

***REVIVING* TENUN GRINGSING: PERANCANGAN
INTERIOR RESTORAN *ROOFTOP* DI BALI *BEACH*
HOTEL, SANUR**



PERANCANGAN

oleh:

Zaneta Fedeva Helga

NIM 2112393023

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

2025

ABSTRAK

HIN *Restaurant and Bar Rooftop* merupakan salah satu cabang *food and beverages* yang dibangun di *rooftop* hotel pertama di Bali dan termasuk 5 yang pertama di Indonesia yaitu Bali Beach Hotel, Sanur. Hasil dari renovasi hotel ini membuat banyak perubahan baru termasuk kembali kepada visi dan misi lama mereka yang gaya desainnya cenderung tradisional dan kali ini mereka mengadopsi langsung gaya tradisional Bali. Perancangan restoran dan bar ini juga mengacu pada hasil renovasi serta sejarah dari hotel tersebut sehingga lahirlah konsep dengan tema budaya nusantara serta menjadikan tenun gringsing sebagai media budaya utama pada desain. Penerapan tema ini dileburkan bersama dengan gaya desain kontemporer sehingga menghasilkan desain yang modern namun tetap mempertahankan unsur nilai budaya tenun gringsing yang khas di dalamnya. Untuk bisa mencapai ini desain dengan konsep yang terfokus pada sebuah material kain, penulis menggunakan pendekatan *Material Driven Design* (MDD) sehingga penerapan dari material tenun ini juga selaras dengan kebutuhan pada ruang, desain, nuansa dan juga *planning*. Dengan demikian, penerapan MDD ini menjadi kunci dalam penerapan tenun gringsing ke dalam desain.

Kata kunci: Desain Interior, Restoran, *Material Driven Design*, Tenun Gringsing

ABSTRACT

HIN Restaurant and Bar Rooftop is one of the food and beverage branches established on the rooftop of the first hotel in Bali and among the first five in Indonesia, namely Bali Beach Hotel in Sanur. The hotel's recent renovation brought significant transformations, including a return to its original vision and mission, whose design orientation leans toward traditional aesthetics, specifically adopting Balinese traditional style. The design of this restaurant and bar refers both to the renovation outcomes and the historical background of the hotel, which led to the development of a concept rooted in Indonesian cultural heritage, with tenun gringsing chosen as the central cultural medium within the design. This theme is integrated with a contemporary design, resulting in a modern interior that still preserves the distinctive cultural values embedded in tenun gringsing. To achieve the concept centered on textile materiality, the designer employed the Material Driven Design (MDD) approach to ensure that the application of tenun gringsing aligns with the spatial, aesthetic, atmospheric, and planning requirements of the project. In conclusion, Thus, the implementation of Material-Driven Design (MDD) becomes a key approach in integrating Gringsing weaving into the design.

Keywords: *Interior Design Restaurant, Material Driven Design, Tenun Gringsing*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

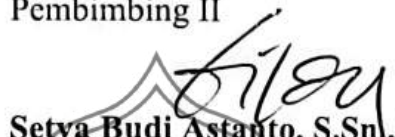
Reviving Tenun Gringsing: Perancangan Interior Restoran Rooftop di Bali Beach Sanur, Hotel diajukan oleh Zaneta Fedeva Helga, NIM 2112393023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP 19740713 200212 1 002/NIDN 0013077402

Pembimbing II



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

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Cognate



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Koordinator Prodi 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 Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zaneta Fedeva Helga
NIM : 2112393023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : 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, 06 Januari 2026

Zaneta Fedeva Helga

NIM 2112393023



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini dengan judul “*Reviving Tenun Gringsing: Perancangan Interior Restoran Rooftop di Bali Beach Sanur, Hotel*”. Adapun penyusunan laporan tugas akhir perancangan juga untuk memenuhi syarat kelulusan di jurusan desain interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan ditulisnya laporan ini, penulis sangat terbuka untuk sebuah kritikan dan saran sehingga laporan ini bisa berguna dan bermanfaat untuk pengembangan kedepannya.

Penulis juga ingin mengucapkan rasa syukur dan hormat serta terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini dan memberikan masukan serta kritik membangun. Adapun rasa terima kasih ini saya tunjukkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. yang masih memberikan kesempatan dan kesehatan bagi penulis untuk bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, Bang Pasha, Bang Eka, Kak Gita, Cheryl dan Zavian yang terus mendukung dan mendoakan penulis serta tidak pernah lupa untuk memberikan semangat.
3. Bapak Dr. S.n. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I seta Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan, masukan, semangat, serta kritik membangun kepada penulis selama tugas akhir ini berlangsung.
4. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc selaku penguji/*cognate* yang sudah menguji penulis serta juga banyak memberikan masukan serta arahan selama pengerjaan revisi.
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. Julien Cabrol, Jordan Ruc dan Noeline selaku *principal* dan juga petinggi Paz Studio yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menggunakan objek restoran rooftop di Bali Beach Sanur Hotel sebagai tugas akhir.
8. Kak Maya, Kak Eric, Kak Gita, Kak Chelin, Kak Nadzir, Jewel dan juga Zimnako yang telah mengisi hari-hari serta membantu penulis dalam mengerjakan tugasnya serta menemani penulis di setiap kesempatan yang ada. Selain itu pula, berbagi cerita, membimbing dan tidak sungkan untuk bercanda bersama.
9. Teman-teman penulis yang terus menemani sejak 2022 selama di Yogyakarta yaitu Thania, Kiya, Lulu, Dara dan Ica yang terus memberikan semangat, masukan, canda serta tawa dan juga masukan untuk tugas akhir ini.
10. Aca, Salsa, Fika, Kak Mayu, Mumun, Kino dan teman-teman lainnya yang juga berperan penting dalam memberikan semangat kepada penulis.
11. Peliharaan pribadi praktikkan yaitu Hilo, Sepi, Yuro dan Ken yang menjadi penyemangat penulis selama masa-masa pengerjaan tugas akhir ini.

Demikian ucap terima kasih dan rasa syukur penulis kepada semuanya. Penulis berharap laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat sebagaimana mestinya dan bisa membantu banyak pihak ke depannya.

Yogyakarta, 06 Januari 2026

Hormat saya,

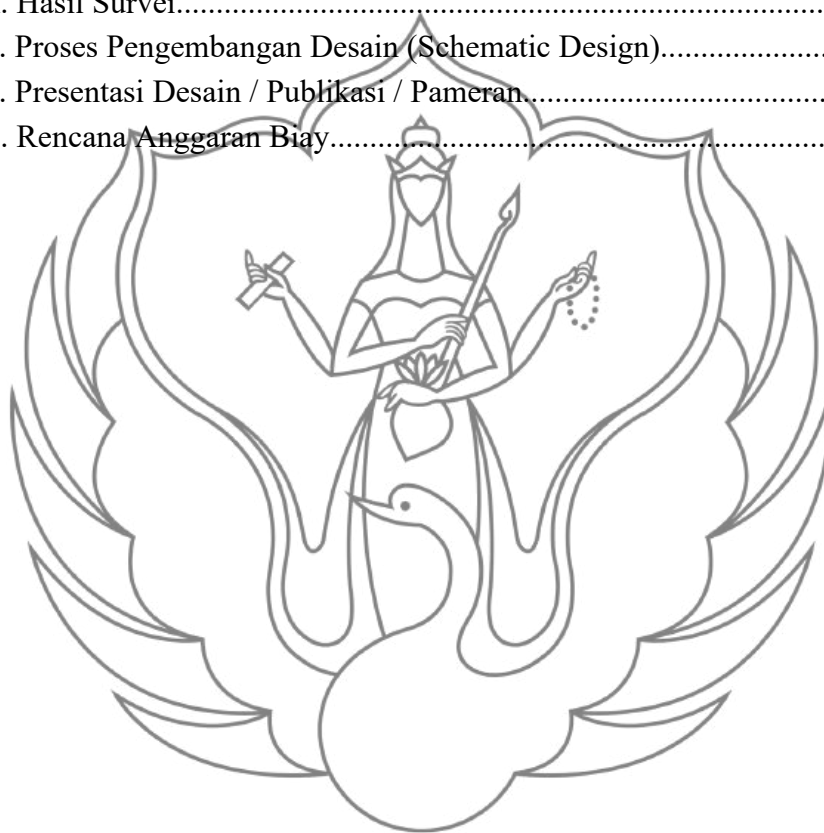
Zaneta Fedeva Helga

2112393023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	13
B. Program Desain (Programming).....	26
1. Tujuan Desain.....	26
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	26
3. Data.....	26
a. Deskripsi Umum Proyek.....	26
b. Data Non Fisik.....	27
c. Data Fisik.....	29
d. Data Literatur.....	35
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	38
BAB III.....	41
PERMASALAHAN DESAIN.....	41
A. Pernyataan Masalah.....	41
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	41
BAB IV.....	44
PENGEMBANGAN DESAIN.....	44
A. Alternatif Desain.....	44
1. Alternatif Estetika Ruang.....	44
2. Alternatif Penataan Ruang.....	48
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	51

4. Alternatif Pengisi Ruang.....	56
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	60
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	63
C. Hasil Desain.....	63
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76
A. Hasil Survei.....	76
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	82
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	82
D. Rencana Anggaran Biaya.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 The Double Diamond Design Thinking Process.....	3
Gambar 2.1 Material Driven Design (MDD) Method.....	16
Gambar 2.2 Berbagai Macam Motif Figuratif.....	22
Gambar 2.3 Berbagai Macam Motif Floral.....	23
Gambar 2.4 Berbagai Macam Motif Geometrik.....	24
Gambar 2.5 Sandikala Restaurant.....	25
Gambar 2.6 Sandikala Restaurant.....	26
Gambar 2.7 Logo Hotel.....	27
Gambar 2.8 Lokasi Perancangan.....	30
Gambar 2.9 Lokasi Perancangan.....	30
Gambar 2.10 Lokasi Perancangan.....	31
Gambar 2.11 Lokasi Perancangan.....	31
Gambar 2.12 Site Plan.....	32
Gambar 2.13 Floor Plan.....	32
Gambar 2.14 Floor Plan Bar.....	33
Gambar 2.15 Desain Dinding.....	33
Gambar 2.16 Acuan Ergonomi Bar.....	35
Gambar 2.17 Acuan Ergonomi Dining Area.....	36
Gambar 2.19 Acuan Ergonomi Dining Area.....	37
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	42
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi.....	42
Gambar 4.2 Komposisi Bentuk.....	45
Gambar 4.3 Pemilihan Warna Utama.....	45
Gambar 4.4 Elemen Material Lantai.....	46
Gambar 4.5 Elemen Penerapan pada Dinding.....	46
Gambar 4.6 Elemen Tanaman pada Ruang.....	48
Gambar 4.7 Diagram Matrix.....	48
Gambar 4.8 Bubble Diagram.....	49
Gambar 4.9 Block Plan.....	49
Gambar 4.10 Layout Alternatif 1 (terpilih).....	50
Gambar 4.11 Layout Alternatif 2.....	51
Gambar 4.12 Rencana Lantai 1.....	52
Gambar 4.13 Rencana Lantai 2.....	53
Gambar 4.14 Rencana Dinding 1.....	54
Gambar 4.15 Rencana Dinding 2.....	55
Gambar 4.16 Desain Dinding Terpilih.....	55
Gambar 4.17 Desain Dinding Terpilih.....	55

Gambar 4.18 Rencana Plafond.....	56
Gambar 4.19 Rencana Plafond.....	56
Gambar 4.20 Sofa Modular Custom Tipe 1.....	57
Gambar 4.21 Sofa Modular Custom Tipe 2.....	57
Gambar 4.22 Serving Table Custom.....	58
Gambar 4.23 Bar Custom.....	58
Gambar 4.24 Hanging Lamp Custom.....	59
Gambar 4.25 Sofa Modular Custom Tipe 2.....	59
Gambar 4.26 Perspektif Lobby/Entrance.....	64
Gambar 4.27 Perspektif Main Dining Area (indoor).....	64
Gambar 4.28 Perspektif Serving Area.....	65
Gambar 4.29 Perspektif Main Dining Area.....	65
Gambar 4.30 Perspektif Outdoor Dining Area.....	66
Gambar 4.31 Perspektif Outdoor Dining Area.....	66
Gambar 4.32 Perspektif Indoor Bar Area.....	67
Gambar 4.33 Perspektif Indoor Bar Area.....	67
Gambar 4.34 Perspektif Outdoor Bar Area.....	68
Gambar 4.35 Perspektif Outdoor Bar Area.....	68
Gambar 4.36 Layout Plan Restoran.....	69
Gambar 4.37 Layout Plan Bar.....	69
Gambar 4.38 Sofa Modular Custom.....	70
Gambar 4.39 Serving Table.....	70
Gambar 4.40 Bar.....	71
Gambar 4.41 Hanging Lamp.....	71
Gambar 4.42 Kap Lampu.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktivitas Pengguna Ruang.....	28
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	38
Tabel 4.1 Tabel Equipment.....	59
Tabel 4.2 Jenis Lampu.....	61
Tabel 4.3 Tabel Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu.....	61
Tabel 4.4 Jenis Penghawaan.....	62
Tabel 4.4 Jenis Penghawaan.....	63



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Beberapa tahun belakang ini, Indonesia terus mempromosikan situs pariwisatanya dari berbagai daerah, mulai dari Sabang hingga Merauke. Pariwisata yang terus dipromosikan tidak hanya sekadar kekayaan alam yang dimiliki oleh negara dengan 17.380 pulau ini namun, juga memperkenalkan nilai budaya yang masih terus melekat di dalam diri masyarakat, termasuk Provinsi Bali. Pariwisata di Bali sendiri sudah mulai diperkenalkan sejak abad ke-20 pada masa pemerintahan kolonial Belanda dengan citra promosi "*The Land Paradise*". Setelah penjajahan oleh Jepang pada tahun 1945 berakhir, pemerintah mulai kembali melihat Bali untuk dijadikan pusat pariwisata di Indonesia. Pada saat itu, kekalahan Jepang membuat mereka harus membayar dana rampasan perang kepada Indonesia sehingga, dari dana rampasan ini pula Presiden Soekarno merintis pembangunan 5 hotel pertama di Indonesia, salah satunya yang telah berdiri hingga saat ini di Bali yaitu *Bali Beach Hotel*.

Bali Beach hotel merupakan hotel yang sudah berdiri 58 tahun lamanya. Hotel ini terletak di tengah-tengah Sanur, tempat yang memiliki banyak makna dari budaya dan sejarahnya, terkenal dengan Pura Blanjong, yang merupakan salah satu prasasti tertua di Bali. Hotel ini berada di tengah-tengah lanskap budaya kota ini, menggabungkan pariwisata kontemporer dengan warisan kuno Bali. Pembangunan *Bali Beach* Hotel memakan waktu sekitar 3 tahun dan diresmikan pada tahun 1966 oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX yang menjabat sebagai Menteri Utama Ekonomi dan Keuangan pada masa itu. Hotel ini dibuka pada tahun 1966, menawarkan desain desain yang memadukan antara *International style* dengan desain Jawa Kuno. Sebelum berganti nama sebagai *Bali Beach* hotel, hotel ini dulunya diresmikan dengan nama *Grand Inna Bali Beach* Hotel. setelah itu mengalami kebakaran besar pada tahun 1993 dan dilakukan renovasi besar-besaran serta menambah nuansa yang lebih tradisional. Namun, pada tahun 2024 ini, renovasi kembali dilakukan dan gaya desain yang sebelumnya lebih condong ke arah tradisional, kembali lagi kepada *international*

style karena, visi awal dari desain hotel ini sendiri memang mengusung *international style*. Renovasi yang sudah dilakukan sebanyak tiga kali pada *Bali Beach Hotel* ternyata masih memiliki beberapa bagian yang belum tersentuh. Salah satu bagian tersebut adalah pada area *rooftop*, bagian yang menjadi proyek perancangan desain pada tugas akhir ini.

Posisi *rooftop* yang menghadap ke arah pantai sanur memiliki nuansa yang terbilang sangat menjual. Hotel ini juga memiliki visi dan misi untuk menarik para turis internasional maupun domestik untuk menikmati serta merasakan suasana Pantai Sanur yang sangat berdekatan dengan posisi hotel. Tidak hanya guna memperkenalkan area sanur kepada para pendatang, memperkenalkan budaya bali juga menjadi salah satu visi dan misi *Bali Beach Hotel*. Dengan visi dan misi ini, pembangunan restoran di area *rooftop* akan menjadi daya jual beli yang besar. Tidak hanya akan menjadi tempat orang-orang untuk makan dan bersantai, suasana yang cukup mendukung pada area *rooftop* akan lebih menarik para pendatang mancanegara maupun lokal untuk mengenal lebih dalam tentang budaya Bali melalui sebuah hirarki desain.

Posisi hotel yang berada di Sanur, yang mana kota tersebut masih erat kaitannya dengan budaya dan sejarahnya menjadi cukup berkesinambungan dengan visi dan misi dari hotel ini yang ingin mengembalikan desain Bali ke dalam pembangunannya. Sehingga, pada area *rooftop* ini pun akan mengadopsi salah satu nilai budaya yang terdapat di Desa Tenganan yaitu Tenun Gringsing yang sudah menjadi salah satu tenun ikon di Bali serta memiliki nilai sejarah dan seni yang sangat kuat.

Dengan nilai sejarah dari perjalanan pariwisata di Bali sejak tahun 1900-an hingga sekarang, pemilihan bagian *Rooftop* *Bali Beach hotel* diharapkan mampu mencerminkan kesatuan budaya Bali yang kaya dan menawarkan pemandangan pantai Sanur yang luar biasa. Selain itu juga, guna memperkenalkan simbol perpaduan antara warisan sejarah dan kemajuan kontemporer, *rooftop* ini akan menjadi titik fokus yang menghubungkan pengunjung dengan keindahan dan keunikan budaya Bali, menjadikannya pengalaman yang tidak terlupakan.

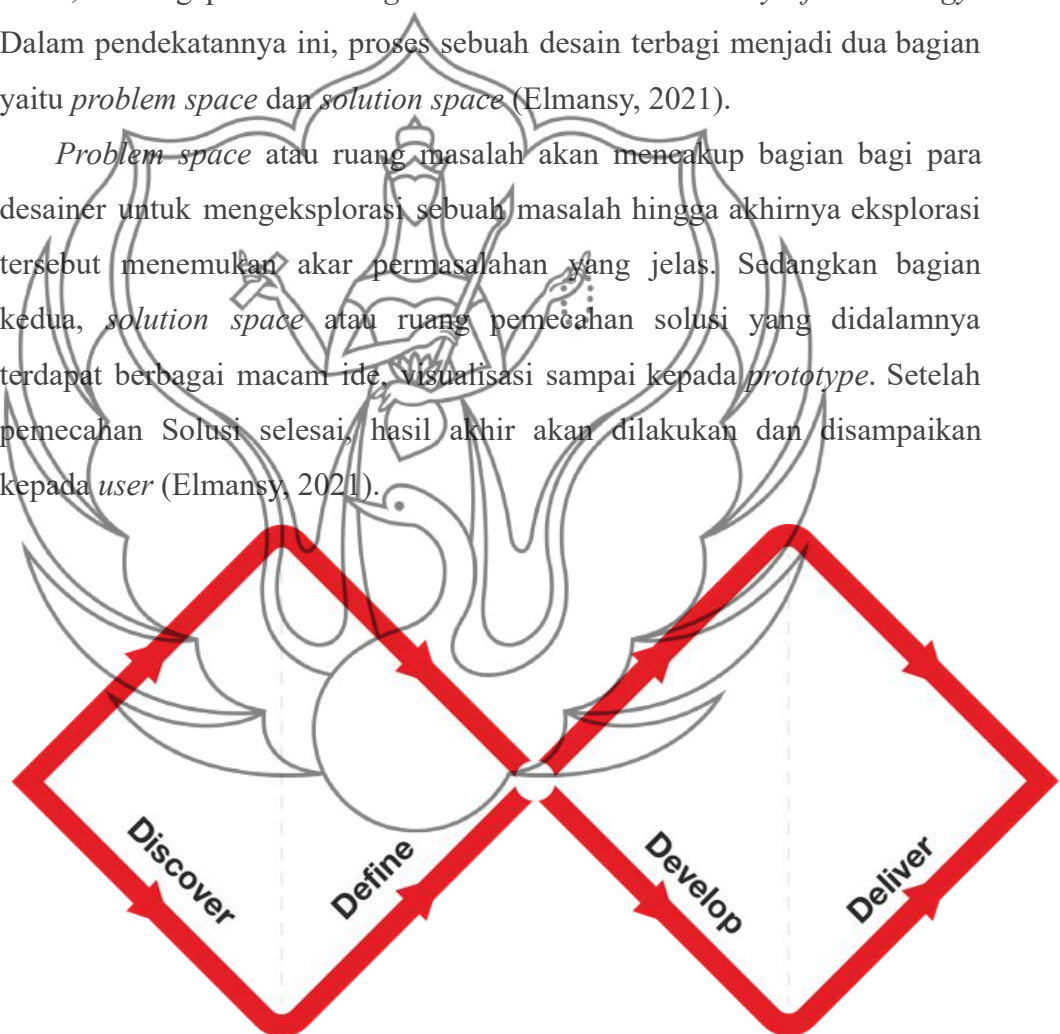
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada proses desain ini, model alur pikir perancangan yang akan dipakai dalam meneliti serta mencari akar permasalahan dalam desain adalah dengan mengadopsi model berpikir desain *The Double Diamond*.

The Double Diamond merupakan sebuah representasi visual dalam proses mendesain dan membuat inovasi. *The Double Diamond* merupakan inovasi berdasarkan pendekatan *framework* yang diciptakan oleh Kees Dorst, seorang profesor *Design Innovation* dari *University of Technology*. Dalam pendekatannya ini, proses sebuah desain terbagi menjadi dua bagian yaitu *problem space* dan *solution space* (Elmansy, 2021).

Problem space atau ruang masalah akan mencakup bagian bagi para desainer untuk mengeksplorasi sebuah masalah hingga akhirnya eksplorasi tersebut menemukan akar permasalahan yang jelas. Sedangkan bagian kedua, *solution space* atau ruang pemecahan solusi yang didalamnya terdapat berbagai macam ide, visualisasi sampai kepada *prototype*. Setelah pemecahan Solusi selesai, hasil akhir akan dilakukan dan disampaikan kepada *user* (Elmansy, 2021).



Gambar 1.1 The Double Diamond Design Thinking Process

(sumber: designtorate, 2025)

Di dalam *the double diamond* terdapat beberapa tahapan yang sudah tergabung di dalam *problem space* dan *solution space*. Untuk tingkatan pertama (*problem space*) terdiri atas 2 tahapan yaitu *discover* dan *define*

sedangkan untuk 2 tahapan akhir berada di tingkatan kedua (*solution space*) yaitu *develop* dan *deliver*.

Penjabaran lebih dalam tentang proses berpikir dengan menggunakan metode *the double diamond* akan diulas lebih lanjut pada bagian metode desain dan bagaimana tahapan-tahapan ini bekerja.

2. Metode Desain

The double diamond banyak diadopsi oleh berbagai macam kegiatan atau proses dalam mengambil keputusan serta solusi. Dalam penjelasan di *The Design Council*, penggunaan *the double diamond* digunakan sudah cukup begitu luas. Dalam 20 tahunnya, beberapa organisasi pun menggunakan metode ini untuk menciptakan metode yang baru seperti *Meta Reality Labs Research*, *IDEO*, *Braun Design Team*, *Climate and Cities*, *Public Health Agency of Canada* dst.

Dalam metode ini, terdapat beberapa tahapan dan cara menggunakan guna mencapai tujuan yang diinginkan oleh para desainer. Hal itu dicakup dalam *discover*, *define*, *develop* dan *deliver*.

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Tahapan *discover* dan *define* bisa juga diartikan sebagai metode pengumpulan data dan penjelasan pada masalah. Ini merupakan tahapan pertama guna mencari apa masalah yang akan diselesaikan serta melakukan berbagai macam brainstorming untuk memecahkan masalah.

Tahapan *discover* adalah bagian untuk memahami permasalahan apa yang ingin dicari (Council, 2024). Dalam cara kerjanya, seorang individu maupun tim akan melakukan diskusi untuk mencapai target yang ada dalam proyek. Seperti mencari akar permasalahan dalam target dan mengumpulkan data-data yang sudah didapatkan sebelumnya dalam hasil diskusi. Biasanya pada tahap ini, permasalahan yang dimunculkan lebih acak dan hanya untuk memudahkan pemilihan masalah yang lebih relevan pada target. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan pada tahap *discover* ini, namun pada tulisan ini akan menggunakan metode Mind Maps. Metode ini adalah cara yang biasa atau sering digunakan untuk menulis apa saja permasalahan yang ada di

dalam pikiran masing-masing. Biasa dituangkan ke dalam kertas serta tulisan lalu ditempel di dinding maupun papan.

Tahapan kedua setelah *discover* ialah *Define*. *Define* merupakan langkah untuk mempersempit ide yang sudah didiskusikan sebelumnya. Dengan mempersempit ide ini, akan mempermudah dalam menentukan target masalah yang dicari (Council, 2024).

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan pada tahap *define* ini, namun pada tulisan ini akan menggunakan metode 5 *Whys*. Metode ini digunakan dengan cara menanyakan “*why*” atau “mengapa” sebanyak lima kali. Hal ini guna untuk mencapai akar penyebab dalam sebuah permasalahan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Dalam *the double diamond*, tahapan metode selanjutnya adalah *develop*. Metode pembangkitan ide dan pengembangan desain dalam *the double diamond* bisa mengikuti tingkatan kedua dengan dimulai dari pada tahapan *develop*.

Tahapan *develop* menjadi tahapan ketiga setelah melakukan tahapan *define*. Pada tahapan ini, individu atau anggota didorong untuk lebih berani dalam mengeksplorasi ide yang sebelumnya sudah dipilih. Dalam hal ini pula, mencari inspirasi, melakukan sebuah tes hingga menghasilkan sebuah prototipe. Dalam tahapan *develop*, pengembangan ide juga terjadi. Hal ini bisa dimulai dengan sebuah konsep, ilustrasi, pemilihan alternatif desain hingga pada tahapan implementasi pada desain. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan pada tahap *define* ini, namun pada tulisan ini akan menggunakan metode *storytelling*. Metode ini merupakan bagian yang cukup banyak digunakan dan dipilih, anggota tim hanya perlu berbagi cerita tentang ideasi lebih lanjutnya kepada sesama anggota tim.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode terakhir yang dilakukan ialah tahapan *deliver*. Setelah sebuah produk/desain sudah pada tahap selesai, selanjutnya proses ini akan dilanjutkan dengan mengajukan permintaan masukan dari para

penguji yang ahli. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan pada tahap *define* ini, namun pada tulisan ini akan menggunakan metode *surveys*. Metode ini sering dilakukan oleh kebanyakan para peneliti, desainer ataupun pemasar. Survei yang dilakukan biasanya dengan memberi borang berisi beberapa pertanyaan tentang produk atau juga bisa dengan mencoba produk tersebut secara langsung sehingga, pendapat dari para penguji bisa didapatkan langsung di tempat.

