

**PERANCANGAN INTERIOR PURI BRATA *RESORT &*  
*GALLERY* DI YOGYAKARTA DENGAN  
PENDEKATAN *ECO-CULTURAL DESIGN***



**PERANCANGAN**

oleh:

**Salam Alim Farazy**

**NIM 1812190023**

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

**2025**

**PERANCANGAN INTERIOR PURI BRATA *RESORT &*  
*GALLERY* DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *ECO-  
CULTURAL DESIGN***



**Tugas Akhir ini diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior  
2025**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan percepatan arus informasi di era globalisasi telah mendorong gaya hidup serba cepat, sehingga meningkatkan kebutuhan masyarakat akan ruang rekreasi dan relaksasi untuk mengurangi stres dan kelelahan mental. Puri Brata *Resort & Gallery*, sebuah *resort* bintang tiga di Yogyakarta yang juga berfungsi sebagai pusat meditasi, menghadapi tantangan untuk beradaptasi terhadap perubahan preferensi wisatawan di era globalisasi ini. Redesain interior dilakukan untuk meningkatkan daya tarik dan nilai jual *resort* di tengah persaingan industri pariwisata yang semakin dinamis. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking Model for Interior Design Teaching and Learning (DT-DI)* yang mencakup tahapan *empathy*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Konsep “*Anglaras ilining banyu, angeli ananging ora keli*” diterapkan melalui pendekatan *eco-cultural design*, dengan tujuan menciptakan suasana tenang, relevan dengan perkembangan zaman, serta merepresentasikan budaya lokal Yogyakarta dan harmoni dengan alam. Perancangan ini menghasilkan solusi yang mampu memberikan pengalaman ruang yang berkesan, memperkuat *sense of place*, serta mempertahankan identitas dan nilai jual Puri Brata *Resort & Gallery* sebagai destinasi unik dan bernilai tinggi di tengah dinamika industri pariwisata.

**Kata kunci:** Resort, *Eco-Cultural*, Alam dan Budaya Lokal Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*The advancement of technology and the acceleration of information flow in the era of globalization have driven a fast-paced lifestyle, thereby increasing the public's need for recreational and relaxation spaces to reduce stress and mental fatigue. Puri Brata Resort & Gallery, a three-star resort in Yogyakarta that also functions as a meditation center, faces the challenge of adapting to changing tourist preferences in this globalized era. An interior redesign was carried out to enhance the resort's appeal and market value amid the increasingly dynamic tourism industry competition. The design process employed the Design Thinking Model for Interior Design Teaching and Learning (DT-DI), which includes the stages of empathy, define, ideation, prototype, and test. The concept of “Anglaras ilining banyu, angeli ananging ora keli” was applied through an eco-cultural design approach, aiming to create a calm atmosphere that is relevant to contemporary developments while representing the local culture of Yogyakarta and harmony with nature. This design solution successfully provides a memorable spatial experience, strengthens the sense of place, and maintains the identity and market value of Puri Brata Resort & Gallery as a unique and high-value destination amid the dynamics of the tourism industry.*

**Keywords:** *Resort, Eco-Cultural, Nature and Local Culture of Yogyakarta*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul

**PERANCANGAN INTERIOR PURI BRATA RESORT & GALLERY DI  
YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL DESIGN***

diajukan oleh Salam Alim Farazy, NIM 1812190023, 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 199106202019031014/ NIDN 0020069105

Dosen Pembimbing II



**Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.**

NIP 199008262022032004/ NIDN 0026089008

Cognate/Penguji Ahli



**Mutfa Nurdina, S.T., M.Sc.**

NIP 199007262022032010/ NIDN 0026079005

Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP 199106202019031014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 197301292005011001/ 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 : Salam Alim Farazy

NIM : 1812190023

Tahun lulus : 2025

Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Schingga 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, 22 Juni 2025



Salam Alim Farazy

1812190023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN INTERIOR PURI BRATA *RESORT & GALLERY* DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *ECO-CULTURAL DESIGN*”**, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S-1 Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara tulisan maupun lisan. Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Gusti Allah SWT atas limpahan kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta nikmat hidup yang luar biasa, yang telah memberikan kemampuan kepada penulis untuk menjalani proses penyusunan tugas akhir ini dengan tenang dan dimudahkan dalam menemukan solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi hingga paripurna.
2. Terimakasih yang mendalam kepada kedua orang tua, atas doa serta perjuangan, mampu menopang keberhasilan akademik putranya hingga menyelesaikan Pendidikan tinggi dan menyandang gelar sarjana.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. Koordinator Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus Dosen Pembimbing I, atas arahan, saran, dan kritik yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II, atas arahan, saran dan kritik yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. Cognate, atas arahan, saran dan kritik yang membangun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn. yang selalu memberikan dukungan dan perhatiannya kepada saya dan teman-teman mahasiswa desain interior angkatan 2018. Sungguh sangat berarti bagi kami.

7. Bapak Ar. RM. Cahyo Bandhono, S.T., M.T., IAL., Mas Adrian, Mas Nanda, dan keluarga Puri Desain Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga
8. Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan selama masa studi hingga penyusunan karya ini dapat diselesaikan.
9. Seluruh pihak dari segala penjuru, baik yang terlihat maupun tidak terlihat yang telah menyokong perjuangan dan memanjatkan munajat dalam senyap selama proses penyusunan tugas akhir ini, baik yang sempat disebutkan maupun yang luput dari penyebutan satu per satu.

Segala bantuan doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis semoga mendapat imbalan yang lebih dari Allah SWT. Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca agar menjadi lebih baik. Terlepas dari kurangnya laporan ini, penulis masih berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Interior dan umumnya bagi pembaca.

Yogyakarta, 22 Juni 2025



Salam Alim Farazy  
1812190023

## DAFTAR ISI

|                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ABSTRAK.....                                                                             | I   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                                                    | II  |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                                                                 | IV  |
| KATA PENGANTAR .....                                                                     | V   |
| DAFTAR ISI.....                                                                          | VII |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                                       | IX  |
| DAFTAR TABEL.....                                                                        | XI  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                                                   | 1   |
| A. Latar Belakang.....                                                                   | 1   |
| B. Metode Desain.....                                                                    | 2   |
| 1. Proses Desain.....                                                                    | 2   |
| 2. Metode Desain .....                                                                   | 4   |
| BAB II PRA DESAIN .....                                                                  | 8   |
| A. Tinjauan Pustaka .....                                                                | 8   |
| 1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....                                | 8   |
| 2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan<br>digunakan sebagai pendekatan ..... | 18  |
| B. Program Desain (Programming).....                                                     | 20  |
| 1. Tujuan Desain .....                                                                   | 20  |
| 2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....                                                   | 21  |
| 3. Data.....                                                                             | 21  |
| 4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....                                                    | 61  |
| BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....                                                         | 72  |
| A. Pernyataan Masalah.....                                                               | 72  |
| B. Ide Solusi Desain (Ideation) .....                                                    | 72  |
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....                                                         | 82  |
| A. Alternatif Desain .....                                                               | 82  |
| 1. Alternatif Estetika Ruang.....                                                        | 82  |
| 2. Alternatif Penataan Ruang .....                                                       | 87  |
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....                                               | 96  |
| 4. Alternatif Pengisi Ruang.....                                                         | 100 |
| 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....                                                    | 105 |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain .....                                                       | 112 |
| C. Hasil Desain.....                                                                     | 113 |
| BAB V PENUTUP .....                                                                      | 122 |
| A. Kesimpulan.....                                                                       | 122 |
| B. Saran .....                                                                           | 122 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                                     | 124 |
| LAMPIRAN.....                                                                            | 126 |
| A. Hasil Survei .....                                                                    | 126 |
| B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....                                    | 128 |

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran .....         | 129 |
| D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior ..... | 133 |
| E. Gambar Kerja.....                                     | 154 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1. Diagram Double Diamonds, Design Thinking<br>Model in Teaching and Learning ..... | 2  |
| Gambar 2.1 Logo Puri Brata Resort & Gallery .....                                            | 22 |
| Gambar 2.2 Struktur Organisasi Puri Brata Resort & Gallery .....                             | 24 |
| Gambar 2.3 Peta Lokasi Puri Brata Resort & Gallery .....                                     | 30 |
| Gambar 2.4 Layout Existing Lantai 1 Puri Brata Resort & Gallery .....                        | 31 |
| Gambar 2.5 Layout Existing Lantai 2 Puri Brata Resort & Gallery .....                        | 31 |
| Gambar 2.6 Fasad Puri Brata Resort & Gallery .....                                           | 32 |
| Gambar 2.7 Hubungan Ruang dalam Diagram Matrix .....                                         | 40 |
| Gambar 2.8 Hubungan Ruang Lantai 1 dalam Bubble Diagram .....                                | 40 |
| Gambar 2.9 Hubungan Ruang Lantai 2 dalam Bubble Diagram .....                                | 41 |
| Gambar 2.10 Zoning Lantai 1 Berdasar Jenis Ruang .....                                       | 41 |
| Gambar 2.12 Zoning Lantai 1 Berdasar Bukaan Cahaya .....                                     | 42 |
| Gambar 2.13 Zoning Lantai 2 Berdasar Bukaan Cahaya .....                                     | 42 |
| Gambar 2.14 Zoning Lantai 1 Berdasar View .....                                              | 43 |
| Gambar 2.15 Zoning Lantai 2 Berdasar View .....                                              | 43 |
| Gambar 2.16 Zoning Lantai 1 Berdasar Kebisingan .....                                        | 44 |
| Gambar 2.17 Zoning Lantai 2 Berdasar Kebisingan .....                                        | 44 |
| Gambar 2.18 Akses Sirkulasi Lantai 1 oleh Pengunjung Menginap .....                          | 45 |
| Gambar 2.19 Akses Sirkulasi Lantai 2 oleh Pengunjung Menginap .....                          | 45 |
| Gambar 2.20 Akses Sirkulasi Lantai 1 oleh Pengunjung Tidak Menginap .....                    | 46 |
| Gambar 2.21 Akses Sirkulasi Lantai 2 oleh Pengunjung Tidak Menginap .....                    | 46 |
| Gambar 2.22 Akses Sirkulasi Lantai 1 oleh Staf/Karyawan .....                                | 47 |
| Gambar 2.23 Akses Sirkulasi Lantai 2 oleh Staf/Karyawan .....                                | 47 |
| Gambar 2.24 Layout Existing Lantai 1 .....                                                   | 48 |
| Gambar 2.25 Layout Existing Lantai 2 .....                                                   | 48 |
| Gambar 2.26 Lantai Existing Puri Brata Resort & Gallery .....                                | 50 |
| Gambar 2.27 Dinding Existing Puri Brata Resort & Gallery .....                               | 50 |
| Gambar 2.28 Plafon Existing Puri Brata Resort & Gallery .....                                | 51 |
| Gambar 2.29 Pengisi ruang Existing Puri Brata Resort & Gallery .....                         | 51 |
| Gambar 2.30. Standard Single & Double Beds .....                                             | 54 |
| Gambar 2.31 Standard Bedroom Vision, Sight Lines, Clearance, & Dimensions .....              | 54 |
| Gambar 2.32 Standard Dressing Table .....                                                    | 55 |
| Gambar 2.33 Standard Dresser/Bed Cleaner .....                                               | 55 |
| Gambar 2.34 Standard Closet & Storage Facilities .....                                       | 56 |
| Gambar 2.35 Standard Lavatory .....                                                          | 56 |
| Gambar 2.36 Standard Shower/ Tub .....                                                       | 57 |
| Gambar 2.37 Standard Bar & Back Bar .....                                                    | 57 |
| Gambar 2.38 Standard Lunch Counter .....                                                     | 57 |
| Gambar 2.39 Standard Lunch Counter Clearances .....                                          | 58 |
| Gambar 2.40 Standard for Table Size .....                                                    | 58 |

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2.41 Standard for Table Size Vertical Clearances.....                        | 59  |
| Gambar 2.42 Standard Table Clearance For Waiter Service & Circulation .....         | 59  |
| Gambar 2.43 Standard Booth Seating.....                                             | 60  |
| Gambar 2.44 Standard Table Width .....                                              | 60  |
| Gambar 3.1 Mind Map Konsep Perancangan .....                                        | 72  |
| Gambar 3.2 Brainstorming Konsep Perancangan .....                                   | 73  |
| Gambar 3.3 Peta Lokasi Puri Brata Resort & Gallery .....                            | 77  |
| Gambar 4.1 Moodboard Referensi Suasana Ruang Cafe.....                              | 83  |
| Gambar 4.2 Moodboard Referensi Suasana Ruang Kamar .....                            | 83  |
| Gambar 4.3 Konsep Komposisi Bentuk.....                                             | 84  |
| Gambar 4.4 Komposisi Warna Terapan pada Desain Puri Brata Resort & Gallery .....    | 85  |
| Gambar 4.5 Komposisi Material Terapan pada Desain Puri Brata Resort & Gallery ..... | 86  |
| Gambar 4.6 Elemen Dekoratif Terapan pada Desain Puri Brata Resort & Gallery .....   | 87  |
| Gambar 4.7 Diagram Matriks .....                                                    | 88  |
| Gambar 4.8 Bubble Diagram Lantai 1 .....                                            | 88  |
| Gambar 4.9 Bubble Diagram Lantai 2 .....                                            | 89  |
| Gambar 4.10 Bubble Plan Lantai 1 .....                                              | 89  |
| Gambar 4.11 Bubble Plan Lantai 2 .....                                              | 90  |
| Gambar 4.12 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1 .....                                 | 90  |
| Gambar 4.13 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2 .....                                 | 91  |
| Gambar 4.14 Layout Pendopo & Bar Kitchen .....                                      | 91  |
| Gambar 4.15 Layout Cafe 1 Lantai 1 .....                                            | 92  |
| Gambar 4.16 Layout Cafe 1 Lantai 2 .....                                            | 92  |
| Gambar 4.17 Layout Cafe 2 Lantai 1 .....                                            | 93  |
| Gambar 4.18 Layout Cafe 2 Lantai 2 .....                                            | 93  |
| Gambar 4.19 Layout Mushola .....                                                    | 94  |
| Gambar 4.20 Layout Kamar Family .....                                               | 94  |
| Gambar 4.21 Layout Kamar Superior 1 & 2.....                                        | 95  |
| Gambar 4.22 Layout Kamar Deluxe Lantai 1 .....                                      | 95  |
| Gambar 4.23 Layout Kamar Deluxe Lantai 2 .....                                      | 96  |
| Gambar 4.24 Rencana Lantai Bar & Kitchen .....                                      | 97  |
| Gambar 4.25 Rencana Lantai Cafe 1 Lantai 1 .....                                    | 97  |
| Gambar 4.26 Rencana Lantai Cafe 2 Lantai 1 .....                                    | 97  |
| Gambar 4.27 Rencana Lantai Pendopo.....                                             | 98  |
| Gambar 4.28 Rencana Lantai Kamar Deluxe Lantai 2 .....                              | 98  |
| Gambar 4.29 Rencana Dinding Area Pendopo .....                                      | 98  |
| Gambar 4.30 Rencana Dinding Area Kamar Deluxe Lantai 2.....                         | 99  |
| Gambar 4.31 Rencana Dinding Area Kamar Mandi Kamar Deluxe Lantai 2 .....            | 99  |
| Gambar 4.32 Rencana Plafon Cafe 1 Lantai 2.....                                     | 99  |
| Gambar 4.33 Rencana Plafon Kamar Superior 1 & 2 .....                               | 100 |
| Gambar 4.34 Rencana Plafon Kamar Family .....                                       | 100 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 1.1 Penjabaran Metode <i>Double Diamonds</i> , <i>Design Thinking</i><br><i>Model in Teaching and Learning</i> ..... | 4   |
| Tabel 2.1. Aktivitas Pengguna Ruang Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                           | 28  |
| Tabel 2.2. Jenis & Pengguna Ruang Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                             | 40  |
| Tabel 2.3. Luasan Ruang Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                       | 52  |
| Tabel 2.4. Daftar Kebutuhan Ruang Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                  | 74  |
| Tabel 2.5. Kriteria Desain Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                    | 77  |
| Tabel 3.1. Strategi Desain Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                    | 83  |
| Tabel 3.2. Analisis Permasalahan & Ide Solusi Desain Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                          | 88  |
| Tabel 4.1. Furniture, Aksesoris, & Equipment Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                  | 112 |
| Tabel 4.2. Furniture Custom Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                   | 114 |
| Tabel 4.3. Jenis Lampu Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                        | 116 |
| Tabel 4.4. Perhitungan Jumlah Kebutuhan Titik Lampu Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> ..                              | 119 |
| Tabel 4.5. Jenis Penghawaan Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                                   | 120 |
| Tabel 4.6. Perhitungan Jumlah Kebutuhan Penghawaan Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> ..                               | 121 |
| Tabel 4.7. Evaluasi Pemilihan Desain Puri Brata <i>Resort &amp; Gallery</i> .....                                          | 122 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi dan percepatan arus informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk gaya hidup. Salah satu dampak yang muncul adalah fenomena *fast paced life* atau hidup serba cepat. Gaya hidup ini menyebabkan seseorang merasa terlalu dipacu dan sibuk, yang berpotensi menimbulkan kelelahan fisik dan mental, seperti stres kronis yang berdampak pada ketidakstabilan emosional serta perilaku tidak teratur (Qidwai, et al., 2016). Kondisi ini meningkatkan kebutuhan akan ruang untuk rekreasi dan relaksasi.

Daerah Istimewa Yogyakarta, yang dikenal sebagai kota wisata, menjadi pilihan favorit masyarakat Indonesia untuk berekreasi dan mengambil jeda sejenak dari rutinitas yang padat. Salah satu alternatif tempat di DIY yang menyediakan wadah bagi kebutuhan rekreasi dan relaksasi adalah Puri Brata *Resort & Gallery*. Terletak di pedesaan dan dekat dengan wisata alam pantai, Puri Brata *Resort & Gallery* merupakan *resort* bintang tiga berjenis *village resort* yang menggabungkan fungsi akomodasi dan pusat meditasi (*mix-use*). *Resort* ini menawarkan fasilitas yang mendukung pertumbuhan spiritual, kesejahteraan, dan kedamaian pribadi. Dengan mengusung tema kebudayaan lokal Yogyakarta dan kedekatannya dengan alam, Puri Brata *Resort & Gallery* memberikan pengalaman ‘Kembali ke Rumah’, yang mengajak pengunjung merenungkan serta belajar tentang keharmonisan antara diri, manusia, alam, dan Tuhan.

Selain memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat untuk rekreasi dan relaksasi, percepatan arus informasi di era globalisasi turut mempengaruhi preferensi target pasar dalam memilih tempat singgah terutama generasi millennial dan gen z (Ramadhani, 2018). Kondisi ini menjadi tantangan bagi Puri Brata *Resort & Gallery* untuk beradaptasi dengan perubahan preferensi wisatawan di era globalisasi dalam industri pariwisata.

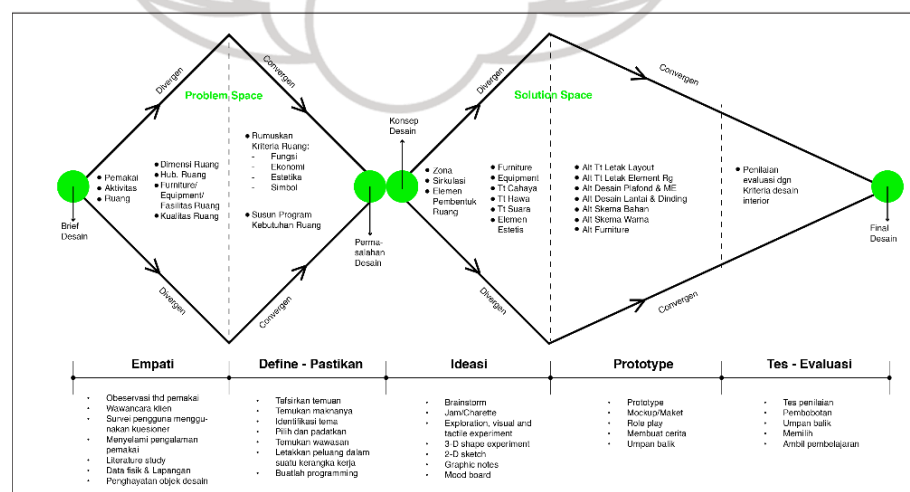
Oleh karena itu, dilakukan redesain interior yang bertujuan meningkatkan daya tarik dan nilai jual *resort* di tengah dinamika industri pariwisata yang terus berkembang. Upaya ini diwujudkan dengan merancang interior Puri Brata *Resort & Gallery* yang mampu menghadirkan suasana tenang bagi pengunjung, relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus merepresentasikan budaya lokal Yogyakarta dan harmoni dengan alam. Dengan demikian, hasil perancangan diharapkan mampu memberikan pengalaman ruang yang berkesan, memperkuat *sense of place*, serta mempertahankan identitas dan nilai jual Puri Brata *Resort & Gallery* sebagai destinasi yang unik dan bernilai tinggi di tengah dinamika industri pariwisata.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Dalam perancangan interior Puri Brata *Resort & Gallery* ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking Model for Interior Design Teaching and Learning* (DT-DI) yang meliputi tahap *empathy*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test* (Triatmodjo, 2020).

Pengertian dan gambaran mengenai proses desain model DT-DI yang memuat tiga komponen utama yaitu tahap proses, informasi yang dikelola dalam proses, dan metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan pada setiap tahap proses akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1.1. Diagram *Double Diamonds*, *Design Thinking Model in Teaching and Learning*  
(Sumber: Triatmodjo, S. 2020)

**a. Empathy**

*Empathy* adalah langkah menggali atau menyelami pengalaman pengguna ruang. Desainer diharapkan memahami pikiran dan perasaan pengguna ruang untuk merumuskan kebutuhan nyata dari pengguna ruang tersebut. Proses *empathy* dapat dilakukan melalui observasi, keterlibatan, dalam kegiatan sehari-hari, wawancara mendalam, maupun riset pustaka.

**b. Define**

Merupakan sebuah tahapan penting untuk menentukan 3 hal, yaitu:

1) Permasalahan Desain

Permasalahan desain adalah kesenjangan yang terjadi antara kondisi atau situasi yang ada dengan dengan kondisi atau situasi yang diharapkan untuk ada oleh pengguna ruang.

2) Kriteria

Kriteria dalam desain interior biasanya ada 4 kriteria, yaitu fungsi, ekonomi, estetika, dan simbol.

3) Daftar Kebutuhan

Daftar kebutuhan adalah semua jenis peralatan, perlengkapan, dan kondisi ruang (secara kualitas dan kuantitas) yang harus tersedia agar kegiatan pemakai ruang dapat terlaksana dengan baik. Biasanya disebut dengan *programming*.

**c. Ideation**

Ideasi yaitu tahap membuka ruang yang seluas-luasnya bagi lahirnya ide-ide untuk menjawab permasalahan desain. Pada awal tahap ideasi biasanya dipaparkan konsep desain secara singkat, yaitu asumsi-asumsi atau pemikiran dasar yang menjadi dasar pencarian solusi. Beberapa metode yang umum digunakan pada tahap ini adalah *brainstorming*, eksplorasi dan eksperimen visual, taktikal, formal (kebentukan), atau melalui sketsa 2-D.

**d. Prototype**

Setelah banyak ide dihasilkan, dipilih satu yang tampak baik dan paling dapat menjawab permasalahan desain, kemudian dibuat *prototype*

yang lebih konkret, seperti maket. *Prototype* dibagikan kepada anggota tim atau calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang kemudian digunakan untuk revisi desain.

#### e. *Test-Evaluation*

Tahap dimana usulan desain yang terpilih dinilai dengan kriteria desain yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam tes - evaluasi ini yang bertindak adalah pihak di luar tim desain, yaitu otoritas legal, klien, dan pengguna desain.

## 2. Metode Desain

Berikut adalah penjabaran metode yang digunakan dalam tahapan proses desain DT-DI (Triatmodjo, 2020):

Tabel 1.1 Penjabaran Metode *Double Diamonds*, *Design Thinking Model in Teaching and Learning*

| No. | Empathy                           | Define                     | Ideation                                | Prototype               | Test          |
|-----|-----------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------|-------------------------|---------------|
| 1.  | Users Observation                 | Select and compact         | Theme                                   | Prototype               | Role Play     |
| 2.  | Behavioral mapping                | Interpret                  | Style                                   | Bubble diagram          | Story board   |
| 3.  | Client interviews                 | Find the meaning           | Brainstorm                              | Spatial relation matrix | Make criteria |
| 4.  | AEIOU                             | Create program             | Design Charette                         | Mood board              | Make criteria |
| 5.  | Literature Review                 | Find insights              | Buzz session                            | Mind mapping            | Feedback      |
| 6.  | Physical & Field Data             | Framing the opportunities  | Group discussion                        | Mockup                  | Test          |
| 7.  | Questionnaire                     | List of needs              | Synecitic                               | -                       | Choose        |
| 8.  | Survey                            | Define the Design problems | Scenario                                | -                       | Take Lessons  |
| 9.  | Appreciation of the design object | Concept statement          | Visual exploration and experimentation  | -                       | -             |
| 10. | Participant observation           | -                          | Tactile exploration and experimentation | -                       | -             |
| 11. | Field trip                        | -                          | Conduct experiments                     | -                       | -             |
| 12. | -                                 | -                          | Schematic                               | -                       | -             |
| 13. | -                                 | -                          | Sketch                                  | -                       | -             |
| 14. | -                                 | -                          | Graphic Notes                           | -                       | -             |

(Sumber: Triatmodjo, S. 2020)

### a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

#### 1) *Empathy*

Pengumpulan data dan penelusuran masalah dilakukan dalam tahap *empathy*. Tahapan ini bertujuan untuk menyelami pengalaman pengguna desain guna memahami pikiran, perasaan, serta kebutuhan nyata pengguna desain.

Data dan informasi yang harus dikelola saat proses *empathy* ini mengenai dengan *brief design*, pemakai, aktivitas, ruang, dimensi

ruang, hubungan ruang, *furniture/equipment*/fasilitas ruang, dan kualitas ruang.

Proses *empathy* dilakukan melalui berbagai metode, antara lain *client interviews, site visit, physical & field data, AEIOU, participant observation, user observation, behavioral mapping, survey, literature review, appreciation of the design object, field trip*. Langkah ini menjadi dasar penting untuk merumuskan kebutuhan nyata pengguna dan menghasilkan solusi desain yang relevan.

## 2) *Define*

Setelah data dikumpulkan, ditelusuri, dan dianalisis, tahap selanjutnya adalah *define* (penetapan), yaitu tahap krusial dalam menentukan dan merumuskan kriteria desain, daftar kebutuhan, dan pernyataan permasalahan. Proses ini dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu membongkar informasi (*unpacked*), mensintesis data (*synthesize*), menafsirkan temuan (*interpret*), menemukan makna (*find the meaning*), menyusun program desain (*create program*), mengidentifikasi wawasan utama (*find insights*), merumuskan peluang desain (*framing the opportunities*), menyusun daftar kebutuhan (*list of need*), mendefinisikan permasalahan desain (*define the design problems*), dan merumuskan pernyataan konsep (*concept statement*). Tahapan ini memastikan bahwa desain yang dikembangkan memiliki dasar yang jelas, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

### 1) *Ideation*

Setelah kriteria desain, daftar kebutuhan ruang, pernyataan permasalahan, dan konsep desain ditetapkan, penulis memasuki tahap ideasi. Pada tahap ini, berbagai ide dan gagasan kreatif dikembangkan untuk menjawab permasalahan desain. Aspek-aspek yang dikelola dalam proses ini meliputi penataan zona, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, *furniture*,

*equipment*, tata cahaya, tata hawa, tata suara, suasana ruang, dan elemen estetis.

Langkah awal dalam ideasi dimulai dengan pemaparan konsep desain secara singkat, berupa asumsi-asumsi atau pemikiran dasar yang menjadi landasan pencarian solusi. Selanjutnya, penulis mengeksplorasi dan mengembangkan ide melalui berbagai metode, seperti *brainstorming*, eksperimen visual dan taktil, diskusi kelompok, *sketch storming*, *mind mapping*, *collage/moodboard*, *storyboarding*, metode SCAMPER, serta teknik diagramatik, seperti diagram matriks, *bubble diagram*, *bubble plan*, *stacking plan*, dan *block plan*.

## 2) *Prototype*

Setelah menghasilkan berbagai ide, penulis memilih satu ide terbaik yang paling relevan dalam menjawab permasalahan desain. Ide yang terpilih kemudian diterjemahkan secara konkret ke dalam aspek-aspek desain yang telah ditentukan dan diwujudkan dalam bentuk prototipe, seperti *3D modeling*, gambar rendering, animasi, dan representasi visual lainnya. Prototipe ini kemudian dikaji lebih lanjut dengan melibatkan dosen pembimbing, kelompok diskusi, atau calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar revisi guna menyempurnakan desain sebelum memasuki tahap finalisasi .

## c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

### 1) *Test-Evaluation*

Pada tahap ini, penulis menguji dan menentukan alternatif desain terbaik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan dengan metode seperti *A/B testing*, pembobotan, perbandingan, *design studio method*, *focus group discussion*, simulasi, serta umpan balik dari klien dan dosen pembimbing. Hasil evaluasi dan umpan balik tersebut digunakan untuk merevisi desain agar lebih optimal sebelum memasuki tahap final, yaitu pembuatan presentasi dan gambar kerja. Selain itu, proses ini juga menjadi bahan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas desain pada tahap berikutnya.