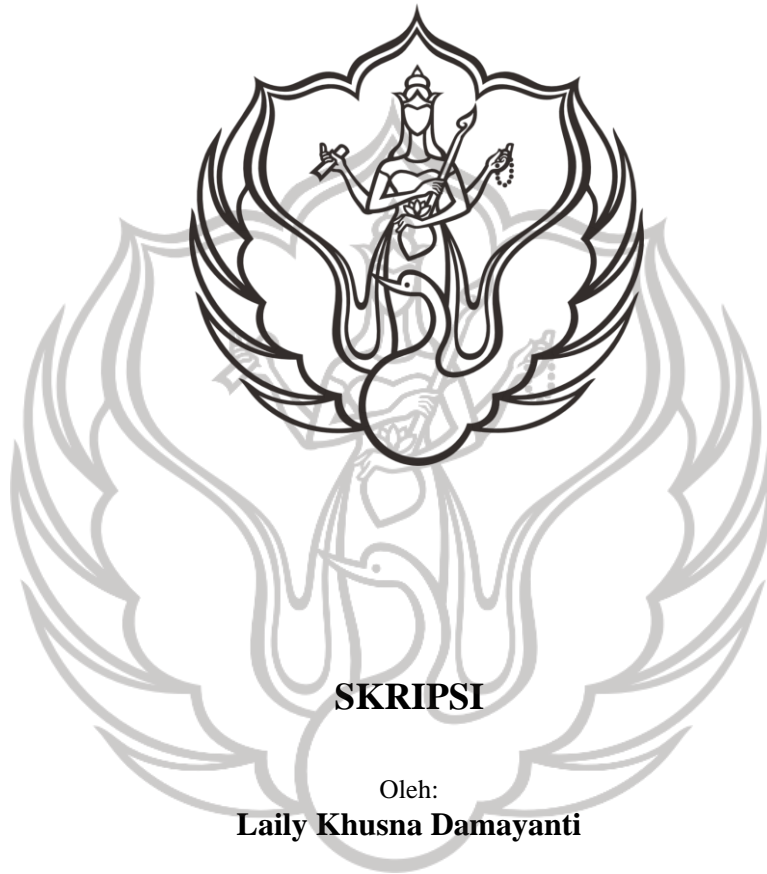


**REDESAIN RESTORAN NAWASENA BERBASIS
GREEN DESIGN, NILAI BUDAYA DAN TEKNOLOGI
DI MANDIRI *CORPORATE UNIVERSITY***



SKRIPSI

Oleh:

Laily Khusna Damayanti

NIM 2112392023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Restoran kini tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai ruang sosial multifungsi. Kondisi tersebut menjadi kompleks ketika restoran beroperasi dalam lingkungan korporasi seperti Restoran Nawasena yang terletak di Gedung Nawasena Mandiri Corporate University. Gedung ini merupakan fasilitas pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia yang berperan dalam mendukung terciptanya insan pemimpin yang kompeten, tangguh, inovatif, serta memiliki daya saing global. Dalam perkembangannya, Restoran Nawasena tidak hanya digunakan sebagai tempat bersantap, tetapi juga menjadi ruang untuk berdiskusi hingga perluasan area kerja bagi sivitas korporasi. Permasalahan utama dalam redesain ini adalah bagaimana merancang interior restoran dengan sistem *buffet service* yang mampu menunjang aktivitas pertemuan formal maupun nonformal sivitas korporasi sekaligus merepresentasikan identitas korporasi melalui integrasi tiga pilar utama, yaitu *green design*, budaya batik, dan teknologi. Proses redesain dilakukan berdasarkan metode perancangan Rosemary Kilmer yang mencakup tahap *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate*. Redesain Restoran Nawasena dirancang menggunakan konsep utama “Kawah Candradimuka” yang diterapkan dengan gaya modern kontemporer guna menekankan efisiensi ruang sekaligus menciptakan citra ruang yang kuat. Pendekatan tiga pilar utama diintegrasikan melalui penggunaan material, komposisi bentuk, serta penerapan teknologi yang mendukung efisiensi energi. Hasil redesain diharapkan mampu menciptakan interior restoran yang fungsional serta menghadirkan pengalaman ruang yang nyaman, representatif, dan mendukung aktivitas sivitas korporasi.

Kata kunci: Interior Restoran, *Green Design*, Budaya Batik, Teknologi.

ABSTRACT

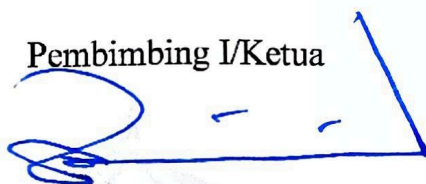
Restaurants now serve not only as places to eat, but also as multifunctional social spaces. This situation becomes more complex when restaurants operate within a corporate environment, such as Nawasena Restaurant, located in the Nawasena Mandiri Corporate University building. This building is a human resources training and development facility that plays a key role in fostering competent, resilient, and innovative leaders with global competitiveness. Over time, Nawasena Restaurant has evolved from merely a dining venue into a space for discussions and an extension of the workspace for corporate employees. The primary challenge in this redesign was how to design the restaurant's interior with a buffet service system capable of supporting both formal and informal gatherings for corporate employees while representing the corporate identity through the integration of three key pillars: green design, batik culture, and technology. The redesign process was conducted based on Rosemary Kilmer's design methodology, which includes the stages of commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, and evaluate. The redesign of Nawasena Restaurant was conceived using the central concept of "Kawah Candradimuka," applied in a modern contemporary style to emphasize spatial efficiency while creating a strong spatial identity. The three main pillars are integrated through the use of materials, form composition, and the application of energy-efficient technology. The redesign is expected to create a functional restaurant interior that offers a comfortable, representative, and supportive spatial experience for corporate employees.

Keywords: *Restaurant Interior, Green Design, Batik Cultural, Technology.*

Skripsi berjudul:

REDESAIN RESTORAN NAWASENA BERBASIS *GREEN DESIGN*, NILAI BUDAYA DAN TEKNOLOGI DI MANDIRI *CORPORATE UNIVERSITY* diajukan oleh Laily Khusna Damayanti NIM 2112392023, 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 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

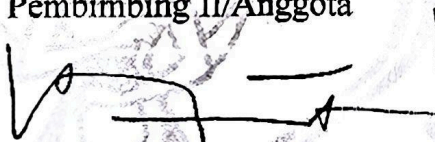
Pembimbing I/Ketua



Prof. Dr. Suastiwi, M. Des.

NUPTK 7134737638230063

Pembimbing II/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NUPTK 3860740641130052

Cognate/Anggota



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

NUPTK 6461751652130042


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi Desain Interior



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Laily Khusna Damayanti
NIM : 2112392023
Tahun Lulus : 2026
Program Studi : S1 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, 16 Juni 2026



Laily Khusna Damayanti
NIM 2112392023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, serta kesehatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir yang berjudul “Redesain Restoran Nawasena Berbasis *Green Design*, Nilai Budaya dan Teknologi di Mandiri *Corporate University*” disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Sutrisno dan Ibu Sri Wuryani selaku kedua orang tua, kakak Rina Wulandari, kakak Dewi Sukmawati, kakak Maulidin Thohari, adik Al Ula Kaureen Bilfaqih, dan Aluna Shafeea Bilfaqih, serta seluruh keluarga besar atas doa, dukungan, serta pengorbanan yang senantiasa diberikan.
3. Yang terhormat, Ibu Prof. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku dosen pembimbing I, Bapak Drs. Ismael Setiawan, M. M., selaku dosen pembimbing II, dan Bapak Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn., selaku *cognet*/dosen penguji yang telah bersedia memberikan banyak masukan, saran, kritik, dan nasehat dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Yang terhormat, seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama perkuliahan.
5. Pihak ARDS Studio yang telah bersedia memberikan izin penggunaan objek perancangan untuk tugas akhir.

6. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang bersama dan bertukar pikiran.
7. Teman-teman Angkatan 2021 (SUDUT) yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral maupun bantuan dalam berbagai bentuk selama masa perkuliahan.
8. Serta kepada semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan, semangat dan doa yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa perancangan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 16 Juni 2026

Laily Khusna Damayanti
NIM 2112392023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	6
BAB II.....	8
PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	8
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	13
B. Program Desain (Programming).....	19
1. Tujuan Desain	19
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	19
3. Data	20

BAB III.....	44
PERMASALAHAN DESAIN	44
A. Pernyataan Masalah.....	44
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	44
BAB IV.....	51
PENGEMBANGAN DESAIN.....	51
A. Alternatif Desain.....	51
BAB V	94
PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	98
A. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	98
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	101
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2. 1 Lokasi Perancangan.....	22
Gambar 2. 2 Area Restoran Nawasena yang di Redesain.....	25
Gambar 2. 3 Zoning Area Eksisting.....	25
Gambar 2. 4 Layout Furniture Eksisting.....	26
Gambar 2. 5 Pembagian Zona Restoran Nawasena	26
Gambar 2. 6 Layout Floor Plan Eksisting.....	27
Gambar 2. 7 Desain Dinding VIP Room Area.....	28
Gambar 2. 8 Desain Dinding Seating Area.....	28
Gambar 2. 9 Data Elevasi Ketinggian Plafon	29
Gambar 2. 10 Sistem Pencahayaan Alami	30
Gambar 2. 11 Sistem Pencahayaan Buatan.....	30
Gambar 2. 12 Rencana Sistem Mekanikal dan elektrikl	32
Gambar 2. 13 Standar Sirkulasi Foyer/koridor	33
Gambar 2. 14 Standar Ukuran Meja Receptionist	34
Gambar 2. 15 Standar Ukuran Ketinggian Meja dan Kursi Makan.....	34
Gambar 2. 16 Standar Ukuran Meja Makan 2 Orang	35
Gambar 2. 17 Standar Ukuran Jarak Pelayanan.....	36
Gambar 2. 18 Standar Ukuran Jarak Antar Meja.....	36
Gambar 3. 1 Mind Mapping Restoran Nawasena	44
Gambar 3. 2 Mind Mapping Konsep Perancangan Restoran Nawasena	45
Gambar 4.1 Mood Image Suasana Restoran	52
Gambar 4. 2 Mood Image Suasana Ruang.....	52
Gambar 4. 3 Moodboard Elemen Dekoratif.....	53
Gambar 4. 4 Mood Image Elemen Dekoratif Dinding.....	54
Gambar 4. 5 Mood Image Elemen Dekorasi Plafon 1	55
Gambar 4. 6 Mood Image Elemen Dekoratif Plafon 2	55
Gambar 4.7 Moodboard Komposisi Warna	56
Gambar 4. 8 Stilasi bentuk batik parang	57
Gambar 4. 9 Stilasi Logo Perusahaan Mandiri	57

Gambar 4.10 Moodboard Komposisi Material	58
Gambar 4.11 Diagram Matriks Kedekatan Ruang	60
Gambar 4.12 Bubble Plan	61
Gambar 4. 13 Alternatif Zoning dan Sirkulasi.....	61
Gambar 4. 14 Alternatif Layout 1	62
Gambar 4. 15 Alternatif Layout 2 (Terpilih)	62
Gambar 4. 16 Alternatif 1 Rencana Lantai	63
Gambar 4. 17 Alternatif 2 Rencana Lantai (Terpilih).....	63
Gambar 4. 18 Alternatif 1 Rencana Dinding	64
Gambar 4. 19 Alternatif 2 Rencana Dinding (Terpilih).....	64
Gambar 4. 20 Alternatif Rencana Plafon	64
Gambar 4. 21 Custom Receptionist Desk.....	65
Gambar 4. 22 Custom Buffet table	65
Gambar 4. 23 Custom Garden Partition.....	66
Gambar 4. 24 Custom Meja Makan Semi Privat	66
Gambar 4. 25 Custom Meja Makan Persegi	67
Gambar 4. 26 Kursi Makan 1	67
Gambar 4. 27 Kursi Makan 2	68
Gambar 4. 28 Perspektif Foyer View 1.....	78
Gambar 4.29 Perspektif Receptionist (View 1).....	79
Gambar 4. 30 Perspektif Buffet Service (View 1)	80
Gambar 4. 31 Perspektif Buffet Service (View 2)	81
Gambar 4. 32 Perspektif Semi Private Area (View 1).....	82
Gambar 4. 33 Perspektif Semi Private Area (View 2).....	82
Gambar 4. 34 Perspektif VIP Room (View 1)	83
Gambar 4. 35 Perspektif VIP Room (View 2)	84
Gambar 4. 36 Perspektif Live Cooking (View 1)	84
Gambar 4. 37 Perspektif Live Cooking (View 2)	85
Gambar 4. 38 Perspektif Dining Area 1 (View 1)	86
Gambar 4. 39 Perspektif Dining Area 2 (View 1)	87
Gambar 4. 40 Perspektif Dining Area 2 (View 2)	87
Gambar 4. 41 Perspektif Dining Area 3 (View 1)	88

Gambar 4. 42 Perspektif Dining Area 3 (View 2)	89
Gambar 4. 43 Perspektif Wash Area.....	89
Gambar 4. 44 Layout Final	90
Gambar 4. 45 Aksonometri Layout Restoran Nawasena	91
Gambar 4. 46 Detail Receptionist Desk	91
Gambar 4. 47 Detail Buffet Table.....	92
Gambar 4. 48 Detail Partisi Batik Parang	92
Gambar 4. 49 Detail Bench Planter Box.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna Ruang.....	24
Tabel 2. 2 Daftar Pengisi Ruang (Furniture).....	43
Tabel 3. 1 Solusi Permasalahan	50
Tabel 4. 1 Spesifikasi Equipment	68
Tabel 4. 2 Spesifikasi Jenis Lampu.....	69
Tabel 4.4 Perhitungan Titik Lampu	73
Tabel 4. 5 Spesifikasi Jenis AC	73
Tabel 4. 6 Perhitungan Jumlah AC	76
Tabel 4. 7 Evaluasi Pemilihan Alternatif Desain.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Restoran telah berkembang menjadi ruang sosial multifungsi yang mencerminkan pergeseran budaya di mana konsumen mencari pengalaman yang lebih dari sekadar santapan. Perubahan ini mendorong perusahaan atau pelaku bisnis untuk berinovasi, baik dalam hal kualitas makanan maupun penciptaan suasana yang unik dan menarik melalui desain spasial. Desain restoran dipandang sebagai investasi strategis, dimana desain haruslah estetis dan fungsional, serta mampu memperkuat narasi merek dan nilai-nilai inti yang diusung oleh perusahaan. Perluasan peran ini mewajibkan adanya desain yang memperhatikan faktor kenyamanan, estetika, dan kesesuaian fungsi menjadi elemen yang terintegrasi demi memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin beragam.

Peran restoran menjadi jauh lebih kompleks ketika beroperasi dalam lingkungan korporasi, seperti Restoran Nawasena yang terletak di Gedung Nawasena Mandiri *Corporate University*. Gedung Nawasena merupakan fasilitas yang diperuntukkan sebagai pusat pelatihan dan pengembangan yang berwawasan lingkungan, teknologi, dan budaya untuk mendukung proses transformasi insan BUMN secara berkelanjutan. Sebagai bagian dari upaya mewujudkan transformasi BUMN yang berdaya saing tinggi, Gedung Nawasena berfungsi untuk membekali peserta dengan pengetahuan, keterampilan, dan karakter kepemimpinan yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui penyelenggaraan pelatihan yang berkesinambungan, gedung ini diharapkan mampu mencetak pemimpin-pemimpin BUMN yang kompeten, tangguh, inovatif, serta memiliki daya saing global sehingga dapat mendukung keberhasilan transformasi dan peningkatan kinerja BUMN di masa depan.

Di lingkungan ini, restoran berfungsi lebih dari sekadar tempat bersantap, tetapi memiliki peran ganda sebagai area yang dapat meningkatkan kesejahteraan karyawan sekaligus sebagai sarana interaksi formal ataupun nonformal yang strategis. Restoran korporasi bertransformasi menjadi area yang mendukung

berbagai aktivitas, mulai dari tempat untuk bersantai, bersantai, memfasilitasi kerja tim atau kolaborasi cepat, sebagai perluasan dari area kerja, hingga pertemuan formal ataupun nonformal. Oleh karena itu, perancangan interior pada konteks ini harus dapat mengakomodasi fungsi yang luas dan dinamis tersebut. Hal ini berkaitan dengan memastikan bahwa desain dapat secara aktif menunjang aktivitas pengguna untuk bersantai sekaligus menjadi sarana interaksi formal ataupun nonformal yang selaras dengan identitas perusahaan.

Berdasarkan pernyataan Bapak Darmawan Junaidi, selaku direktur utama Bank Mandiri saat peresmian Gedung Nawasena, beliau menyatakan bahwa Gedung Nawasena dibangun dengan filosofi yang mengintegrasikan pada tiga pilar utama untuk mendukung transformasi insan BUMN, yaitu ramah lingkungan, nilai budaya, dan teknologi (Mandiri, 2024).

Proses redesain ini dirancang untuk membuat interior restoran dengan konsep yang mampu menerjemahkan tiga pilar utama yang mengedepankan pada aspek ramah lingkungan, nilai budaya dan teknologi ke dalam ruang restoran. Pada aspek ramah lingkungan, akan diterapkan dengan pendekatan *green design* ke dalam interior restoran. Hal ini dikarenakan, *green design* tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mencakup praktik ramah lingkungan yang lebih luas, fokus utama dari konsep ini untuk mengurangi dampak negatif terhadap keberlanjutan lingkungan, seperti manajemen limbah, pemilihan material ramah lingkungan, dan efisiensi energi melalui optimalisasi pencahayaan dan sirkulasi udara (Rachmayanti & Roesli, 2014). Pendekatan nilai budaya dapat diterapkan dengan penggunaan motif batik ke dalam narasi visual ruang sehingga dapat mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam interior restoran. Penggunaan teknologi juga dapat diintegrasikan dalam desain interior restoran sebagai alat efisiensi energi baik dalam penggunaan pencahayaan buatan maupun penghawaan buatan yang dapat dioptimalkan untuk menunjang aktivitas pengguna.

Banyak penelitian ilmiah tentang implementasi *green design* pada berbagai jenis bangunan, namun minimnya studi khusus tentang penerapan tiga pilar pendekatan pada lingkungan korporasi di Indonesia, yang meliputi *green design*, budaya batik dan teknologi menjadi penyebab kesenjangan perancangan saat ini. Dengan dilakukannya redesain ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana

kombinasi pendekatan *green design*, budaya batik dan teknologi dapat meningkatkan nilai fungsionalitas, estetis, dan keberlanjutan di sebuah restoran korporasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan restoran nawasena dapat menciptakan atmosfer ruang yang nyaman dan representatif, serta mampu mendukung berbagai aktivitas pengguna.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perancangan interior Restoran Nawasena Mandiri Corporate, metode desain yang digunakan mengacu pada pendekatan yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer di dalam bukunya yaitu *Designing Interiors* (Kilmer, 2014). Dalam bukunya, proses perancangan interior dilaksanakan melalui dua tahap utama yaitu tahap *analysis (programming)* dan tahap *synthesis (designing)*.

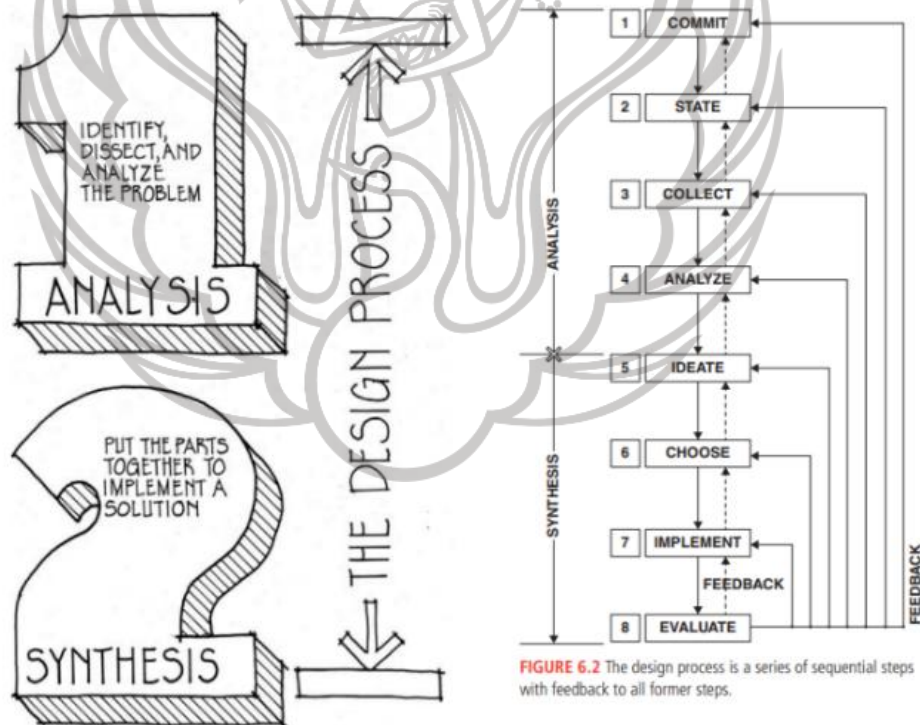


FIGURE 6.1 Design processes can be broken down into two simple phases: analysis and synthesis.

FIGURE 6.2 The design process is a series of sequential steps with feedback to all former steps.

Gambar 1.1 Proses Desain Rosemary Kilmer

(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary & W. Otie, 1992)

Proses desain terdiri atas dua fase utama, yaitu *analysis* dan *synthesis*. Pada fase *analysis*, desainer melakukan tahapan *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Selanjutnya, pada fase *synthesis*, desainer mengembangkan solusi melalui tahapan *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

a. Analysis

1) *Commit* (Menerima masalah dan berkomitmen)

Kegiatan awal mencakup pengumpulan data proyek dari kantor magang berupa profil perusahaan dan dokumen pendukung, baik fisik maupun digital.

2) *State* (Menentukan masalah)

Desainer mengidentifikasi kendala, batasan, serta asumsi-asumsi pada proyek desain interior di Restoran Nawasena. Berdasarkan hasil kajian tersebut, perancang menentukan area spesifik dalam restoran dengan mempertimbangkan kebutuhan fungsional dan karakteristik spasial Restoran.

3) *Collect* (Mengumpulkan fakta)

Tahap ini desainer melakukan pengumpulan data lapangan. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung serta dokumentasi, mencakup data fisik dan non-fisik, profil perusahaan, kondisi eksisting lokasi, serta informasi arsitektural terkait proyek.

4) *Analyze* (Analisa)

Pada tahap ini, desainer melakukan analisis terhadap seluruh data yang telah diperoleh guna mengidentifikasi permasalahan desain secara lebih mendalam. Data dianalisis dan dikategorikan ke dalam kelompok yang saling berkaitan menggunakan pendekatan visual seperti diagram hubungan ruang, *bubble diagram*, *matrix diagram*, serta sketsa konsep.

b. Synthesis

1) *Ideate* (Ideasi)

Pada tahap ini, desainer mengembangkan ide-ide konseptual untuk merespons permasalahan desain yang telah dianalisis. Proses pengembangan ide dilakukan melalui dua pendekatan utama :

a) *Drawing Phase*

Tahap ini dilakukan dengan menyusun skema visual awal berupa gambar atau diagram yang merepresentasikan hasil analisis terkait zoning, pola sirkulasi, hubungan antar ruang serta batas-batas ruang yang menjadi pertimbangan utama dalam perancangan.

b) *Concept Statement*

Tahap selanjutnya dilakukan melalui proses *brainstorming*, desainer merumuskan pernyataan konsep secara verbal, baik dari segi fungsi maupun pendekatan metode yang akan digunakan.

2) *Choose* (Memilih opsi terbaik)

Pada tahapan ini, desainer menentukan dan melakukan evaluasi mendalam terhadap alternatif solusi desain dengan mempertimbangkan kembali syarat-syarat permasalahan, skema konseptual, anggaran biaya, serta preferensi pengguna.

3) *Implement* (Perwujudan ide)

Tahap implementasi merupakan proses realisasi ide dan konsep ke dalam bentuk visual dan teknis berupa visualisasi tiga dimensi (*3D rendering*) dan gambar kerja 2 dimensi.

4) *Evaluate* (Penilaian)

Desainer melakukan peninjauan ulang dengan membandingkan desain akhir terhadap rencana awal, termasuk rumusan masalah, tujuan, dan konsep dasar yang telah ditetapkan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai desain yang dihasilkan mampu merespons permasalahan yang dibutuhkan dalam proyek perancangan interior.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Tahap awal yang dilakukan mencakup pengumpulan data proyek dari kantor magang, meliputi profil perusahaan serta dokumen pendukung baik fisik maupun nonfisik. Pengumpulan informasi juga diperkuat melalui wawancara desainer interior yang sebelumnya bertanggung jawab dalam proyek, studi literatur dari jurnal, buku, dan berbagai sumber relevan lainnya. Setelah seluruh data sudah terkumpul, proses dilanjutkan dengan menyatukan serta menganalisis keseluruhan informasi tersebut guna mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan alternatif solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan proyek.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Tahap berikutnya dilakukan melalui proses brainstorming untuk mengembangkan ide serta merumuskan beberapa alternatif desain berdasarkan hasil analisis permasalahan pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, dibuat *mind mapping* untuk mengelompokkan dan mengorganisasi gagasan desain. Selanjutnya, brainstorming dilakukan dengan mengacu pada *mind mapping* tersebut, mencakup penyusunan alternatif skematik desain, pembuatan *moodboard*, penentuan *color scheme*, serta pemilihan *material scheme* yang menyesuaikan kriteria tertentu, seperti fungsionalitas dan estetika ruang. Tahapan ini bertujuan untuk membantu perancang menyatukan solusi desain, baik aspek fisik maupun nonfisik, sehingga mempermudah proses pengembangan pada tahap desain selanjutnya.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini digunakan untuk menentukan alternatif ide yang paling sesuai dengan solusi permasalahan desain yang telah dirumuskan. Setelah alternatif terpilih, proses dilanjutkan dengan pengembangan desain dalam bentuk 2D dan 3D, mencakup visualisasi *rendering*, gambar kerja berupa layout, tampak, potongan, serta detail. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap hasil

rancangan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan telah selaras dengan konsep dan solusi yang ditetapkan sebelumnya.

