

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *FOOD COURT* DAN
RESTORAN DI *REST AREA* GERBANG WISATA BROMO
TENGGER SEMERU LUMAJANG MELALUI PENDEKATAN
*ECO-CULTURAL***



Oleh:

Jovi Wellem Salmon Londo

NIM 1912254023

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

2026

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *FOOD COURT* DAN RESTORAN DI *REST AREA* GERBANG WISATA BROMO TENGGER SEMERU LUMAJANG MELALUI PENDEKATAN *ECO-CULTURAL*

ABSTRAK

Perancangan interior Gedung Food Court dan Restoran di Rest Area Gerbang Wisata **Bromo Tengger Semeru (BTS) Lumajang** dilatarbelakangi oleh meningkatnya aktivitas pariwisata serta kebutuhan fasilitas istirahat dan kuliner yang representatif, nyaman, dan mencerminkan identitas lokal pada kawasan yang ditetapkan sebagai Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN). Fasilitas ini dirancang sebagai ruang publik yang berfungsi mendukung kenyamanan wisatawan, pemberdayaan pelaku UMKM, serta promosi budaya lokal. Permasalahan perancangan meliputi pengolahan tata ruang yang efisien, kejelasan sirkulasi pengunjung, pencapaian kenyamanan visual dan termal, serta integrasi nilai ekologis dan budaya lokal dalam ruang interior. Metode perancangan menggunakan pendekatan desain Kilmer melalui tahapan analisis dan sintesis yang meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, perumusan konsep, pengembangan alternatif, dan evaluasi desain. Hasil perancangan berupa interior food court dan restoran yang fungsional, estetis, dan adaptif terhadap karakter kawasan wisata, dengan penekanan pada pendekatan **eco-cultural** melalui penggunaan material alami dan ramah lingkungan, pengolahan elemen interior yang terinspirasi dari budaya lokal, serta penerapan prinsip desain berkelanjutan untuk memperkuat identitas lokal dan menciptakan keselarasan dengan konteks alam kawasan Gerbang Wisata Bromo Tengger Semeru.

Kata kunci: Restoran, *food court*, *eco-cultural*, *rest area*, gerbang wisata.

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *FOOD COURT* DAN RESTORAN DI *REST AREA* GERBANG WISATA BROMO TENGGER SEMERU LUMAJANG MELALUI PENDEKATAN *ECO-CULTURAL*

ABSTRACT

*The interior design of the Food Court and Restaurant Building at the Rest Area of the **Bromo Tengger Semeru** Tourism Gateway (BTS), **Lumajang**, is motivated by the increasing tourism activities and the need for representative, comfortable culinary and resting facilities that reflect local identity within a designated National Tourism Strategic Area (Kawasan Strategis Pariwisata Nasional/KSPN). The facility is conceived as a public space that supports visitor comfort, empowers local MSMEs, and promotes regional culture. The main design issues include efficient spatial organization, clear visitor circulation, visual and thermal comfort, and the integration of ecological and cultural values within the interior space. The design process employs the Kilmer design approach through analytical and synthetic stages, including data collection, user needs analysis, concept formulation, development of design alternatives, and design evaluation. The resulting design presents a functional, aesthetic, and context-responsive interior for the food court and restaurant, emphasizing an **eco-cultural approach** through the use of natural and environmentally friendly materials, interior elements inspired by local culture, and the application of sustainable design principles to strengthen local identity and achieve harmony with the natural context of the Bromo Tengger Semeru Tourism Gateway.*

Keywords: Restaurant, food court, eco-cultural, rest area, tourism gateway.

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *FOOD COURT* DAN RESTORAN DI *REST AREA* GERBANG WISATA BROMO TENGGER SEMERU LUMAJANG MELALUI PENDEKATAN *ECO-CULTURAL*** diajukan oleh Jovi Wellem Salmon Londo, NIM 1912254023, 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 Februari 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



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

NIP. 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Pembimbing II



Monica Apriliana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19920409 202203 2 015/NIDN 0009049206

Cognate



Mella Nurdina, S.T., M.Sc.

NIP. 19900726 202203 2 010/NIDN 0026079005

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
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Solahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jovi Wellem Salmon Londo
NIM : 1912254023
Tahun lulus : 2026
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, 20 Februari 2026



Jovi Wellem Salmon Londo

NIM 1912254023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir berjudul **“Perancangan Interior Gedung *Food Court* dan Restoran di *Rest Area* Gerbang Wisata Bromo Tengger Semeru Lumajang melalui Pendekatan *Eco-Cultural*”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan proses pembelajaran, baik secara akademik maupun praktis, khususnya dalam memahami perancangan interior ruang publik yang kontekstual, fungsional, dan berakar pada nilai budaya serta lingkungan lokal. Pendekatan *eco-cultural* dipilih sebagai upaya untuk menghadirkan desain interior yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi dan estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas lokal kawasan Gerbang Wisata Bromo Tengger Semeru serta mendukung prinsip keberlanjutan.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaan-Nya.
2. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir.
3. Ibu Monica Apriliana, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II, atas saran, kritik, dan masukan yang sangat berharga dalam penyempurnaan perancangan dan penulisan laporan ini.
4. Ibu Yuyu Rubiyanti selaku Dosen Wali dan Pembimbing Akademik, atas bimbingan, arahan dan bantuan dalam menyelesaikan studi di Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta.

5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta, atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Papa, Mama, Ei, Tatha, Ka Sandra dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral dan moril materiil, serta motivasi tanpa henti.
7. Saudari Mutia Difa yang selalu memberi dukungan moral dan bantuan dalam keseharian dan selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman seperjuangan Desain Interior ISI Yogyakarta, Warga Kost Pandan Wangi yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses studi dan penyusunan Tugas Akhir.
9. Mba Patty selaku pimpinan Vero Living Studio yang telah memberikan banyak ilmu dan izin penggunaan proyek sebagai obyek perancangan Tugas Akhir.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan keilmuan desain interior, khususnya dalam perancangan ruang publik berbasis nilai budaya dan keberlanjutan lingkungan.

Yogyakarta, 20 Februari 2026

Jovi Wellem Salmon Londo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
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. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Umum	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus	21
B. Program Desain	28
1. Tujuan Desain	28
2. Sasaran Desain	29
3. Data	30
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria Desain	54
BAB III.....	60
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	60
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	60
B. Ide Solusi Desain	60
1. Konsep Perancangan	64
2. Solusi Permasalahan.....	67
3. Referensi Desain	71
BAB IV	72

A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	72
1. Alternatif Estetika Ruang.....	72
2. Alternatif Penataan Ruang	76
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	83
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	86
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	96
C. Hasil Desain	97
BAB V.....	108
PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain	4
Gambar 2. 1 Lokasi Rest Area Gerbang Wisata BTS.....	33
Gambar 2. 2 Site Plan Rest Area Gerbang Wisata BTS	34
Gambar 2. 3 Batas - Batas Lokasi.....	34
Gambar 2. 4 Orientasi Matahari.....	35
Gambar 2. 5 UPT Puskesmas Senduro	38
Gambar 2. 6 Balai Desa Senduro	38
Gambar 2. 7 SMP Negeri 1 Senduro	39
Gambar 2. 8 Telkom Senduro	39
Gambar 2. 9 Layout Lantai 1 Gedung Food Court dan Restoran	40
Gambar 2. 10 Layout Lantai 2 Gedung Food Court dan Restoran	40
Gambar 2. 11 Gambar Potongan Gedung Food Court dan Restoran.....	41
Gambar 2. 12 Fasad Gedung Food Court dan Restoran	41
Gambar 2. 13 Analisis Zoning Ruang dan Sirkulasi Pengguna Ruang Lantai 1 & 2.....	42
Gambar 2. 14 Lantai Eksisting Gedung Food Court dan Restoran.....	45
Gambar 2. 15 Lantai Eksisting Gedung Food Court dan Restoran.....	45
Gambar 2. 16 Dinding Eksisting Gedung Food Court dan Restoran.....	45
Gambar 2. 17 Dinding Eksisting Jendela Kaca Gedung Food Court dan Restoran	46
Gambar 2. 18 Plafond Eksisting Gedung Food Court dan Restoran.....	46
Gambar 2. 19 Diagram Matrix Kedekatan Ruang	47
Gambar 2. 20 Standar Sirkulasi Manusia di Koridor	50
Gambar 2. 21 Standar Sirkulasi Kursi Roda Disabilitas	51
Gambar 2. 22 Standar Sirkulasi Kursi Roda Disabilitas	51
Gambar 2. 23 Standar Sirkulasi Layanan Pelayan	46
Gambar 2. 24 Standar Sirkulasi Lorong Servis.....	46
Gambar 2. 25 Standar Dimensi Regular Seating Area.....	47
Gambar 2. 26 Standar Dimensi & Sirkulasi Wheeling Seating Area	48
Gambar 2. 27 Standar Dimensi & Sirkulasi Banquette Seating Area.....	49

Gambar 2. 28 Standar Dimensi & Sirkulasi Booth Seating.....	50
Gambar 3. 1 Mind Map Perancangan	61
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi 1	61
Gambar 3. 3 Sketsa Ideasi 2.....	62
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi 3	62
Gambar 3. 5 Sketsa Ideasi 4.....	63
Gambar 3. 6 Referensi Desain	71
Gambar 4. 1 Suasana Ruang	72
Gambar 4. 2 Alternatif Terpilih Material.....	74
Gambar 4. 3 Alternatif Terpilih Komposisi Warna	75
Gambar 4. 4 Alternatif Terpilih Elemen Dekoratif.....	75
Gambar 4. 5 Diagram Matriks Organisasi Ruang.....	76
Gambar 4. 6 Alternatif Bubble Diagram.....	77
Gambar 4. 7 Alternatif Bubble Plan.....	78
Gambar 4. 8 Alternatif Zooning & Sirkulasi	80
Gambar 4. 9 Alternatif Terpilih :ayout Lantai 1 & 2	82
Gambar 4. 10 Alternatif Terpilih Rencana Lantai	83
Gambar 4. 11 Alternatif Terpilih Rencana Dinding.....	84
Gambar 4. 12 Alternatif Terpilih Tencana Plafon	85
Gambar 4. 13 Alternatif Terpilih Rencana Furnitur.....	87
Gambar 4. 14 Alternatif Terpilih Elemen Dekoratif.....	88
Gambar 4. 15 Perspektif Render Entrance & Hallway	97
Gambar 4. 16 Perspektif Rendering Information Corner.....	98
Gambar 4. 17 Perspektif Rendering Connecting Foyer	99
Gambar 4. 18Perpektif Rendering Restoran Makanan Tradisional	100
Gambar 4. 19 Perspektif Rendering Restoran Makanan Sehat.....	101
Gambar 4. 20 Perspektif Rendering Restoran Makanan Cepat Saji	102
Gambar 4. 21 Perspektif Rendering Ramp & Tangga	103
Gambar 4. 22 Perspektif Rendering Area Tenant Makanan	104
Gambar 4. 23 Perspektif Rendering Area Tenant Minuman	105
Gambar 4. 24 Perspektif Rendering Stange Area	106
Gambar 4. 25 Perspektif Render Seating Area	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ruang Lingkup Perancangan	43
Tabel 2. 2 Analisis Pengguna Ruang	49
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Desain.....	57
Tabel 3. 1 Solusi Permasalahan	70
Tabel 4. 1 Alternatif Equipment	91
Tabel 4. 2 Jenis Lampu	92
Tabel 4. 3 Penghitungan Titik Lampu	94
Tabel 4. 4 Jenis Penghawaan	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Lumajang merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Timur yang memiliki posisi strategis sebagai jalur penghubung menuju kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru (BTS). Kondisi geografis yang didominasi oleh pegunungan dan dataran tinggi menjadikan wilayah ini memiliki potensi pariwisata alam yang signifikan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kabupaten Lumajang Tahun 2023, sektor pariwisata menjadi salah satu kontributor penting dalam mendukung perekonomian daerah seiring meningkatnya aktivitas wisata.

Kawasan Bromo Tengger Semeru telah ditetapkan sebagai Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) melalui Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional. Penetapan ini menegaskan pentingnya penyediaan infrastruktur dan fasilitas pendukung pariwisata yang memadai. Selanjutnya, melalui Peraturan Presiden Nomor 3 Tahun 2016, pengembangan kawasan BTS juga termasuk dalam Proyek Strategis Nasional, yang mendorong pembangunan gerbang wisata dan fasilitas *rest area* pada beberapa jalur akses utama menuju kawasan tersebut.

Salah satu fasilitas yang dikembangkan adalah *Rest Area* Gerbang Wisata BTS di Desa Senduro, Kabupaten Lumajang, yang dibangun oleh Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) sebagai bagian dari pengembangan infrastruktur kawasan. *Rest area* ini berdiri di atas lahan $\pm 1,7$ hektar dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas publik, termasuk gedung *food court* dan restoran yang berfungsi sebagai ruang makan, ruang istirahat, serta wadah aktivitas ekonomi pelaku UMKM lokal (PUPR, 2022).

Gedung *food court* dan restoran memiliki peran penting karena menjadi ruang transit sekaligus ruang komunal yang digunakan oleh

wisatawan dan pengguna jalan sebelum melanjutkan perjalanan menuju kawasan BTS. Dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Lumajang, yang pada tahun 2023 tercatat mencapai lebih dari 270.000 kunjungan (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lumajang) fasilitas ini dituntut untuk tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan kenyamanan serta kualitas pengalaman ruang yang baik.

Dalam praktik pengembangan fasilitas kuliner pada *rest area* jalur wisata, perancangan interior umumnya lebih menekankan aspek fungsi dan efisiensi layanan. Akibatnya, pengalaman ruang, keterbacaan identitas lokal, serta keterkaitan antara ruang interior dengan konteks alam dan budaya sekitar sering kali belum tergarap secara optimal. Selain itu, permasalahan desain juga muncul pada aspek pengolahan tata ruang, kejelasan sirkulasi pengunjung, serta pencapaian kenyamanan visual dan termal bagi pengguna.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan interior gedung *food court* dan restoran yang tidak hanya berorientasi pada fungsi dan estetika, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai lingkungan dan budaya lokal. Pendekatan *Eco-Cultural* dipilih sebagai dasar perancangan karena menekankan keterkaitan antara ekologi, budaya, dan kebutuhan pengguna dalam pembentukan ruang. Melalui pendekatan ini, perancangan interior diharapkan dapat menghadirkan ruang kuliner yang nyaman, berkelanjutan, serta memiliki identitas lokal yang kuat, sehingga *Rest Area* Gerbang Wisata BTS Lumajang dapat berperan sebagai fasilitas transit sekaligus bagian dari pengalaman wisata dan representasi karakter kawasan.

B. Proses dan Metode Desain

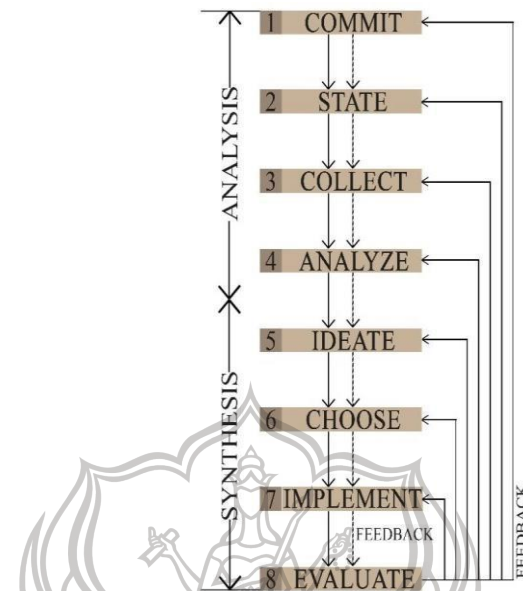
Proses Desain

Proses perancangan interior pada Gedung *Food court* dan Restoran di *Rest area* Gerbang Wisata BTS Lumajang mengacu pada metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer dalam buku *Designing Interiors* tahun 2024. Metode ini dibagi ke dalam dua fase utama, yaitu analisis (*programming*) dan sintesis (*designing*). Fase analisis merupakan tahapan awal dalam memahami latar belakang proyek, merumuskan kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan desain, serta mengumpulkan data yang relevan untuk membangun dasar konseptual yang kuat. Sedangkan fase sintesis melibatkan pengolahan data yang telah dikumpulkan untuk merancang solusi desain yang inovatif, fungsional, dan estetis.

Dalam proses mendesain terdapat beberapa tahapan sistematis yang dilaksanakan, yaitu: *Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate* (Kilmer & Kilmer, 2024). Dalam konteks perancangan ini, proses diawali dengan komitmen untuk menciptakan lingkungan istirahat yang nyaman dan representatif bagi wisatawan. Tahapan selanjutnya adalah menyusun pernyataan desain berdasarkan hasil analisis konteks, dilanjutkan dengan pengumpulan data berupa standar ruang, preferensi pengguna, karakter lokal, serta potensi site. Analisis dilakukan untuk mengelompokkan kebutuhan ruang berdasarkan fungsi dan aktivitas, serta memahami keterkaitannya dengan elemen interior.

Hasil dari fase analisis menjadi landasan dalam mengembangkan ide desain yang mempertimbangkan kenyamanan visual, ergonomi, dan citra lokal. Pemilihan solusi desain kemudian diarahkan pada efisiensi ruang, keberlanjutan, dan kemudahan aksesibilitas. Implementasi desain dilakukan dengan penyusunan *layout*, pemilihan material, warna, dan furnitur yang sesuai dengan konsep.

Terakhir, tahapan evaluasi dilakukan untuk menguji kembali kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna serta efektivitasnya dalam mendukung fungsi utama *food court* dan restoran sebagai ruang publik yang nyaman dan menarik.



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain

(Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Perumusan Masalah (Fase Analisis)

1) *Commit*

Langkah awal dalam perancangan adalah memahami isu dan tantangan utama dari proyek. Pada konteks gedung *food court* dan restoran di *Rest area* BTS, penulis menerima tantangan berupa kebutuhan menciptakan ruang kuliner yang fungsional, nyaman, dan merepresentasikan identitas lokal Lumajang. Pendekatan dilakukan dengan menggali nilai-nilai kearifan lokal serta potensi kawasan sebagai bagian dari destinasi wisata.

2) *State*

Permasalahan dirumuskan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna seperti pengendara, wisatawan, dan pelaku

UMKM lokal, yang memerlukan ruang makan, istirahat, serta interaksi sosial yang efisien dan menarik. Isu desain yang muncul antara lain bagaimana menciptakan zona makanan yang ergonomis, sirkulasi pengunjung yang jelas, serta nuansa lokal yang tetap terasa dalam tampilan modern. Masalah-masalah ini kemudian disusun dalam matriks permasalahan untuk diurai dan dianalisis lebih lanjut.

3) *Collect*

Pengumpulan data dilakukan melalui survei lokasi, dokumentasi lapangan, wawancara dengan *stakeholder* lokal, dan telaah dokumen resmi seperti rencana pengembangan kawasan dari Dinas Pariwisata Lumajang. Literatur dari buku desain interior, standar dimensi furnitur publik, serta referensi desain *Rest area* di Indonesia juga dijadikan acuan untuk memperkaya perspektif dalam merancang.

4) *Analyze*

Data yang terkumpul dianalisis untuk menemukan keterkaitan antar elemen desain, kebutuhan pengguna, dan potensi tapak. Penulis mengembangkan peta konsep dan skema *zoning* yang menunjukkan hubungan antara zona makan, dapur, sirkulasi, serta elemen pendukung seperti area minum, area duduk luar, dan panggung hiburan. Analisis ini memunculkan arah desain yang berangkat dari hasil identifikasi kebutuhan dan masalah nyata di lapangan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain (Fase Sintesis)

1) *Idea Generation (Brainstorming Konseptual)*

Penulis mulai mengembangkan berbagai alternatif ide berdasarkan hasil analisis. Sketsa kasar dan eksplorasi bentuk dilakukan untuk menentukan komposisi ruang, konsep fasad, pilihan material alami (seperti bambu, kayu, dan batu), serta pencahayaan alami. Inspirasi diambil dari unsur arsitektur

vernakular Lumajang serta desain kontemporer yang mendukung efisiensi dan keberlanjutan.

2) *Concept Formulation*

Dari beberapa opsi desain yang dikembangkan, dipilih alternatif yang paling sesuai dengan fungsi *food court* modern namun tetap mencerminkan nilai lokal. Alternatif ini dipilih berdasarkan pertimbangan sirkulasi optimal, zonasi efektif, potensi visual, serta kemudahan perawatan dan konstruksi.

3) *Design Exploration and Prototyping*

Alternatif terpilih dikembangkan lebih lanjut ke dalam visualisasi dua dan tiga dimensi. Denah, potongan, perspektif interior, hingga simulasi pencahayaan dan material divisualisasikan menggunakan perangkat lunak desain interior profesional. Presentasi desain disusun dalam bentuk portofolio digital dan media komunikasi visual lainnya untuk keperluan evaluasi dan konsultasi dengan pembimbing maupun *stakeholder*.

c. Metode Evaluasi (Fase Evaluasi)

1) *Evaluation and Design Refinement*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas rancangan sebelum difinalisasi. Evaluasi desain dilakukan melalui:

- a) Kuesioner, untuk memperoleh umpan balik terkait kenyamanan ruang, kemudahan sirkulasi, serta persepsi pengguna terhadap suasana dan identitas ruang;
- b) Wawancara, untuk menggali pandangan dan kebutuhan pengguna secara lebih mendalam, khususnya terkait pengalaman ruang dan kesesuaian desain dengan konteks lokal.

Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain (design refinement), meliputi penyesuaian tata ruang, elemen interior, material, dan detail desain lainnya hingga diperoleh rancangan interior yang optimal dan siap dipresentasikan.

