

**PERANCANGAN KORIDOR UTAMA DAN *EXPERIENCE*
ZONE PADA EKS-METRO PURI INDAH MALL BERBASIS
REINTERPRETASI NOSTALGIA**



SKRIPSI

Oleh:

Nasywa Novita Nida Jasmine

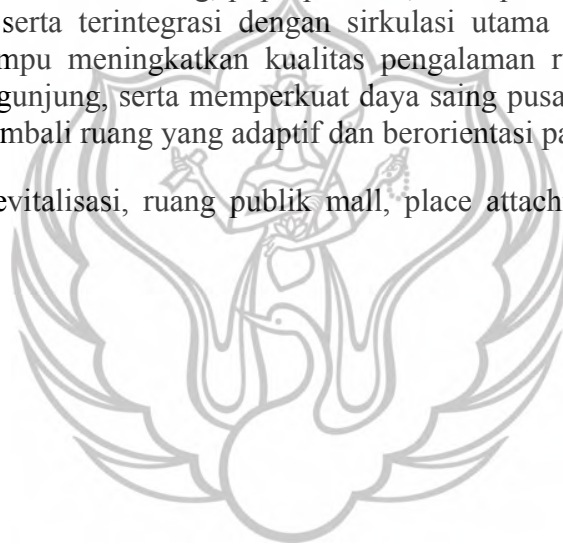
NIM 2212486023

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

ABSTRAK

Perkembangan gaya hidup masyarakat perkotaan telah mengubah fungsi pusat perbelanjaan dari sekadar tempat berbelanja menjadi ruang publik yang mendukung aktivitas sosial, eksplorasi visual, dan kebutuhan bekerja yang fleksibel. Kondisi tersebut mendorong perlunya perancangan ruang publik yang mampu beradaptasi dengan kebutuhan kontemporer tanpa menghilangkan identitas bangunan yang telah ada. Perancangan interior area eks-Metro Puri Indah Mall di Jakarta Barat dengan luas $\pm 2.734 \text{ m}^2$ dilakukan sebagai respons terhadap permasalahan tersebut. Metode perancangan menggunakan metode Rosemary Kilmer melalui tahapan pengumpulan data, analisis, pengembangan konsep, dan implementasi desain. Pendekatan *design psychology* melalui teori *place attachment* dan *place identity* digunakan untuk memperkuat keterikatan emosional pengguna terhadap ruang. Konsep “Reinterpretasi Nostalgia” diterapkan dengan menginterpretasikan kembali karakter Victorian ke dalam ruang publik yang lebih relevan dengan kebutuhan masa kini. Hasil perancangan diwujudkan melalui ruang komunal, area coworking, pop-up tenant, conceptual store, dan ruang event yang fleksibel serta terintegrasi dengan sirkulasi utama mall. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman ruang, memperpanjang dwell time pengunjung, serta memperkuat daya saing pusat perbelanjaan melalui pemanfaatan kembali ruang yang adaptif dan berorientasi pada pengguna.

Kata kunci: revitalisasi, ruang publik mall, place attachment, victorian, dwell time



ABSTRACT

The changing lifestyle of urban communities has transformed the role of shopping malls from purely retail destinations into public environments that support social interaction, visual exploration, and flexible working activities. This condition highlights the need for public space design that can respond to contemporary demands while preserving the identity of existing buildings. The interior redesign of the former Metro area at Puri Indah Mall, West Jakarta, covering approximately 3,634 m², was undertaken in response to this issue. The design process employed the Rosemary Kilmer design method through the stages of data collection, analysis, concept development, and design implementation. A design psychology approach, supported by the theories of place attachment and place identity, was applied to strengthen users' emotional connection to the space. The concept of "Reinterpretation of Nostalgia" was implemented by reinterpreting Victorian characteristics into a public space that is relevant to contemporary lifestyles. The design outcome includes communal spaces, coworking areas, pop-up tenants, a conceptual store, and flexible event spaces integrated with the mall's main circulation. The proposed design is expected to enhance spatial experience, increase visitor dwell time, and strengthen the competitiveness of shopping malls through adaptive and user-oriented space revitalization.

Keywords: *revitalization, mall public space, place attachment, victorian, dwell time*



Skripsi berjudul:

PERANCANGAN KORIDOR UTAMA DAN *EXPERIENCE ZONE* PADA EKS-METRO PURI INDAH MALL BERBASIS REINTERPRETASI NOSTALGIA diajukan oleh Nasywa Novita Nida Jasmine NIM 2212486023, 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 Skripsi pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Pembimbing I

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

NUPTK 5059748649230173

Anggota/Pembimbing II

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NUPTK 0647755656130162

Anggota/Cognate

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 4739757658130162

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Koordinator Program Studi Desain
Interior

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nasywa Novita Nida Jasmine
NIM : 2212486023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S1- Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban skripsi 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 skripsi 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, 9 Juni 2026



Nasywa Novita Nida Jasmine

NIM 2212486023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Interior. Penyusunan laporan ini bertujuan untuk mengkaji dan merancang solusi desain interior yang aplikatif terhadap permasalahan nyata di bidang desain interior komersial, khususnya pada perancangan ulang ruang publik di pusat perbelanjaan. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan, terutama kepada:

1. Orang tua tercinta, atas cinta, doa, dan dukungan yang tidak pernah putus selama perjalanan akademik ini.
2. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama proses pengerjaan tugas akhir.
3. Sahabat sejak SMA: Rachel Naragifta, Bella Azalia, Putri Tania, Natasya Amelia Yansen, dan Zahra Manisha Choiralla atas dukungan dan semangat yang tidak pernah lelah diberikan sejak masa putih abu-abu hingga saat ini.
4. Teman-teman terdekat selama kuliah yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini, baik dalam mengerjakan tugas bersama, berbagi tawa, maupun saling menguatkan di masa sulit.
5. Seluruh teman terdekat selama Kerja Profesi, atas kenangan yang teramat berkesan yang dibuat bersama dan dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis).....	3
2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis).....	5
3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih.....	6
BAB II PRA DESAIN	77
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Mall atau Pusat Perbelanjaan.....	7
2. Psikologi Desain dan Place Attachment.....	13
3. Gaya Victorian pada Desain Interior.....	15
4. Referensi Desain.....	19
B. Program Desain (Programming).....	25
1. Tujuan Desain.....	25
2. Sasaran Desain.....	26
3. Data.....	26
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	67
A. Pernyataan Masalah.....	67
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	67
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	74
A. Alternatif Desain.....	74
1. Alternatif Estetika Ruang.....	74
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	87
3. Alternatif Pengisi Ruang.....	93
4. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	95
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	110
C. Hasil Desain.....	111
BAB V PENUTUP	118
A. Kesimpulan.....	118

B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2.1 Pennsylvania Academy of Fine Arts.....	16
Gambar 2.2 House of Lords & House of Commons Lobby, London.....	17
Gambar 2.3 Great Exhibition of 1851 di Crystal Palace.....	18
Gambar 2.4 Conversation Hall, Philadelphia's City Hall.....	18
Gambar 2.5 Leadenhall Market, London.....	19
Gambar 2.6 Suasana di Leadenhall Market, London.....	20
Gambar 2.7 Desain Ceiling pada Leadenhall Market, London.....	21
Gambar 2.8 The MixC One Mall, Dalian, Tiongkok.....	22
Gambar 2.9 Time Fun-In CR9, Tiongkok.....	23
Gambar 2.10 Logo Puri Indah Mall.....	26
Gambar 2.11 Lokasi Perancangan Puri Indah Mall.....	27
Gambar 2.12 Aktivitas Pengunjung Puri Indah Mall.....	29
Gambar 2.13 Klasifikasi Pengunjung Puri Indah Mall.....	30
Gambar 2.14 Analisis Orientasi Matahari Puri Indah Mall.....	31
Gambar 2.15 South Lobby Puri Indah Mall.....	32
Gambar 2.16 Traffic Flow Puri Indah Mall (Area Eks-Metro).....	33
Gambar 2.17 Permasalahan Sirkulasi Puri Indah Mall (Area Eks-Metro).....	34
Gambar 2.18 Diagram Matrix Puri Indah Mall (Area Eks-Metro).....	34
Gambar 2.19 Data Layout Puri Indah Mall (Area Eks-Metro).....	35
Gambar 2.20 Data Denah Struktur Balok dan Kolom Puri Indah Mall.....	36
Gambar 2.21 Data Potongan Puri Indah Mall (Area Eks-Metro).....	36
Gambar 2.22 Floor Plan Koridor Utama.....	36
Gambar 2.23 Detail Desain Lantai Koridor Utama.....	37
Gambar 2.24 Detail Desain Lantai sebagai Border Tenant dan Koridor Sistem....	38
Gambar 2.25 Detail Desain Lantai Bridge Menuju Eks-Metro.....	39
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025).....	39
Gambar 2.26 Detail Desain Eks-Metro (Area Redesain).....	40
Gambar 2.27 Floor Plan Eks-Metro (Area Redesain).....	40
Gambar 2.28 Potongan Dinding Puri Indah Mall.....	41
Gambar 2.29 Detail Dinding pada Eks-Metro Puri Indah Mall (Area Redesain)..	41
Gambar 2.30 Detail Closed-Front Store pada Mall.....	42
Gambar 2.31 Detail Open-Front Store pada Mall.....	43
Gambar 2.32 Ceiling Plan Eks-Metro Puri Indah Mall (Area Redesain).....	44
Gambar 2.33 Diagram Detail Ketinggian Plafon Puri Indah Mall.....	45
Gambar 2.34 Eksisting Eks-Metro Puri Indah Mall (Area Redesain).....	45
Gambar 2.35 Skylight pada Lantai Teratas Mall.....	46

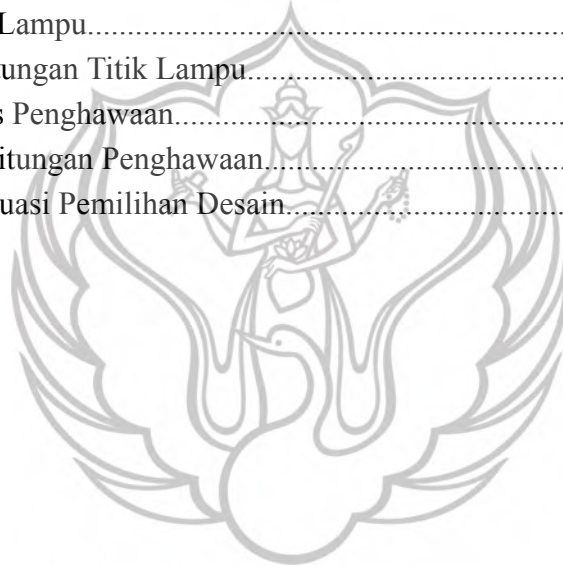
Gambar 2.36 Diagram Data Sistem Pencahayaan Puri Indah Mall.....	47
Gambar 2.37 Dokumentasi Artificial Lighting pada Eks-Metro Puri Indah Mall.	47
Gambar 2.38 Dokumentasi Eksisting Pencahayaan Mall.....	47
Gambar 2.39 Diagram Data Sistem Penghawaan Puri Indah Mall.....	48
Gambar 2.40 Data Mekanikal Elektrikal Eks-Metro Puri Indah Mall.....	49
Gambar 2.41 Data Elemen Dekoratif Puri Indah Mall.....	53
Gambar 2.42 Show Window and Visual Relationships.....	54
Gambar 2.43 Main Public Aisle.....	55
Gambar 2.44 Main Public Aisle.....	56
Gambar 2.45 Seated Customer Desirable, Low, and High Counter Height.....	57
Gambar 2.46 Arcaded, Angled, and Straight Front.....	59
Gambar 3.1 Mind Map Konsep Ideasi Puri Indah Mall.....	68
Gambar 3.2 Gambar Referensi Redesain Puri Indah Mall.....	69
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang.....	74
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	75
Gambar 4.3 Alternatif 1 Skema Warna.....	77
Gambar 4.4 Alternatif 2 Skema Warna.....	78
Gambar 4.5 Alternatif 1 Skema Material.....	79
Gambar 4.6 Alternatif 2 Skema Material.....	80
Gambar 4.7 Diagram Matriks Eks-Metro Puri Indah Mall.....	82
Gambar 4.8 Bubble Diagram Eks-Metro Puri Indah Mall.....	82
Gambar 4.9 Zoning dan Sirkulasi Eks-Metro Puri Indah Mall.....	83
Gambar 4.10 Exploded Axonometry Eks-Metro Puri Indah Mall.....	84
Gambar 4.11 Alternatif 1 Layout.....	85
Gambar 4.12 Alternatif 2 Layout.....	86
Gambar 4.13 Alternatif 1 Rencana Lantai.....	87
Gambar 4.14 Alternatif 2 Rencana Lantai.....	88
Gambar 4.15 Alternatif 1 Rencana Dinding.....	89
Gambar 4.16 Rencana Dinding Sisi Selatan Conceptual Store.....	90
Gambar 4.17 Rencana Dinding Sisi Timur Conceptual Store.....	91
Gambar 4.18 Alternatif 1 Rencana Plafon.....	92
Gambar 4.19 Alternatif 2 Rencana Plafon.....	92
Gambar 4.20 Alternatif 1 Display Counter.....	93
Gambar 4.21 Alternatif 2 Display Counter.....	94
Gambar 4.22 Alternatif 3 Display Counter.....	94
Gambar 4.23 Sketsa Ideasi Akhir Conceptual Store.....	111
Gambar 4.24 Sketsa Ideasi Akhir Public Seating Area.....	112
Gambar 4.25 Sketsa Ideasi Akhir F&B Tenant Area.....	112
Gambar 4.26 Sketsa Ideasi Akhir Coworking Space Area.....	113

Gambar 4.27 Render Digital Public Seating.....	113
Gambar 4.28 Render Digital Entrance Bridge.....	114
Gambar 4.29 Render Digital Tenant F&B.....	114
Gambar 4.30 Render Digital Communal & Void Area.....	115
Gambar 4.31 Render Digital Conceptual Store.....	115
Gambar 4.32 Render Digital Entrance Gate.....	116
Gambar 4.33 Render Digital Tenant Donut Curiosity.....	116
Gambar 4.34 Render Digital Coworking Space.....	116
Gambar 4.35 Render Digital Communal Space.....	117



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Mall Berdasarkan Area Pelayanan.....	10
Tabel 2.2 Informasi Batasan Wilayah di Sekitar Puri Indah Mall.....	31
Tabel 2.3 Data Pengisi Ruang Eks-Metro Puri Indah Mall.....	50
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Eks-Metro Puri Indah Mall.....	61
Tabel 3.1 Permasalahan Keruangan Eks-Metro Puri Indah Mall.....	72
Tabel 4.1 Kriteria Alternatif Suasana Ruang.....	76
Tabel 4.2 Kriteria Alternatif Skema Warna.....	78
Tabel 4.3 Kriteria Alternatif Skema Material.....	81
Tabel 4.4 Kriteria Alternatif Layout.....	86
Tabel 4.5 Kriteria Alternatif Rencana Lantai.....	88
Tabel 4.6 Kriteria Alternatif Rencana Plafon.....	93
Tabel 4.7 Equipment.....	94
Tabel 4.8 Jenis Lampu.....	96
Tabel 4.9 Perhitungan Titik Lampu.....	100
Tabel 4.10 Jenis Penghawaan.....	104
Tabel 4.11 Perhitungan Penghawaan.....	106
Tabel 4.12 Evaluasi Pemilihan Desain.....	110



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proyek tugas akhir ini berfokus pada perancangan ulang interior ruang publik di eks-Metro Puri Indah Mall, sebuah bangunan lama di kawasan Puri Indah Mall (Jakarta Barat) dengan luas total 3.634 m². Eks-Metro merupakan bekas area department store “Metro,” yaitu jaringan toserba yang sebelumnya menjual kategori produk seperti kosmetik, pakaian, dan aksesoris mode. Selama bertahun-tahun, ruang ini menjadi salah satu *anchor* tenant yang cukup ikonik di Puri Indah Mall. Namun, seiring waktu, Metro berhenti beroperasi di lokasi tersebut, tepatnya pada *first floor* Puri Indah Mall.

Kondisi ini membuka peluang bagi pihak mall untuk melakukan revitalisasi dan mengubah eks-Metro menjadi bagian yang lebih menyatu dengan koridor utama lain di Puri Indah Mall. Alih-alih kembali berfungsi sebagai satu tenant besar, area ini kini diarahkan untuk berbaur (*blended in*) dengan sirkulasi utama mall, sehingga dapat mendukung fungsi ruang publik, pop-up tenant, dan area komunal yang sifatnya lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan pengunjung masa kini, serta memiliki tujuan untuk meningkatkan *dwell time*.

Sebagai salah satu pusat perbelanjaan yang berdiri sejak 1997, Puri Indah Mall memiliki nilai nostalgia yang cukup kuat bagi masyarakat sekitar. Namun, perubahan gaya hidup dan pola perilaku generasi saat ini menuntut pusat perbelanjaan untuk beradaptasi. Pengunjung kini tidak hanya datang untuk berbelanja, tetapi juga mencari ruang yang mendukung kegiatan sosial, eksplorasi visual, dan kebutuhan kerja yang lebih fleksibel. Sementara itu, hasil perbandingan tingkat kepuasan pengunjung menunjukkan bahwa mall-mall baru seperti Lippo Mall Puri

dinilai lebih unggul, sehingga Puri Indah Mall perlu melakukan inovasi agar tetap memiliki daya saing (Soewito, 2017).

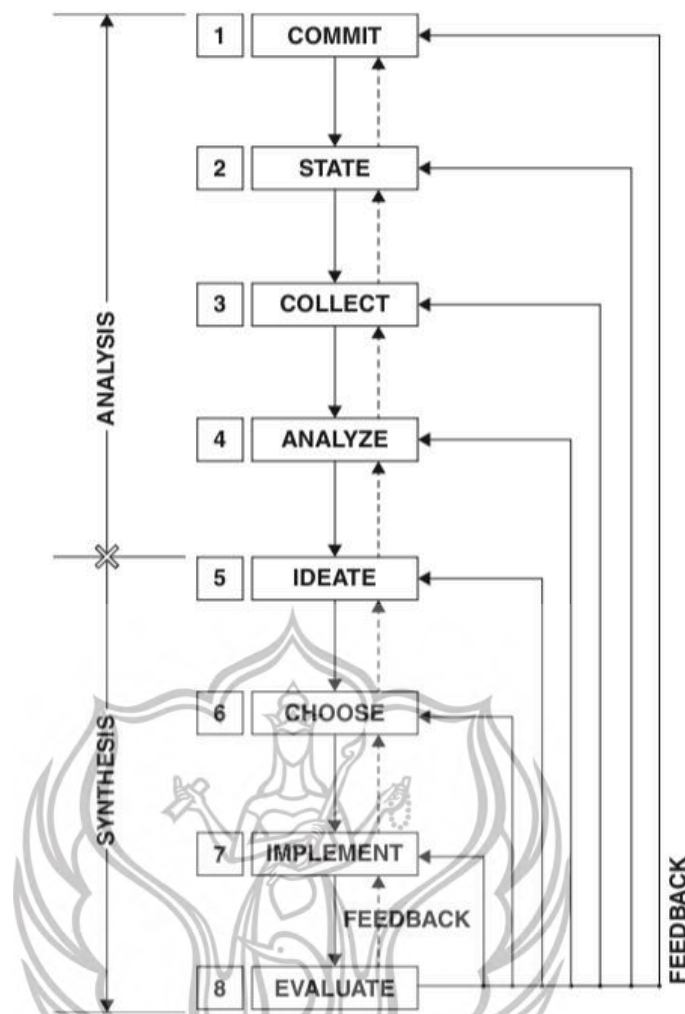
Perubahan ini menyoroti pentingnya merancang ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memfasilitasi berbagai aktivitas lintas generasi. Ruang publik mall masa kini dituntut untuk adaptif, nyaman, dan interaktif, serta memiliki karakter visual yang kuat agar dapat bersaing dengan pusat perbelanjaan baru. Pada konteks eks-Metro, tantangannya terletak pada bagaimana mempertahankan identitas dan memori kolektif bangunan lama, namun tetap menambahkan elemen desain yang mendukung kebutuhan kontemporer seperti coworking, area komunal, serta pop-up event yang sifatnya dinamis.

Dengan latar tersebut, proyek ini menjadi relevan sebagai tugas akhir karena menawarkan peluang untuk menjawab masalah nyata di industri desain interior komersial: merancang ruang publik yang mampu menjembatani nilai nostalgia dan kebutuhan generasi masa kini. Revitalisasi eks-Metro Puri Indah Mall menyediakan konteks spesifik yang memungkinkan eksplorasi konsep desain yang aplikatif, realistis, dan memiliki dampak langsung terhadap pengalaman ruang pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Menurut Kilmer proses desain interior dibagi menjadi tiga fase utama: analisis, sintesis, dan evaluasi. Fase analisis mencakup langkah-langkah *commit* (menerima/mengokohkan komitmen pada masalah), *state* (menjabarkan/mendefinisikan masalah), *collect* (mengumpulkan data dan fakta), *analyze* (menganalisis informasi), dan *ideate* (menghasilkan berbagai gagasan solusi). Fase sintesis mencakup langkah *choose* (memilih opsi terbaik), *implement* (mengimplementasikan solusi terpilih), dan *evaluate* (melakukan evaluasi kritis hasil).



Gambar 1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer
(Sumber: *Designing Interiors oleh Rosemary Kilmer, 2014*)

Pada kerangka kerja yang dapat dilihat pada Gambar 1, Rosemary Kilmer yang membagi proses desain menjadi delapan tahapan mulai dari *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate* (Kilmer, 2014).

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis)

Pendekatan Kilmer dipilih karena proyek renovasi ruang publik mall bersifat kompleks dan memerlukan eksplorasi menyeluruh. Fase analisis pada model ini menuntut perancang mengumpulkan teori, data fisik maupun non-fisik, dan informasi perilaku pengunjung untuk mengidentifikasi permasalahan secara mendalam.

Metode yang digunakan meliputi observasi perilaku pengunjung di Mall Puri Indah (misalnya pola pergerakan di koridor utama, area hiburan dan tenant) dan wawancara dengan klien. Kajian pustaka juga dilakukan pada literatur perilaku konsumen dan studi desain mall terkini. Data ini akan diolah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang saat ini belum maksimal mendukung *dwel time* pengunjung. Berikut adalah tahap-tahap yang akan dilaksanakan pada fase analisis:

a. *Commit (Accept the Problem)*

Hal pertama yang harus dilakukan perancang dalam proses perancangan adalah memahami permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Tahapan ini penting dilakukan agar permasalahan diketahui secara mendetail oleh desainer.

b. *State (Define the Problem)*

Tahap ini perancang mulai mendefinisikan masalah yang ada, hal ini sangatlah penting karena berpengaruh terhadap solusi dari permasalahan desain. Perancang membuat daftar masalah dan apa saja yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

c. *Collect (Gather Fact)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, hal yang selanjutnya dilakukan adalah desainer mencari fakta-fakta yang dapat membantu untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan cara:

- 1) survey dan observasi lokasi,
- 2) wawancara dengan pengguna, dan
- 3) pengamatan atau observasi pada proyek serupa.

d. *Analyze*

Informasi yang telah didapat selanjutnya dipahami, diklasifikasi, direduksi, dan ditata sesuai dengan kebutuhan perancangan. Analisis

dilakukan sesuai dengan bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

2. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

Ide-ide desain dieksplorasi melalui konsep dan tata ruang yang mendukung pengalaman berbelanja. Contohnya, penggunaan elemen seperti pencahayaan dinamis, *ambience sound*, aroma di koridor utama, dan elemen estetis untuk memperkuat kesan yang menyenangkan. Zoning dirancang dengan membagi area 'experience zone' sebagai ruang interaksi menarik, serta pembagian area yang jelas antara tenant F&B/fashion dan jalur utama pengunjung. Konsep layout fokus pada *flow* pengunjung, menciptakan jalur yang mengundang dan memudahkan orang menjelajah toko, serta penempatan pop-up atraktif di titik krusial. Stimulasi visual berupa display produk kreatif, signage informatif, atau elemen visual tematik akan dirancang untuk menangkap perhatian dan membuat pengunjung menghabiskan waktu lebih lama di mall. Berikut adalah tahap-tahap yang akan dilaksanakan pada fase sintesis:

a. Ideate

Proses ini memiliki 2 tahap yaitu drawing phase dan juga concept statement kedua tahapan ini memiliki tujuan untuk memunculkan ide-ide alternatif untuk mencapai tujuan desain.

- 1) Drawing Phase dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batasnya.
- 2) Concept Statement diambil pada saat pengembangan ide (ideasi) yang dapat dilakukan dengan cara brainstorming.

b. Choose (Select the Best Option)

Dari beberapa ide alternatif, desainer memilih alternatif ide tersebut dengan cara personal judgement. Cara ini dilakukan oleh desainer melalui langkah perbandingan terhadap setiap alternatif dan

memutuskan pilihan yang tepat dengan kriteria permasalahan dan tujuan perancangan.

c. Implement (Take Action)

Ide yang telah terpilih kemudian diaplikasikan dalam final drawing, rendering, dan presentasi visual. Implementasi ide ini merupakan salah satu cara untuk membuat simulasi desain sebelum pelaksanaan pembangunannya.

3. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Dalam tahap evaluasi ide, setiap alternatif desain dinilai berdasarkan kriteria yang dapat meningkatkan *impulse buying*. Kriteria ini mencakup: kemudahan pengunjung dalam menemukan dan berinteraksi dengan area retail, kemampuan menimbulkan sensasi positif (melalui *comfort* dan estetika), serta meningkatkan *dwell time* (durasi pengunjung berada di area penjualan). Misalnya, lokasi display promosi yang menonjol di jalur utama dan dekat kasir telah terbukti efektif karena sebagian besar *impulse buying* didorong oleh stimulus visual di titik itu. Seluruh kriteria ini disusun agar setiap rancangan yang dipilih nanti benar-benar mendukung pengambilan keputusan cepat dan spontan oleh pengunjung.