

**REDESAIN INTERIOR *WEST FOOD COURT MAL*
ARTHA GADING DENGAN PENDEKATAN *HUMAN*
*CENTERED DESIGN (HCD)***



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Oleh:

Aziz Ramdhan Ar Rasyid

NIM 2012290023

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

2025

ABSTRAK

Perkembangan gaya hidup urban di Jakarta telah mengubah fungsi pusat perbelanjaan menjadi ruang sosial yang tidak hanya menawarkan kegiatan konsumsi, tetapi juga pengalaman interaksi dan rekreasi. Salah satu fasilitas penting dalam konteks ini adalah food court. Namun, banyak food court di Jakarta, termasuk West Food Court Mal Artha Gading, masih menghadirkan desain yang monoton dan kurang adaptif terhadap kebutuhan pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk merancang ulang interior West Food Court dengan pendekatan Human-Centered Design (HCD) guna menciptakan ruang yang fungsional, estetis, dan inklusif. Proses perancangan mengacu pada metode Kilmer yang mencakup tahapan analisis, sintesis, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi lapangan, survei pengguna, dan kajian literatur. Hasil desain difokuskan pada peningkatan kenyamanan, identitas visual yang kuat, serta fleksibilitas ruang dalam mengakomodasi berbagai aktivitas pengguna. Konsep desain "Alterra" yang diusung mengintegrasikan elemen alami dan modern untuk menciptakan atmosfer yang hangat dan dinamis, serta mendorong keterlibatan emosional dan sosial pengguna. Perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan HCD dapat secara signifikan meningkatkan kualitas ruang publik serta pengalaman pengguna dalam konteks food court urban.

Kata kunci: desain interior, human-centered design, food court, Mal Artha Gading

ABSTRACT

The evolution of urban lifestyles in Jakarta has transformed shopping malls into social spaces that offer not only consumption activities but also opportunities for interaction and recreation. One of the key facilities in this context is the food court. However, many food courts in Jakarta, including the West Food Court at Mal Artha Gading, still feature monotonous designs that are not well-adapted to visitors' needs. This project aims to redesign the interior of the West Food Court using a Human-Centered Design (HCD) approach to create a functional, aesthetic, and inclusive environment. The design process is based on Kilmer's method, which includes stages of analysis, synthesis, and evaluation. Data were collected through field observations, user surveys, and literature reviews. The design outcome focuses on enhancing comfort, establishing a strong visual identity, and ensuring spatial flexibility to accommodate diverse user activities. The proposed concept, "Alterra," integrates natural and modern elements to create a warm and dynamic atmosphere, encouraging both emotional and social engagement. This project demonstrates that the application of HCD can significantly improve the quality of public spaces and the overall user experience in the context of urban food courts.

Keywords: interior design, human-centered design, food court, Mal Artha Gading

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

REDESAIN INTERIOR WEST FOOD COURT MAL ARTHA GADING DENGAN PENDEKATAN HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) diajukan oleh Aziz Ramdhan Ar Rasyid, NIM 2012290023, 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.

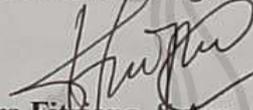
Dosen Pembimbing I



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

Dosen Pembimbing II



Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars

NIP 19950324 202321 2 031/NIDN 0624039501

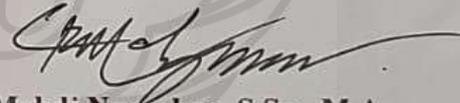
Cognate/Penguji Ahli



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001/NIDN 0009028703

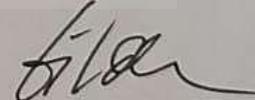
Koordinator Program Studi S1- Desain Interior



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 : Aziz Ramdhan Ar Rasyid

NIM : 2012290023

Program Studi : S-1 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



Aziz Ramdhan Ar Rasyid

NIM 2012290023

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Redesain Interior West Food Court Mal Artha Gading Dengan Pendekatan Human Centered Design (HCD)”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, prosesnya tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kesehatan serta rezeki sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung memberi support finansial dan emosional, serta mendoakan yang terbaik demi kelancaran kerja profesi.
3. Dosen Pembimbing saya; Teh Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds, dan Mba Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars., atas bimbingan dalam pengerjaan Tugas Akhir saya.
4. Dosen Wali saya, Bapak Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T. atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
5. Partner saya; Danya atas seluruh support dan motivasi yang diberikan selama pengerjaan Tugas Akhir saya.
6. Penghuni Pikolo House dan tim Compang Camping; Manda, Alpredi, Hilmi, Ketrin, Idan, Salva, Thio, Robihk, dan Apip atas dukungan, masukan, serta bantuannya selama saya kuliah.
7. Kopi Wetan beserta penghuninya sebagai tempat saya mengerjakan Tugas Akhir.
8. Barista kafe HAIA; Cantik, Pang, Yogi, Emir, Apin, Hepi, Sabil, Lala, dan Rose yang sudah memberikan kopi untuk saya mengerjakan Tugas Akhir.
9. Teman-teman bersepeda saya; Jack, Wili, WWMT, serta seluruh komunitas sepeda di Jogja yang sudah menghibur disaat saya jenuh.

10. Pengelola Potrobayan River Camp yang sudah merawat tempat favorit saya untuk menjernihkan pikiran ketika penat.

11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang berperan dalam pelaksanaan penyusunan karya perancangan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan dan keterbatasan. Untuk itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini. Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan. Apabila terdapat pihak yang belum sempat disebutkan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta, 23 Juni 2025

Hormat Saya,

Aziz Ramdhan Ar Rasyid

NIM 2012290023

DAFTAR ISI

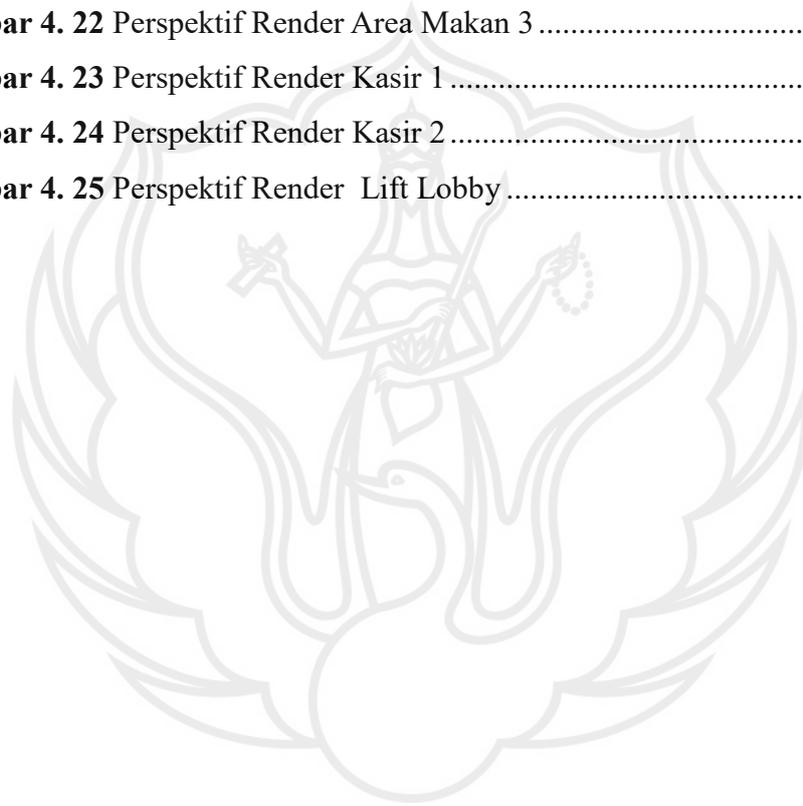
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Metode Desain.....	14
1. Analisis (Pengumpulan Data dan Identifikasi Masalah).....	15
2. Sintesis (Pengembangan Ide dan Konsep Desain).....	15
3. Evaluasi (Seleksi Alternatif Desain)	16
C. Diagram Proses Desain	16
BAB II PRA DESAIN.....	20
A. Tinjauan Pustaka.....	20
1. Tinjauan Umum	20
2. Tinjauan Khusus	25
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	29
1. Tujuan Desain	29
2. Sasaran Desain.....	30
3. Data.....	30
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	42

BAB III PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN.....	46
A. Pernyataan Masalah.....	46
B. Konsep Desain (<i>Ideation</i>).....	46
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	49
A. Alternatif Desain	49
1. Penataan Ruang.....	49
2. Elemen Pembentuk Ruang.....	52
3. Alternatif Elemen Pengisi Ruang	55
4. Alternatif Tata Kondisional Ruang	60
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	63
C. Hasil Desain	64
1. Perspektif Manual.....	64
2. Perspektif Render.....	66
BAB V PENUTUP	71
A. KESIMPULAN	71
B. SARAN	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	77
A. Hasil survey.....	77
B. Proses Pengembangan Desain	80
C. Presentasi Desain.....	83
D. Rencana Anggaran Biaya	86
E. Gambar Kerja	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Metode Desain Kilmers	17
Gambar 2.1 Logo Mal Artha Gading.....	31
Gambar 2.2 Lantai Food Court.....	32
Gambar 2.3 Plafon Food Court.....	33
Gambar 2.4 Kolom Food Court.....	34
Gambar 2.5 Aktifitas Pengguna Ruang	35
Gambar 2.6 Diagram matriks hubungan antarruang	35
Gambar 2.7 Data layout eksisting.....	36
Gambar 2.8 Penggunaan lampu dekorasi	38
Gambar 2. 9 Standar Ukuran dan Sirkulasi Food Counter	40
Gambar 2. 10 Standar Ukuran dan Sirkulasi depan Food Counter	40
Gambar 2. 11 Standar Ukuran Booth Seating.....	41
Gambar 2. 12 Standar Meja Makan dan Minum	42
Gambar 2. 13 Diagram Survey Usia Pengunjung.....	42
Gambar 2. 14 Diagram Survey Frekuensi Kunjungan	43
Gambar 2. 15 Diagram Survey Tujuan Utama Berkunjung	43
Gambar 2.16 Diagram Aktifitas Pengguna Ruang	44
Gambar 3.1 Referensi desain 1	48
Gambar 3.2 Referensi desain 2.....	48
Gambar 4. 1 Diagram Matriks.....	49
Gambar 4. 2 Diagram Bubble.....	49
Gambar 4. 3 Block Plan dan Sirkulasi.....	50
Gambar 4. 4 Alternatif I Rencana Layout.....	51
Gambar 4. 5 Alternatif II Rencana Layout	51
Gambar 4. 6 Rencana Lantai	52
Gambar 4. 7 Material Rencana Lantai.....	52
Gambar 4. 8 Rencana Dinding	53
Gambar 4. 9 Material Rencana Dinding.....	53
Gambar 4. 10 Rencana Plafon	54
Gambar 4. 11 Referensi I Rencana Plafon.....	54
Gambar 4. 12 Referensi II Rencana Plafon	54

Gambar 4. 13 Persepektif Manual Area Makan	64
Gambar 4. 14 Perspektif Manual Entrance.....	65
Gambar 4. 15 Perspektif Manual Kasir	65
Gambar 4.16 Perspektif Render Area Makan 1	66
Gambar 4. 17 Perspektif Render Main Entrance	66
Gambar 4. 18 Perspektif Render Side Entrance	67
Gambar 4. 19 Perspektif Render Area Makan 2	67
Gambar 4. 20 Perspektif Render Small Tenant	68
Gambar 4. 21 Perspektif Render Corner Seating 1	68
Gambar 4. 22 Perspektif Render Area Makan 3	69
Gambar 4. 23 Perspektif Render Kasir 1	69
Gambar 4. 24 Perspektif Render Kasir 2	70
Gambar 4. 25 Perspektif Render Lift Lobby	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Pengisi Ruang.....	36
Tabel 2. 2 Kebutuhan Furnitur Tiap Ruang	44
Tabel 4. 1 Loose Furniture.....	55
Tabel 4. 2 Built-in Furniture	57
Tabel 4. 3 Equipment Pengisi Ruang.....	58
Tabel 4. 4 Jenis Lampu	60
Tabel 4. 5 Perhitungan Pencahayaan	62
Tabel 4. 6 Perhitungan Penghawaan.....	63



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konsumerisme merupakan salah satu fenomena budaya yang terus berkembang di tengah modernisasi masyarakat. Dalam kehidupan perkotaan, konsumsi barang dan jasa tidak lagi sekadar untuk memenuhi kebutuhan dasar, tetapi telah menjadi sarana untuk menunjukkan status sosial dan gaya hidup. Pola konsumsi ini didorong oleh kemajuan teknologi, media, dan akses informasi yang luas, menciptakan masyarakat yang cenderung menilai kualitas hidup berdasarkan kemampuan konsumsi.

Konsumerisme juga memiliki dampak yang signifikan pada pola perilaku masyarakat, terutama di ruang-ruang publik seperti pusat perbelanjaan. Tempat-tempat ini tidak hanya berfungsi sebagai lokasi berbelanja, tetapi juga sebagai pusat aktivitas sosial yang memadukan hiburan, interaksi sosial, dan konsumsi. Konsep ini mengubah cara pandang masyarakat terhadap ruang publik, di mana estetika dan pengalaman menjadi aspek penting dalam menarik minat pengunjung.

Salah satu elemen penting dalam pusat perbelanjaan adalah food court, yang tidak hanya menyediakan makanan tetapi juga menawarkan pengalaman sosial dan rekreasi bagi pengunjung. Namun, banyak desain interior food court di Jakarta masih belum optimal dalam memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Desain yang monoton dan kurangnya identitas visual yang khas dapat mengurangi kenyamanan dan kepuasan pengunjung (Pistolesi & Libin, 2024).

Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan desain yang lebih berfokus pada pengguna untuk menciptakan ruang yang lebih inklusif dan menyenangkan. Pendekatan Human-Centered Design (*HCD*) menawarkan solusi dengan menempatkan kebutuhan, preferensi, dan kenyamanan pengguna sebagai pusat dari proses desain. *HCD* mendorong kolaborasi antara desainer dan pengguna untuk menciptakan solusi yang lebih relevan dan efektif (Zuckerman, 2018).

Dalam konteks desain interior, penerapan *HCD* dapat meningkatkan fungsionalitas, estetika, dan pengalaman emosional pengguna dalam ruang publik

seperti food court. Studi oleh Fuster et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan HCD dalam desain restoran dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan intervensi yang lebih sesuai dengan kebutuhan komunitas (Fuster et al., 2024).

Selain itu, Tharp (2020) menekankan pentingnya *HCD* dalam merancang ruang publik yang mendukung interaksi sosial dan kesejahteraan pengguna. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengunjung, redesain interior food court tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna (Tharp, 2020).

Mal Artha Gading, sebagai salah satu pusat perbelanjaan besar di Jakarta Utara, memiliki potensi untuk meningkatkan daya tariknya melalui redesain interior *West Food Court* dengan pendekatan *HCD*. Identitas visual yang kuat serta kenyamanan ruang yang ditingkatkan melalui proses desain yang berfokus pada manusia akan mendukung terciptanya pengalaman konsumsi yang lebih menyeluruh (Stempf, 2021).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan pendekatan *Human-Centered Design* dalam redesain interior *West Food Court* Mal Artha Gading, guna meningkatkan pengalaman pengguna dan daya saing pusat perbelanjaan di tengah persaingan yang semakin ketat (Fuster et al., 2024; Pistolesi & Libin, 2024).

B. Metode Desain

Metode yang diterapkan dalam proyek *Food Court* Mal Artha Gading mengacu pada metode perancangan yang diperkenalkan oleh Rosemary Kilmer. Proses ini terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu analisis dan sintesis. Tahap analisis berfungsi sebagai langkah pemrograman untuk memahami dan mengidentifikasi permasalahan, sedangkan tahap sintesis berfokus pada pengembangan solusi perancangan. Kedua tahap tersebut saling melengkapi dalam menghasilkan solusi desain yang efektif dan relevan. Solusi ini kemudian dievaluasi secara menyeluruh hingga mencapai keputusan akhir yang optimal. Penjelasan lebih lanjut mengenai langkah-langkah proses desain dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

1. Analisis (Pengumpulan Data dan Identifikasi Masalah)

Analisis adalah tahap awal dalam proses desain yang berfokus pada pengumpulan data dan pemahaman mendalam terhadap permasalahan desain, kebutuhan pengguna, serta konteks lingkungan yang relevan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi batasan, peluang, dan kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan desain. Proses ini mencakup studi literatur, observasi lapangan, wawancara dengan pengguna, serta analisis fungsi dan ergonomi yang dibutuhkan dalam perancangan. Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa solusi desain yang dikembangkan dapat memenuhi harapan pengguna dan selaras dengan konteks sosial serta lingkungan (Suhardi, Santosa, & Fitria, 2020).

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi baik berupa data fisik maupun nonfisik. Data fisik mencakup denah proyek, lokasi, dan dokumentasi visual, sedangkan data nonfisik meliputi pola kegiatan dan aktivitas pengunjung serta karyawan, konsep interior yang ada, dan kebutuhan spesifik restoran. Untuk memahami kondisi eksisting secara menyeluruh serta mengidentifikasi permasalahan perlu diselesaikan melalui desain.

2. Sintesis (Pengembangan Ide dan Konsep Desain)

Sintesis bertujuan untuk menggabungkan seluruh informasi dari hasil analisis untuk mengembangkan konsep awal desain. Pada tahap ini, perancang mulai merumuskan ide-ide kreatif yang menjadi solusi terhadap masalah yang telah diidentifikasi. Sintesis berperan penting dalam menghubungkan data empiris dengan intuisi desain untuk menghasilkan alternatif desain yang inovatif dan aplikatif. Dalam praktiknya, tahap ini dapat melibatkan brainstorming, pembuatan sketsa awal, pengelompokan ide, serta pengujian konsep secara kualitatif untuk menentukan arah pengembangan desain lebih lanjut (Saputra & Widodo, 2021).

Selanjutnya, ide yang paling relevan dengan konsep dan kebutuhan desain dipilih untuk diterapkan. Proses ini melibatkan pengembangan berbagai alternatif desain, seperti zoning, sirkulasi, tata letak, pilihan furnitur, skema material, pencahayaan, warna, penghawaan, akustik, dan elemen

pembentuk ruang lainnya. Semua ide-ide kreatif yang dihasilkan dievaluasi secara cermat hingga mendapatkan solusi desain yang paling optimal.

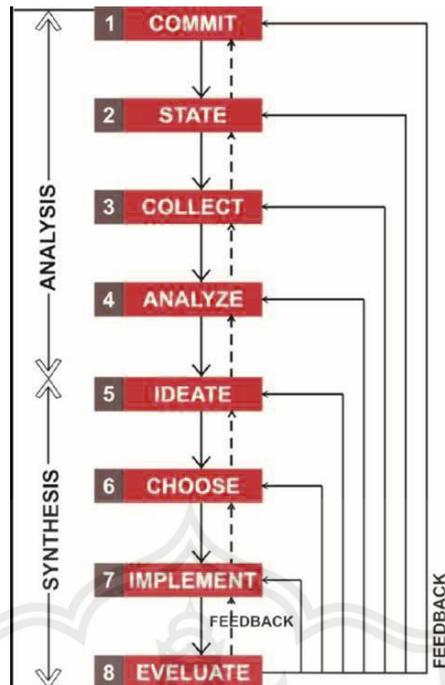
3. Evaluasi (Seleksi Alternatif Desain)

Evaluasi bertujuan untuk melakukan penilaian terhadap alternatif desain berdasarkan kriteria performa, fungsionalitas, estetika, dan kelayakan produksi. Pada tahap ini solusi desain yang dihasilkan, didalami efektivitasnya dan diberi masukan untuk dikembangkan lebih lanjut. Evaluasi dapat dilakukan melalui simulasi, prototyping, dan uji coba bersama pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung. Keterlibatan pengguna dalam tahap evaluasi mampu meningkatkan kualitas hasil akhir desain dan memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan nyata di lapangan (Anwar, Lestari, & Nurhayati, 2022).

Hasil dari evaluasi ini adalah satu alternatif desain terpilih yang dianggap paling sesuai untuk diterapkan. Penilaian dilakukan dengan pendekatan kolaboratif, seperti peer group review, di mana hasil desain dipresentasikan kepada rekan desainer interior untuk mendapatkan masukan. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi yang objektif dan memastikan desain akhir memenuhi kriteria estetika, fungsionalitas, dan kebutuhan proyek.

C. Diagram Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam proyek ini mengacu pada langkah-langkah proses desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer, yaitu commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate. Pendekatan ini dirancang untuk menghasilkan solusi desain yang terstruktur, efektif, dan sesuai kebutuhan pengguna. Berikut diagram dan penjelasan tiap tahapan:



Gambar 1.1 Diagram Metode Desain Kilmers
(Sumber: Designing Interiors, Kilmers, 2014)

a. *Commit* (Komitmen)

Tahapan awal ini melibatkan komitmen penuh dari desainer dan pihak pemangku kepentingan terhadap proyek yang akan dikerjakan. Pada tahap ini ditentukan tujuan umum desain, batasan proyek, jadwal pelaksanaan, serta peran masing-masing pihak. Komitmen awal penting untuk menyatukan visi seluruh tim dan menjamin konsistensi selama proses desain berlangsung (Kilmer & Kilmer, 2014).

b. *State* (Pernyataan Masalah)

Tahap ini berfokus pada identifikasi dan perumusan masalah desain secara spesifik. Pernyataan masalah harus mencerminkan tantangan utama yang dihadapi pengguna serta memberikan arah dalam pengembangan solusi desain. Masalah yang ditemukan seperti suasana ruang yang terlihat monoton, tata letak yang kurang optimal, dan kurangnya identitas visual pada *food court* menjadi fokus utama yang perlu dipecahkan melalui desain ini. Pernyataan yang baik bersifat jelas, ringkas, dan relevan dengan konteks proyek (Kilmer & Kilmer, 2014).

c. *Collect* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara pengguna, studi literatur, dan dokumentasi visual. Informasi ini mencakup kebutuhan pengguna, pola aktivitas, kondisi ruang eksisting, serta regulasi teknis. Data ini menjadi fondasi dalam tahap analisis selanjutnya (Kilmer & Kilmer, 2014).

d. *Analyze* (Analisis)

Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk menemukan pola dan kebutuhan yang relevan. Analisis meliputi studi perilaku pengguna *food court*, efisiensi sirkulasi, serta potensi ruang untuk penerapan elemen desain. Dari analisis ini, konsep dasar dan tema desain mulai dirumuskan (Kilmer & Kilmer, 2014).

e. *Ideate* (Pengembangan Ide)

Ide-ide dikembangkan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Beberapa alternatif konsep desain dirancang, seperti tata ruang dan pemilihan material. Pada tahap ini, sketsa dan moodboard dibuat untuk memperlihatkan visualisasi awal konsep desain (Kilmer & Kilmer, 2014).

f. *Choose* (Pemilihan Ide)

Dari berbagai ide yang dihasilkan, konsep terbaik dipilih berdasarkan kriteria fungsionalitas, estetika, dan keberlanjutan. Konsep yang dipilih kemudian dirancang lebih rinci, termasuk tata ruang, elemen dekoratif, dan material yang digunakan (Kilmer & Kilmer, 2014).

g. *Implement* (Pelaksanaan)

Desain terpilih diwujudkan dalam bentuk gambar teknis, pemodelan 3D, dan dokumen pelaksanaan lainnya. Tahapan ini memerlukan perhatian terhadap detail teknis dan koordinasi dengan berbagai pihak terkait pelaksanaan desain fisik di lapangan (Kilmer & Kilmer, 2014).

h. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau kembali seluruh proses perancangan guna memastikan bahwa desain yang direncanakan sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang ditetapkan pada awal perancangan. Evaluasi ini membantu memastikan bahwa desain siap untuk diimplementasikan dengan optimal (Kilmer & Kilmer, 2014).

Dengan mengikuti langkah-langkah proses desain ini, proyek diharapkan mampu menciptakan *food court* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung Mal Artha Gading.

