

**PERANCANGAN INTERIOR HOTEL FIERIS
RAWAMANGUN JAKARTA DENGAN KONSEP
URBAN SANCTUARY**



PERANCANGAN

oleh:

Mayta Nuryantika

NIM 2112382023

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

2025

ABSTRAK

Hotel Fieris Rawamangun merupakan hotel kota yang hadir di kawasan komersial Rawamangun dengan karakter pengguna yang hidup dalam ritme urban yang padat. Kondisi tersebut memunculkan kebutuhan akan ruang menginap yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pemulihan sensori akibat kejenuhan visual, tekanan psikis, dan lingkungan perkotaan yang intens. Perancangan Hotel Fieris Rawamangun ini mengangkat konsep *Urban Sanctuary*, melalui pendekatan *Sensory Based Sanctuary* sebagai dasar pengembangan desain, yang memanfaatkan pengalaman indra pengguna untuk menciptakan ruang yang lebih tenang dan nyaman. Pendekatan ini dipadukan dengan gaya desain Kontemporer Tropis yang mengedepankan garis sederhana, material alami, permainan tekstur, dan komposisi warna bernuansa alami. Hasil perancangan hotel ini diharapkan mampu memberikan pengalaman ruang yang menyeluruh melalui respon sensori, sehingga rancangan yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan ruang, sirkulasi, dan fungsionalitas hotel, tetapi juga menghadirkan atmosfer restoratif yang relevan bagi pengguna di tengah dinamika kawasan urban Rawamangun.

Kata kunci: Hotel Kota, Sensori, Kontemporer Tropis.

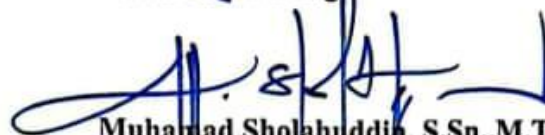
ABSTRACT

Hotel Fieris Rawamangun is a city hotel located in the commercial area of Rawamangun, catering to guests who live in the fast paced urban rhythm. This environment creates a need for accommodation that is not only functional but also capable of providing sensory recovery from visual fatigue, psychological stress, and the intense urban environment. The design of Hotel Fieris Rawamangun embraces the concept of Urban Sanctuary, using a Sensory Based Sanctuary approach as the basis for design development, which utilizes the user's sensory experience to create a more peaceful and comfortable space. This approach is combined with a Tropical Contemporary design style that emphasizes simple lines, natural materials, texture play, and natural color compositions. The hotel design is expected to provide a comprehensive spatial experience through sensory responses, ensuring that the resulting design not only meets the hotel's spatial, circulation, and functional needs but also offers a restorative atmosphere relevant to users amidst the dynamic urban landscape of Rawamangun.

Keywords: City Hotel, Urban Sanctuary, Sensory, Tropical Contemporary.

Tugas Akhir Perancangan berjudul: **PERANCANGAN INTERIOR HOTEL FIERIS RAWAMANGUN JAKARTA DENGAN KONSEP URBAN SANCTUARY** diajukan oleh Mayta Nuryantika, NIM 2112382023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Dosen Pembimbing II



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

NIP 19700727 200003 2 001/NIDN 0027077005

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

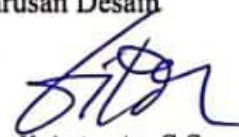
Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mayta Nuryantika
NIM : 2112382023
Tahun lulus : 2026
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, 18 Desember 2025



Mayta Nuryantika

NIM 2112382023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, yang berjudul “Perancangan Interior Hotel Fieris Rawamangun Jakarta dengan Konsep Urban Sanctuary” sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang S1 Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa perancangan dan penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT
2. Keluarga penulis yang telah memberikan semangat, doa, dukungan moral serta material selama perkuliahan, dan menjadi tempat ternyaman untuk berpulang.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn.,M.T., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T.,M.T. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan dan saran yang membangun selama proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi yang dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior yang memberikan bantuan dan dorongan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan selama berjalannya pengerjaan tugas akhir.
8. Bapak Yudho dan seluruh tim ARKANANTA yang telah membantu, serta mendukung penulis dalam memperoleh dan mengumpulkan data proyek,

serta mengizinkan penggunaan objek Hotel Fieris Rawamangun sebagai proyek tugas akhir.

9. Teman-teman seperjuangan Sudut 2021.
10. Teman-teman grup “Lope” dan Silvi yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir ini, selalu membantu, memberi dukungan, masukan, dan menjadi pendengar yang baik.
11. Semua pihak yang telah berkontribusi, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari penulisan ini jauh dari kata sempurna, baik dari segi penulisan maupun hal lainnya. Kritik dan saran yang membangun diharapkan untuk membantu perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan segala pihak yang terlibat.



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR TABEL.....	
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka & Referensi Desain.....	7
1. Landasan Teori Umum.....	7
2. Landasan Teori Khusus.....	20
3. Referensi Desain.....	23
B. Program Desain (Programming).....	27
1. Tujuan Desain.....	27
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	27
3. Data.....	28
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria.....	47
BAB III.....	54
PERMASALAHAN DESAIN.....	54
A. Pernyataan Masalah.....	54
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	54
1. Konsep Desain.....	54
BAB IV.....	58
PENGEMBANGAN DESAIN.....	58
A. Alternatif Desain.....	58
1. Alternatif Estetika Ruang.....	58
2. Alternatif Penataan Ruang.....	62
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	69
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	75

5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	79
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	85
C. Hasil Desain.....	85
1. Perspektif/Visualisasi Desain.....	85
2. Layout.....	94
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	100
A. Hasil Survei.....	100
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	103
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	106
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	109
E. Gambar Kerja.....	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain.....	3
Gambar 2.1 Fasad Hotel Fieris Rawamangun.....	28
Gambar 2.2 Logo Hotel Fieris.....	29
Gambar 2.3 Alur Pengunjung Tidak Menginap.....	32
Gambar 2.4 Alur Pengunjung Menginap.....	32
Gambar 2.5 Alur Pengelola.....	32
Gambar 2.6 Data Layout 1st Floor.....	34
Gambar 2.7 Data Layout 2nd Floor.....	34
Gambar 2.8 Data Layout 3rd Floor.....	35
Gambar 2.9 Data Lantai Eksisting.....	36
Gambar 2.10 Data Dinding Eksisting.....	37
Gambar 2.11 Data Plafond Eksisting.....	37
Gambar 2.12 Sistem Pencahayaan Buatan.....	39
Gambar 2.13 Sistem Penghawaan Buatan.....	40
Gambar 2.14 Data ME.....	41
Gambar 2.15 Standarisasi Ukuran dan Jarak Lounge Area.....	42
Gambar 2.16 Standarisasi Dimensi Ergonomi Dining Area.....	43
Gambar 2.17 Standarisasi Dimensi Bar.....	44
Gambar 2.18 Standarisasi Dimensi Area Kerja.....	45
Gambar 2.19 Standarisasi Ergonomi Meja Resepsionis.....	46
Gambar 2.20 Standarisasi Jarak Sirkulasi Kamar Tamu.....	46
Gambar 3.1 Mind Mapping Sensory Based Sanctuary.....	56
Gambar 3.2 Mind Mapping Konsep Perancangan Hotel Fieris.....	57
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang.....	58
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	58
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk.....	59
Gambar 4.4 Mind Mapping Komposisi Bentuk.....	60
Gambar 4.5 Interior bergaya contemporary tropical.....	60
Gambar 4.6 Alternatif 1 Komposisi Warna (Terpilih).....	61
Gambar 4.7 Alternatif 2 Komposisi Warna.....	61
Gambar 4.8 Komposisi Material.....	62
Gambar 4.9 Diagram Matrix Lantai 1.....	63
Gambar 4.10 Diagram Matrix Executive Room.....	64
Gambar 4.11 Diagram Matrix Kamar.....	64
Gambar 4.12 Diagram Bubble.....	65
Gambar 4.13 Alternatif 1 Bubble Plan 1st Floor.....	65
Gambar 4.14 Alternatif 2 Bubble Plan 1st Floor (Terpilih).....	65
Gambar 4.15 Alternatif 1 Layout 1st Floor.....	66
Gambar 4.16 Alternatif 2 Layout 1st Floor (Terpilih).....	66

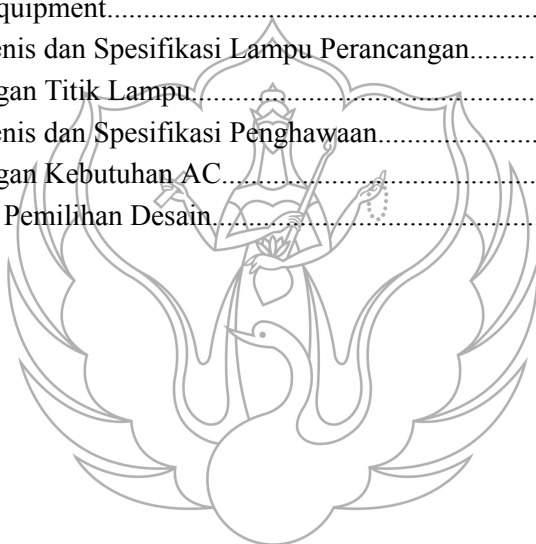
Gambar 4.17 Alternatif 1 Layout 2nd Floor.....	67
Gambar 4.18 Alternatif 2 Layout 2nd Floor (Terpilih).....	67
Gambar 4.19 Alternatif 1 Layout 4th Floor.....	68
Gambar 4.20 Alternatif 2 Layout 4th Floor (Terpilih).....	69
Gambar 4.21 Alternatif 1 Rencana Lantai 1st Floor (Terpilih).....	69
Gambar 4.22 Alternatif 2 Rencana Lantai 1st Floor.....	70
Gambar 4.23 Alternatif 1 Rencana Lantai 2nd Floor (Terpilih).....	70
Gambar 4.24 Alternatif 2 Rencana Lantai 2nd Floor.....	70
Gambar 4.25 Alternatif 1 Rencana Lantai 4th Floor (Terpilih).....	71
Gambar 4.26 Alternatif 2 Rencana Lantai 4th Floor.....	71
Gambar 4.27 Rencana Dinding 1st Floor.....	72
Gambar 4.28 Rencana Dinding 2nd Floor (Terpilih).....	72
Gambar 4.29 Rencana Dinding 2nd Floor.....	72
Gambar 4.30 Alternatif 1 Rencana Dinding 4th Floor.....	72
Gambar 4.31 Alternatif 2 Rencana Dinding 4th Floor (Terpilih).....	73
Gambar 4.32 Alternatif 1 Rencana Ceiling 1st Floor (Terpilih).....	73
Gambar 4.33 Alternatif 2 Rencana Ceiling 1st Floor.....	74
Gambar 4.34 Alternatif 1 Rencana Ceiling 2nd Floor.....	74
Gambar 4.35 Alternatif 2 Rencana Ceiling 2nd Floor (Terpilih).....	75
Gambar 4.36 Rencana Ceiling 4th Floor.....	75
Gambar 4.37 Custom Meja Buffet.....	76
Gambar 4.38 Custom Meja Bar.....	76
Gambar 4.39 Custom Meja Kasir.....	76
Gambar 4.40 Custom Backdrop Kamar.....	77
Gambar 4.41 Custom Backdrop Kamar.....	77
Gambar 4.42 Perspektif Lobby and Lounge.....	85
Gambar 4.43 Perspektif Lobby and Lounge.....	86
Gambar 4.44 Perspektif Receptionist.....	86
Gambar 4.45 Perspektif Coffee Corner.....	87
Gambar 4.46 Perspektif Front Office.....	87
Gambar 4.47 Perspektif Restaurant Indoor.....	87
Gambar 4.48 Perspektif Restaurant Indoor.....	88
Gambar 4.49 Perspektif Restaurant Indoor.....	88
Gambar 4.50 Perspektif Restaurant Indoor.....	88
Gambar 4.51 Perspektif Bar.....	89
Gambar 4.52 Perspektif Restaurant Outdoor.....	89
Gambar 4.53 Perspektif Restaurant Outdoor.....	89
Gambar 4.54 Perspektif Restaurant Outdoor.....	90
Gambar 4.55 Perspektif Meeting Room 1.....	90
Gambar 4.56 Perspektif Meeting Room 1.....	90
Gambar 4.57 Perspektif Meeting Room.....	91
Gambar 4.58 Perspektif Meeting Room 2.....	91

Gambar 4.59 Perspektif Meeting Room 3.....	91
Gambar 4.60 Perspektif Deluxe Queen Room.....	92
Gambar 4.61 Perspektif Deluxe Queen Room.....	92
Gambar 4.62 Perspektif Executive Room 1.....	92
Gambar 4.63 Perspektif Executive Room 1.....	93
Gambar 4.64 Perspektif Executive Room 1.....	93
Gambar 4.65 Layout Final 1st Floor.....	94
Gambar 4.66 Layout Final 2nd Floor.....	94
Gambar 4.67 Layout Final 4th Floor.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Mutlak Hotel Bintang 3 Berdasarkan Permenparekraf.....	12
Tabel 2.2 Kriteria Tidak Mutlak Hotel Bintang 3 Berdasarkan Permenparekraf.....	12
Tabel 2.3 Standarisasi Pencahayaan Berdasarkan SNI.....	14
Tabel 2.4 Standar Akustik Berdasarkan SNI.....	15
Tabel 2.5 Standar Keamanan Hotel Bintang 3.....	16
Tabel 2.6 Referensi Desain dari Dalam Negeri.....	23
Tabel 2.7 Referensi Desain dari Luar Negeri.....	25
Tabel 2.8 Batas Bangunan.....	30
Tabel 2.9 Daftar Aktivitas Pengguna Ruang.....	33
Tabel 2.10 Daftar Pengisi Ruang.....	38
Tabel 2.11 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	47
Tabel 4.1 Daftar Equipment.....	78
Tabel 4.2 Daftar Jenis dan Spesifikasi Lampu Perancangan.....	79
Tabel 4.3 Perhitungan Titik Lampu.....	80
Tabel 4.4 Daftar Jenis dan Spesifikasi Penghawaan.....	82
Tabel 4.5 Perhitungan Kebutuhan AC.....	83
Tabel 4.6 Evaluasi Pemilihan Desain.....	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hotel merupakan sebuah fasilitas akomodasi yang menyediakan tempat penginapan sementara bagi tamu, lengkap dengan layanan tambahan seperti makanan dan fasilitas lainnya. Fungsi utama hotel adalah memberikan kenyamanan, keamanan, serta pelayanan yang memadai bagi tamu, baik yang melakukan perjalanan bisnis maupun rekreasi. Menurut Kotler, Bowen, dan Makens (2016), hotel dapat dianggap sebagai "sebuah tempat yang menyediakan layanan untuk memenuhi kebutuhan penginapan dan layanan tambahan bagi tamu, yang pada akhirnya memberikan pengalaman dan kenangan yang mendalam." Dalam konteks ini, desain interior hotel menjadi aspek krusial yang tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga memperkaya pengalaman tamu dan menciptakan kesan yang mendalam.

Perkembangan industri hotel di perkotaan padat penduduk, khususnya di Jakarta, berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) DKI Jakarta pada Maret 2024, Tingkat Penghunian Kamar (TPK) hotel berbintang di Jakarta tercatat sebesar 44,08%, mengalami penurunan 7% dibandingkan bulan sebelumnya. Sementara itu, TPK hotel non-bintang pada periode yang sama mencapai 37,64%, meskipun mengalami penurunan 5,5% dibandingkan bulan sebelumnya, namun menunjukkan kenaikan 3,75% dibandingkan Maret 2023. Dalam hal ini, desain interior menjadi faktor yang sangat mempengaruhi tingkat kepuasan tamu, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada tingkat hunian hotel. Seperti yang dijelaskan oleh Pizam (2010), "Desain interior yang baik memiliki kemampuan untuk meningkatkan kenyamanan, menciptakan atmosfer yang mendukung relaksasi, dan menambah nilai pengalaman tamu."

Meskipun data spesifik mengenai TPK hotel di Kawasan padat khususnya Rawamangun tidak tersedia, namun kawasan ini dikenal sebagai area yang strategis dengan akses mudah ke berbagai destinasi di Jakarta. Hal ini, ditambah dengan keberadaan terminal dan pusat bisnis, sehingga mempengaruhi tingkat

hunian hotel di daerah tersebut. Saat ini, wisatawan yang berkunjung ke Jakarta sangat beragam, terdiri dari wisatawan domestik yang seringkali datang untuk tujuan bisnis dan rekreasi, serta wisatawan mancanegara yang terlibat dalam konferensi atau acara internasional. Dengan demikian, hotel di Rawamangun perlu menyesuaikan diri dengan berbagai preferensi tamu yang lebih beragam.

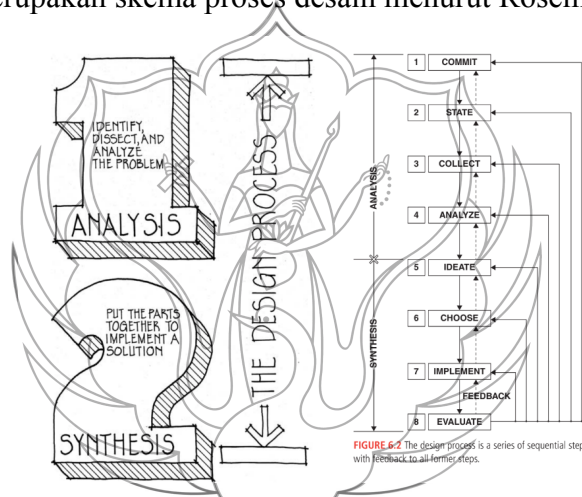
Namun, kawasan urban seperti Rawamangun menghadapi tantangan tinggi terkait kepadatan penduduk dan keterbatasan ruang. Salah satu hotel yang memiliki kepadatan serta keterbatasan di kawasan tersebut adalah Hotel Fieris Rawamangun, sebuah hotel bintang 3 yang menawarkan fasilitas akomodasi yang nyaman dan fungsional bagi wisatawan maupun pelaku bisnis. Hotel ini terletak tepat di depan Terminal Rawamangun dan dirancang dengan konsep desain *modern industrial* yang mengutamakan kenyamanan, efisiensi ruang, serta estetika yang menarik. Dengan 90 kamar yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti restoran, ruang pertemuan, serta akses *Wifi* gratis.

Meskipun hotel ini terletak di area yang strategis, tepatnya di pusat aktivitas Rawamangun yang padat, tantangan utama dari perancangan interior Hotel Fieris Rawamangun ini perlu dioptimalkan ulang agar pengalaman yang diberikan kepada tamu hotel dapat lebih memberikan efek restoratif di tengah dinamika kawasan urban. Desain ini harus menghadirkan suasana yang rileks dan nyaman, serta memenuhi kebutuhan tamu yang beragam tanpa mengabaikan fungsionalitas ruang yang efektif. Oleh karena itu, proyek ini menjadi sangat penting dan menarik untuk dijadikan tugas akhir, karena dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan solusi desain yang tidak hanya fungsional tetapi juga estetik, yang sesuai dengan tantangan dan karakteristik kawasan urban di Rawamangun yang padat.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan pada perancangan desain interior Hotel Fieris Rawamangun adalah proses desain yang diusulkan oleh Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul “*Designing Interiors*” (2014). Proses ini melibatkan delapan proses utama, Kilmers membagi proses desain menjadi 2 tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Tahap analisis terdiri dari proses *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap sintesis terdiri dari proses *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*. Proses desain ini bertujuan untuk menciptakan desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna secara sistematis dan terukur. Berikut merupakan skema proses desain menurut Rosemary Kilmer (2014):



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain
(sumber: Rosemary Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Pada tahap pertama ini, desainer berkomitmen penuh untuk menghadapi masalah yang ada dan siap untuk menyelesaikannya dengan cara yang terstruktur. Salah satu metode yang digunakan adalah mengatur *scale of priorities*, yaitu menentukan urutan prioritas yang harus dikerjakan dengan mempertimbangkan waktu, sumber daya, dan tingkat urgensi masalah. Selain itu, desainer juga harus menilai *personal value* dari masalah yang dihadapi, seperti

mempertimbangkan bagaimana proyek ini dapat berkontribusi pada perkembangan profesional mereka, serta manfaat yang akan didapat dari segi material dan rekognisi.

2) *State (Define the Problem)*

Tahap berikutnya adalah *State (Define the Problem)*, di mana desainer harus merumuskan masalah dengan jelas dan spesifik. Hal ini penting karena masalah yang didefinisikan akan mempengaruhi cara penyelesaiannya. Desainer dapat menggunakan metode seperti *checklist*, yaitu membuat daftar hal-hal yang perlu diperhatikan, serta *perception lists*, yang melibatkan pemangku kepentingan dan pengguna untuk memahami lebih dalam tentang masalah yang ada. Selain itu, desainer dapat membuat *visual diagrams* untuk mengorganisir dan memvisualisasikan informasi yang telah dikumpulkan.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Pada tahap ini, pengumpulan data & informasi menjadi langkah krusial. Data yang dikumpulkan meliputi kebutuhan pengguna, kondisi lingkungan, serta elemen-elemen teknis dan kontekstual. Proses ini dapat dilakukan melalui wawancara, survei, observasi lapangan, serta kajian pustaka. Hasilnya adalah dasar yang kuat untuk mendukung pengambilan keputusan desain nantinya.

4) *Analyze*

Informasi & data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menemukan pola, prioritas, dan peluang desain. Analisis ini membantu desainer untuk menentukan arah desain yang tepat dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap solusi yang dicari, seperti kebutuhan pengguna, keterbatasan anggaran, dan kondisi lingkungan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) Ideate

Tahap *Ideate* merupakan fase kreatif di mana desainer menghasilkan berbagai ide dan solusi untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan. Pada tahap ini, desainer berfokus pada eksplorasi ide sebanyak mungkin, tanpa membatasi kreativitas, untuk menemukan konsep-konsep desain yang inovatif. Metode yang digunakan dapat berupa *brainstorming*, *mind mapping*, atau teknik lain yang dapat merangsang ide-ide baru. Ide-ide ini biasanya dituangkan dalam bentuk sketsa, diagram, atau konsep awal untuk menggambarkan alternatif solusi yang memungkinkan. Proses ini membuat desainer dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan ide desain yang bisa diterapkan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Choose (Select the Best Option)

Solusi yang telah dihasilkan dievaluasi dan dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, seperti estetika, fungsionalitas, kelayakan teknis, dan efisiensi biaya. Tahap ini memastikan bahwa solusi yang dipilih adalah yang paling memenuhi kebutuhan proyek dan mendukung tujuan desain.

2) Implement (Take Action)

Pada tahap implementasi, konsep yang telah dipilih diwujudkan menjadi realitas. Desainer akan menghasilkan gambar teknis, spesifikasi material, dan dokumentasi pendukung lainnya. Proses ini juga melibatkan kolaborasi dengan tim konstruksi untuk memastikan setiap elemen desain diterapkan dengan tepat sesuai dengan perencanaan.

3) Evaluate (Critically Review)

Evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah desain yang dihasilkan benar-benar memecahkan masalah yang ada dan apakah tujuan desain tersebut tercapai. Proses evaluasi ini juga

memberikan *feedback* yang sangat penting untuk memperbaiki atau mengulang kembali proses desain sebelumnya jika diperlukan. Desainer dapat mengevaluasi hasil yang telah dicapai, melihat apa yang berhasil dan apa yang tidak, dan menggunakan *feedback* ini untuk meningkatkan solusi desain yang ada. Setiap evaluasi berfungsi sebagai titik balik untuk memperbaiki dan mengembangkan desain lebih lanjut. Tahap ini bisa dilakukan melalui teknik seperti *self-analysis*, *solicited opinions*, *studio criticism*, dan lainnya.

