bukan hanya berasumsi, apa masalahnya. Hal ini melibatkan pembicaraan dengan orang-orang yang terkena dampak isu atau objek yang diangkat. Menetapkan objek desain, selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah dan tujuan yang berkaitan dengan objek yang didesain. Masalah dapat diambil dari fenomena yang ada. Saat ini, dirasa penting untuk memberikan sebuah hotel yang memiliki keunikan atau karakteristik yang berbeda. Ini juga bertujuan untuk memenuhi harapan tamu, terutama wisatawan yang membutuhkan tempat untuk menginap. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan informasi dengan cara melakukan wawancara staf lapangan dan HRD, observasi di lapangan, mengumpulkan data melalui literatur, dan mencari informasi melalui situs web resmi.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

2.1 Perumusan Masalah

Tahapan ini adalah langkah untuk mengidentifikasi masalah melalui evaluasi, mengorganisir, dan menganalisis informasi yang telah diperoleh pada fase awal melalui sesi wawancara bersama dengan para peserta (Akbar, Wardhanie, dan Tan 2023, 92). Langkah ini juga bertujuan untuk menjelaskan kebutuhan informasi yang berkaitan dengan definisi masalah yang telah dijelaskan pada tahap penemuan. Dalam proses ini, data yang sudah dikumpulkan dianalisis untuk mendapatkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. *Goals*(tujuan) yaitu menentukan tujuan serta sasaran perancangan desain.

- b. *Facts* yaitu mengumpulkan serta menganalisis data pada objek.
- c. *Concepts* adalah memunculkan gagasan awal yang masih bersifat general.
- d. *Needs* adalah memahami kebutuhan desain yang mencakup ukuran ruang, layanan, dan lain-lain yang didasarkan pada aktivitas penggunaannya.
- e. *State of problem* adalah ditemukannya permasalahan yang sebenarnya terjadi.

2.2 Pengembangan Ide

Tahap ketiga yaitu langkah pengembangan desain yang berfungsi sebagai jawaban atas masalah untuk mengakomodasi keinginan pengguna. Menentukan ide desain yang akan digunakan dalam perancangan yang akan dilaksanakan. Dalam tahap ini, mungkin diperlukan pilihan desain lain atau penilaian terhadap desain yang ada. Ide desain dapat ditetapkan dengan mengamati masalah yang ada dan diselaraskan dengan fakta serta standar perancangan. Dengan kata lain, proses pengambilan keputusan mengenai ide desain adalah hasil dari kombinasi antara proses pengaturan dan analisis.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

3.1 Penerapan Solusi

Fase terakhir adalah melaksanakan solusi desain yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Ini mencakup pengembangan desain dan pemilihan desain akhir yang telah ditentukan. Kemudian, menerapkan desain yang telah dipilih ke dalam perancangan dengan hasil nyata berupa lembar kerja, laporan, presentasi, atau video animasi.