

**PERANCANGAN INTERIOR
RESTO DAN BAR “DO NOT DISTURB”
GUNAWARMAN JAKARTA SELATAN DENGAN
IMPLEMENTASI GAYA HIDUP *SLOW LIVING***



PERANCANGAN

oleh:

Kenzenza Godeliva

2112391023

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

2025

ABSTRAK

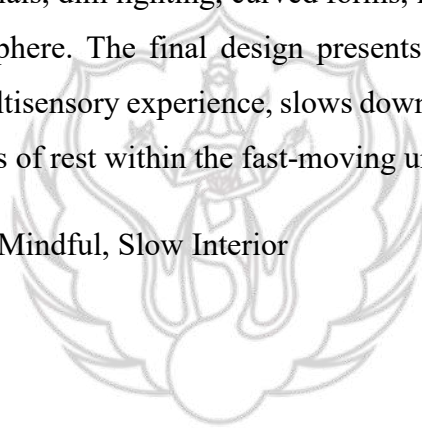
Perkembangan pesat Jakarta menyebabkan gaya hidup urban yang serba cepat dan berdampak pada meningkatnya tekanan mental masyarakatnya. Diperlukan ruang alternatif yang mendukung mereka untuk lebih *mindful*, dan menikmati momen tanpa tekanan waktu. Perancangan restoran dan bar Do Not Disturb (DND) di kawasan Gunawarman, Jakarta Selatan, mengusung konsep "Sanctuary Amidst the Urban Hustle" untuk menghadirkan suasana santai yang mendalam melalui penerapan prinsip *slow interior*. Metode perancangan menggunakan pendekatan analisis dan sintesis berdasarkan buku *Designing Interiors* oleh Rosemary Kilmer, dengan tahapan mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, ideasi, pemilihan konsep, hingga evaluasi desain. Solusi desain difokuskan pada penggunaan material alami, pencahayaan redup, bentuk melengkung, sirkulasi tidak langsung, serta atmosfer akustik yang menenangkan. Hasil perancangan menghasilkan ruang makan dan bersantai yang menawarkan pengalaman multisensori, memperlambat ritme hidup pengunjung, dan memungkinkan terciptanya momen relaksasi yang *mindful* di tengah kehidupan urban yang serba cepat.

Kata kunci: *Urban Life, Mindful, Slow Interior, Desain Restoran*

ABSTRACT

Jakarta's rapid development has shaped a fast-paced urban lifestyle, leading to increased mental pressure on its residents. There is a need for alternative spaces that support mindfulness and allow moments to be enjoyed without time pressure. The design of Do Not Disturb (DND) restaurant and bar, located in Gunawarman, South Jakarta, carries the concept of "Sanctuary Amidst the Urban Hustle" to offer a deep sense of calm through the application of slow interior principles. The design method applies the analysis and synthesis approach from *Designing Interiors* by Rosemary Kilmer, with stages including problem identification, data collection, analysis, ideation, concept selection, and design evaluation. The design solution focuses on natural materials, dim lighting, curved forms, indirect circulation, and a calming acoustic atmosphere. The final design presents a dining and relaxation space that provides a multisensory experience, slows down the visitor's rhythm, and creates mindful moments of rest within the fast-moving urban life.

Keywords: Urban Life, Mindful, Slow Interior



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTO DAN BAR "DO NOT DISTURB" GUNAWARMAN JAKARTA SELATAN DENGAN IMPLEMENTASI GAYA HIDUP *SLOW LIVING* diajukan oleh Kenenza Godeliva, NIM 2112391023, 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.

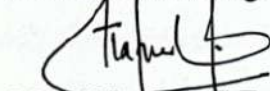
Dosen Pembimbing I



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002/ NIDN 0007047904

Dosen Pembimbing II



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

NIP. 19900726 202203 2 010/ NIDN 0026079005

Cognate/ Penguji Ahli



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

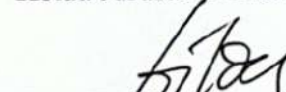
Ketua Program Studi Desain Interior



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. 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kenenza Godeliva
NIM : 2112391023
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, 18 Juni 2025

A yellow rectangular postage stamp with a scalloped border. It features the Garuda Pancasila emblem at the top center, the denomination '10000' in large numbers on the left, and the text 'METRA TEMBEL' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written across the stamp. The serial number '7A11FAMX370330857' is visible at the bottom of the stamp.

Kenenza Godeliva

2112391023

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan dengan judul “Perancangan Interior Restoran dan Bar Do Not Disturb Gunawarman, Jakarta Selatan Dengan Implementasi Gaya Hidup Slow Living” ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Interior pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa., Institut Seni Indonesia., tahun akademik 2024/2025.

Tugas akhir ini mengusung pendekatan gaya hidup ‘slow living’ di tengah mobilitas tinggi dan hiruk-pikuk perkotaan. Konsep ini bertujuan menciptakan suasana yang mendukung pengalaman bersantai sambil menikmati musik dalam suasana yang nyaman, hangat, dan estetik.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.. serta Ibu Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Mama, Papa, Oma, Opa, Kakak, keluarga, Bagas, serta orang-orang terdekat saya yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi selama proses pengerjaan tugas akhir ini

3. Regina, Thanya, Tika, Silvi, Dinda, serta teman-teman seperjuangan di Program Studi Desain Interior yang telah memberikan semangat, masukan, dan kebersamaan yang sangat berarti.
4. Pak Gunawan Abu Sabil yang membantu memberikan arahan dan saran dengan penuh kesabaran sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar karya ini dapat bermanfaat, baik bagi saya sendiri, institusi, maupun masyarakat.

Akhir kata, saya berharap tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang positif dan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan desain interior restoran dan bar di masa mendatang.

3 Juni 2025, Yogyakarta

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	5
1. Proses Desain	5
2. Metode Desain dan Proses Desain	5
3. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan.....	8
BAB II	9
PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	9
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	15
B. Program Desain (Programming).....	18
1. Tujuan Desain	18
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	19
3. Data	19
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	45
BAB III.....	47
PERMASALAHAN DESAIN	47
A. Pernyataan Masalah.....	47
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	48
BAB IV	51
PENGEMBANGAN DESAIN.....	51
A. Alternatif Desain	51
1. Alternatif Estetika Ruang	51
2. Alternatif Penataan Ruang	63
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	65
4. Alternatif Pengisi Ruang	69
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	71
B. Evaluasi Pemilihan Desain	75
C. Hasil Desain.....	75
BAB V.....	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	92

A. Hasil Survei	92
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	94
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto Eksisting Publish.....	15
Gambar 1.2 Foto Eksisting Do Not Disturb.....	15
Gambar 2.1 Ilustrasi Face Paced Life	29
Gambar 2.2 Logo Publish dan DND	32
Gambar 2.3 Lokasi Perancangan.....	33
Gambar 2.4 Foto Eksisting Publish.....	35
Gambar 2.5 Foto Eksisting Do Not Disturb.....	35
Gambar 2.6 Data Sirkulasi Pengguna Ruang dan Zoning Restaurant Eksisting ...	37
Gambar 2.7 Data Sirkulasi Pengguna Ruang dan Zoning Bar Eksisting.....	37
Gambar 2.8 Data Sistem Pencahayaan Publish.....	46
Gambar 2.9 Pinhole Downlight Publish.....	47
Gambar 2.10 Pendant dan Wall Lighting Publish.....	47
Gambar 2.11 Cahaya Alami Publish.....	48
Gambar 2.12 Sistem Penghawaan Publish.....	49
Gambar 2.13 Sistem Penghawaan DND	49
Gambar 2.15 Data Mekanikal Elektrikal DND.....	50
Gambar 2.16 Citra Ruang Publish dan DND Eksisting	52
Gambar 2.17 Minimum Table Width.....	54
Gambar 2.18 Minimum Table for Six.....	55
Gambar 2.19 Clearance Minimum.....	57
Gambar 3.1 Mind Map Ideation.....	61
Gambar 3.2 Sketch Curved Form.....	62
Gambar 3.3 Sketch Water Fountain	62
Gambar 3.4 Mood Board Ideation	63
Gambar 4.1. Alternatif Suasana ruang 1	65
Gambar 4.3. Facade Publish dan DND	66
Gambar 4.4. Interpretasi Facade	67
Gambar 4.5. Lantai.....	67
Gambar 4.6. Lantai.....	68
Gambar 4.7. Lantai.....	68
Gambar 4.8 Lantai.....	68
Gambar 4.9. Lantai.....	69
Gambar 4.10. Plafond	70
Gambar 4.11. Tanaman Dekoratif.....	71
Gambar 4.12. Elemen Dekoratif	72
Gambar 4.13. Komposisi Warna.....	73
Gambar 4.14. Diagram Matrix Lantai 1	76
Gambar 4.15. Diagram Matrix Lantai 2	76

Gambar 4.16. Bubble Diagram	77
Gambar 4.17. Bubble Plan	77
Gambar 4.18. Bubble Plan	77
Gambar 4.19. Rencana Lantai 1	78
Gambar 4.20. Rencana Lantai 2	79
Gambar 4.21. Rencana Dinding	80
Gambar 4.22. Rencana Plafond lantai 1	81
Gambar 4.23. Rencana Plafond lantai 2	81
Gambar 4.24. Rencana Furniture	82
Gambar 4.25. Equipments	83
Gambar 4.26. Layout Lantai 1 dan 2	89
Gambar 4.27. Perspektif Dining Area	89
Gambar 4.28. Perspektif Dining Area	90
Gambar 4.29. Perspektif Main Dining Area	90
Gambar 4.30. Perspektif Main Dining Area	91
Gambar 4.31. Perspektif Main Dining Area	91
Gambar 4.32. Perspektif Bar	92
Gambar 4.33. Perspektif Bar	92
Gambar 4.34. Perspektif Bar	93
Gambar 4.35. Perspektif Wine Cellar	93
Gambar 4.36. Perspektif Main Dining Area	94
Gambar 4.37. Perspektif Main Dining Area	94
Gambar 4.38. Perspektif Main Dining Area	95
Gambar 4.39. Perspektif Main Dining Area	95
Gambar 4.40. Perspektif Toilet	96
Gambar 4.41. Perspektif Toilet	96
Gambar 4.42. Perspektif Lounge	97
Gambar 4.43. Perspektif Lounge	97
Gambar 4.44. Perspektif Bar	98
Gambar 4.46. Perspektif Bar	98
Gambar 4.45. Perspektif Music	99
Gambar 4.46. Perspektif Music	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Material Lantai Eksisting	40
Tabel 2.2 Material Lantai Eksisting	41
Tabel 2.3 Material Lantai Eksisting	41
Tabel 2.4 Material Dinding Bar	45
Tabel 2.6 Data Desain Plafon Eksisting Lantai 1	46
Tabel 2.7 Data Desain Plafon Eksisting Lantai 2	47
Tabel 2.8 Data Furniture & Equipment.....	53
Tabel 2.9 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	60
Tabel 4.1. Jenis Lampu pada Penerangan	86
Tabel 4.2. Perhitungan titik Lampu.....	87
Tabel 4.3 Jenis AC pada Perancangan	88
Tabel 4.4 Perhitungan kebutuhan AC	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jakarta menjadi salah satu pusat ekonomi Indonesia yang telah berkembang pesat, mengalami pertumbuhan populasi manusia yang cepat dengan laju pertumbuhan penduduk 0,94% per tahunnya (BPS, 2018), serta diikuti dengan pertumbuhan aktivitas ekonomi yang cepat (Nagasawa dan Novresiandi, 2017). Gaya hidup masyarakatnya pun semakin didominasi oleh ritme kehidupan yang cepat, sampai akhirnya kelelahan hingga memiliki kesehatan mental yang buruk. Gaya hidup adalah tentang bagaimana orang mengaktualisasikan konsep diri mereka, ditentukan oleh pengalaman masa lalu, karakteristik bawaan, dan kondisi saat ini (Hawkins, Mothersbaugh, 2013). Rutinitas harian yang intens, waktu kerja yang panjang, kemacetan lalu lintas, serta tekanan sosial yang terus meningkat. Permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat urban, terutama di Jakarta adalah kurangnya tempat yang mendukung mereka untuk lebih *mindful*, dan menikmati momen tanpa tekanan waktu.

Dikutip dari kompas.com, *slow living* adalah gaya hidup yang menekankan pada kehidupan yang lebih sederhana, santai, dan lebih sadar akan waktu dan lingkungan sekitar. Menekankan kualitas daripada kuantitas, sehingga setiap individu dapat menikmati momen yang dilalui. Gaya hidup ini dapat mencegah berbagai gangguan kesehatan mental, stress, serta kejenuhan. Contoh gaya hidup *slow living* salah satunya adalah dengan mengambil waktu untuk menikmati kegiatan sehari-hari, seperti makan dengan santai, berolahraga, atau menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman-teman. Salah satu penulis dan pembicara paling terkenal yang mempopulerkan konsep *slow living* adalah Carl Honoré, melalui penerbitan bukunya *In Praise of Slowness*, pada tahun 2004. Saat ini, semakin banyak orang yang menyadari bahwa lebih cepat tidak selalu lebih baik, contoh dari cabang konsep *slow living* adalah seperti *slow fashion*, *slow working*, hingga *slow interiors*. Hiss (1990) merasa bahwa ketika ia melintasi area baru ini dalam lima atau enam detik ke depan, ia menyadari adanya sedikit penurunan kebisingan di

sekitarnya, merasakan sedikit rasa lega di bahu ia, memperhatikan bahwa toko-toko di sisi kiri dan kanannya adalah sebuah toko vitamin dan sebuah kedai makanan ringan, serta melihat cahaya di depan saya yang berbeda: lebih abu-abu, lebih jernih, lebih terang, dan kurang intens. Pengalaman itu membuatnya ingin memperlambat langkahnya untuk menikmati dan merasakan semua momen indah tersebut. Dalam artian, 'slow' dalam ruang interior adalah sintesis dari berbagai karakteristik dan fenomena ruang yang bisa memperpanjang eksplorasi serta memperbesar sensasi yang ada. Menurut Gao (2020), ada beberapa kualitas untuk *Slow Interior*, yaitu:

1. *Slow Materials*

Dalam *The Eyes of The Skin*, Juhani Pallasmaa menjelaskan bahwa bahan alami seperti kayu dan batu mengandung tekstur waktu, karena mereka dapat menunjukkan jejak penggunaan manusia dan sejarahnya. "*Natural materials express their age and history, as well as the story of their origins and their history of human use. All matter exists in the continuum of time; the patina of wear adds the enriching experience of time to the materials of construction.*"

2. *Dim Light*

Cahaya merupakan bentuk waktu. Pencahayaan yang redup mengingatkan suasana akan tidur atau istirahat, sehingga bisa menenangkan suasana dan membangkitkan imajinasi seseorang.

3. *Curved Form*

Hilangnya titik hilang dalam bentuk melengkung berarti hilangnya tujuan visual, yang menekankan proses pengalaman dan membangkitkan imajinasi orang akan ruang yang jauh. Pengalaman visual ini dapat memperpanjang dan memperlambat jarak serta waktu.

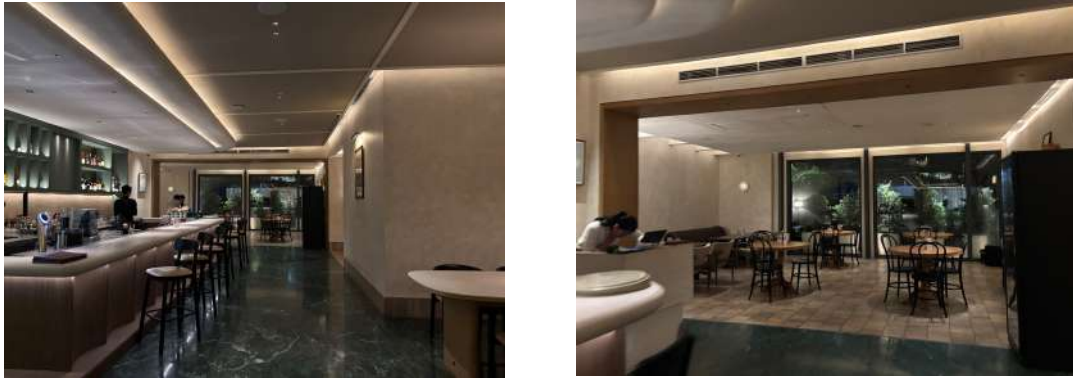
4. *Indirect Circulation and Overlapping Program*

Sirkulasi yang tidak langsung melibatkan jalur yang tidak lurus, memperkaya interaksi sensoris dalam ruang.

Kebanyakan tempat makan atau bar di Jakarta lebih berfokus pada kecepatan layanan, tren visual, atau sekadar hiburan singkat. Dari situasi ini menciptakan kebutuhan tempat yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan atau bersantai, tetapi juga menawarkan pengalaman yang lebih mendalam bagi

pengunjung, layaknya gaya hidup *slow living* yang dapat diadaptasi konsepnya kedalam sebuah ruang.

Publish Resto dan Do Not Disturb (DND) Bar terletak di kawasan yang strategis dan dikenal sebagai kawasan elit, yaitu Gunawarman, Jakarta Selatan.



Gambar 1.1 Foto Eksisting Publish

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 1.2 Foto Eksisting Do Not Disturb

(Sumber: Dokumentasi Penulis ,2025)

Publish dan DND saat ini menampilkan suasana hangat dengan palet warna krem, beige, dan hijau yang dipadukan dengan sentuhan kayu pada *furniture* dan bar.

Di area bar malam, suasana berubah menjadi lebih gelap dengan pencahayaan merah dramatis yang menciptakan atmosfer pesta, namun cenderung terpisah secara fungsional dan estetis dari area restoran yang lebih terang. Transisi antara dua area ini terasa cukup kontras, sehingga mengurangi kesan *homey* yang diinginkan klien, tempat dimana semua

orang merasa diterima, aman, dan nyaman untuk berlama-lama. Selain itu, tata letak yang kaku dengan area bar panjang dan rak-rak display cenderung membatasi interaksi pengunjung dengan barista maupun bartender, menciptakan kesan lebih formal daripada hangat dan personal.

Secara keseluruhan sudah sangat mirip dengan restoran-restoran modern lainnya di Jakarta yang mengusung gaya serupa. Dengan dominasi gaya modern yang standar, ruangan ini terasa sudah biasa dan kurang memiliki keunikan yang membedakannya dari restoran-restoran lainnya di ibu kota. Suasana bar yang terpisah dengan pencahayaan merah dramatis pun tidak memberikan kesan yang mengundang. Oleh karena itu, redesain ini diperlukan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mindful dengan pendekatan *slow interior*, di mana setiap elemen desain dirancang untuk memperlambat ritme pengunjung agar mereka bisa lebih menikmati momen dan interaksi di dalam ruang. Dengan pendekatan ini, suasana yang tercipta bukan hanya sekedar tempat makan atau pesta, melainkan sebuah ruang yang hangat, aman, personal, dan mengundang siapa saja untuk betah berlama-lama dan menciptakan pengalaman yang benar-benar berbeda dari restoran kebanyakan.

Dalam perancangan restoran dengan tipe casual dining ini akan diterapkan adaptasi konsep dari gaya hidup *slow living*, dengan penerapan konsep *listening bar*, serta pembentukan *atmosphere* yang *homey*. Konsep listening bar menjadi sangat sinkron untuk perancangan kali ini, karena penelitian terbaru menunjukkan efek positif dari mendengarkan musik secara pasif terhadap kesehatan dan kesejahteraan seseorang (DeNora, 2000; Sloboda dan O'Neill, 2001). Listening bar yang dahulu berjaya pada tahun 1950 - 1970 an dari Jepang, menyebar hingga kota kota besar seperti London, New York, hingga Manchester. Disinilah para pengunjung bisa menikmati momen dan lebih santai karena adanya musik yang berkualitas tinggi. Sehingga tempat ini bukan hanya sekedar tempat makan biasa, tetapi bisa menjadi tempat beristirahat sejenak dan melepaskan diri dari rutinitas harian, mendengarkan lagu dengan kualitas suara akustik yang baik,

sehingga bisa mengurangi tekanan yang disebabkan oleh gaya hidup modern serba instan.

Melalui perancangan ini, DND menjadi destinasi unik dan memberikan nilai tambah untuk pada pekerja di Kota Jakarta yang membutuhkan waktu untuk mengatur ulang fokus dan energi mereka di tengah cepatnya ritme kehidupan urban, diharapkan bisa memberikan ruang bagi masyarakat untuk merasakan relaksasi melalui suasana yang lebih tenang di dalamnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode yang digunakan dalam perancangan Do Not Disturb menggunakan metode dari buku *Designing Interiors* oleh Rosemary Kilmer (2014).

2. Metode Desain dan Proses Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Untuk mendapatkan data dan menelusuri masalah, penulis menggunakan metode oleh Rosemary Kilmer (2014) dalam bukunya *Designing Interiors*, khususnya bagian analisis (*programming*) yang dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

1) Commit (Accept the Problem)

Pada tahap ini, perancang melakukan pendalaman terhadap masalah yang akan dihadapi, dan berkomitmen untuk dapat menyelesaikan masalah dari perancangan Do Not Disturb, dengan menentukan strategi dan rencana agar dapat menyelesaikan masalah tepat waktu

2) State (Define the Problem)

Perancang mendefinisikan segala masalah yang sudah diasumsikan. Metode yang dilakukan oleh perancang dengan menentukan apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, yaitu dengan memberi visualisasi perancangan.

3) Collect (Gather the Facts)

Perancang perlu memahami permasalahan yang akan dihadapi, dengan melakukan survey lokasi, wawancara dengan pengguna, serta melakukan observasi terhadap lokasi yang serupa.

4) *Analyze*

Perancang mengumpulkan informasi yang telah didapatkan dan di analisis, menyisihkan informasi yang dibutuhkan dan tidak dibutuhkan

b. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

Langkah sintesis (*designing*) dalam buku *Designing Interiors* oleh Rosemary Kilmer (2014) dibagi menjadi 3 langkah, yaitu:

1. *Ideate*

Pada tahap ini, perancang memulai dengan mencari ide sebanyak-banyaknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Ide- ide ini dikumpulkan hingga tercipta beberapa alternatif, berupa *mind map*, *moodboard*, dan *sketch*.

Selain itu, Kilmer juga menyatakan bahwa pencarian ide ini terdiri dari 2 tahap, yaitu:

a) *Drawing Phase*

Dilakukan dengan membuat bubble diagram, yang menggambarkan sirkulasi, zoning, dan batas-batas yang ada

b) *Concept Statement*

Dilakukan dengan beberapa langkah seperti brainstorming, berdiskusi dengan orang sekitar.

Ide yang sudah didapatkan dari beberapa langkah diatas disaring kembali dengan mempertimbangkan aspek ergonomis, estetika, dan keamanan

2. *Choose (Select the Best Option)*

Dari beberapa alternatif ide, ide yang terbaik berdasarkan kriteria dipilih dengan metode berikut:

a) *Personal Judgment*

Ide dinilai dan dipilih berdasarkan pengalaman pribadi perancang, sesuai dengan kriteria dan tujuan masalah

b) Comparative Analysis

Membandingkan ide solusi berdasarkan pertimbangan pro dan kontra

3. Implement (Action)

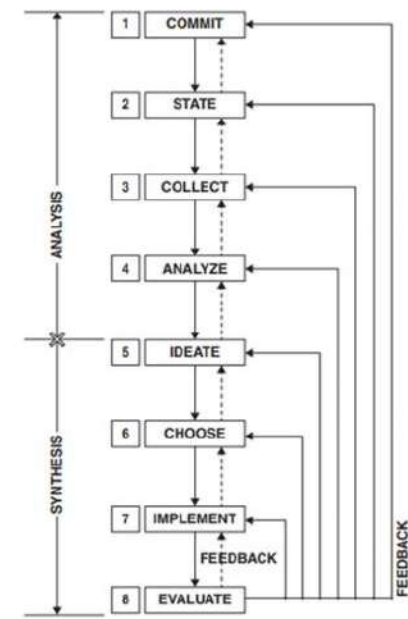
Ide-ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk visual, biasanya berupa technical drawing, rendering, dan presentasi.

c. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Pada tahap ini, dilakukan Evaluate (*Critical Review*) dimana perancang melakukan peninjauan terhadap hasil desain yang dibuat dan memastikan apakah desain berhasil memecahkan permasalahan. Perancang juga mengevaluasi dengan self analysis desain yang dihasilkan, serta meminta pendapat dari orang lain untuk mendapatkan solusi dari perspektif lain. Evaluasi bertujuan sebagai pembelajaran ketika menyelesaikan masalah kedepannya (Kilmer, 2014)

3. Diagram Proses Desain / Alur Pikir Perancangan

Proses desain yang diterapkan dalam perancangan Do Not Disturb dikutip dari buku *Designing Interiors* oleh Rosemary Kilmer dan W Otie Kilmer, pada tahun 2014, dengan diagram dibawah ini:



Gambar 1 Proses Desain

(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

Rosemary Kilmer menyatakan ada dua tahap proses desain, yaitu analisis (*programming*) dan sintesis (*designing*). Dari kedua tahap tersebut, Kilmer membaginya menjadi beberapa langkah. Analisis dibagi menjadi *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Sedangkan analisis dibagi menjadi *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.