

**Perancangan Toko Alat Pancing Daido dengan
Pendekatan Experiential Design**



SKRIPSI

oleh:

Matthew Raphael Delmar Amato

NIM 2212508023

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

ABSTRAK

Perancangan toko alat pancing Daido dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan ruang retail yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat komersial, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas *brand*, serta budaya memancing sebagai aktivitas rekreasi dan berbasis komunitas. Permasalahan yang didapat dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang interior Daido Store yang mencerminkan identitas brand dan menghadirkan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengunjung, serta bagaimana mengintegrasikan fungsi retail, cafe, dan ruang komunal dalam satu bangunan tanpa mengganggu fungsi utama toko.

Perancangan ini menggunakan metode desain yang terdiri dari tahap analisis (commit, state, collect, analyze) dan tahap sintesis (ideate, choose, implement) (Kilmer & Kilmer, 2014). Pendekatan *experiential design* diterapkan untuk menciptakan pengalaman ruang yang maksimal melalui pengolahan sirkulasi, suasana, dan interaksi ruang. Konsep yang diterapkan pada perancangan ini yaitu "The Angler Within" yang digunakan sebagai pendekatan utama yang merepresentasikan identitas internal seorang pemancing melalui tiga elemen. Gaya industrial futuristik diterapkan sebagai estetika yang memadukan karakter material mentah dan terkespos dengan integrasi teknologi khas futuristik.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa bangunan ruko empat lantai yang sebelumnya berfungsi sebagai gudang berhasil diubah menjadi ruang multifungsi yang terintegrasi, dimulai dari lantai satu sebagai area retail, lantai dua sebagai area *café* dan konsultasi, dan lantai tiga sebagai ruang komunal. Melalui zona terstruktur, perancangan ini menjadikan Daido Store sebagai *community hub* yang fungsional, berkarakter, sekaligus menjadi destinasi bagi komunitas pemancing maupun masyarakat umum.

Kata kunci: Toko Pancing, Desain Interior, Experiential Design, Industrial Futuristik, Ruang Komunal

ABSTRACT

The design of the Daido fishing tackle store was driven by the need for a retail space that not only serves as a commercial venue but also effectively represents the brand's identity and the culture of fishing as a recreational and community-based activity. The challenges encountered in this design were how to design the Daido Store's interior to reflect the brand's identity and provide a meaningful spatial experience for visitors, as well as how to integrate retail, café, and communal spaces within a single building without disrupting the store's primary function.

This design employs the design methodology which consists of an analysis phase (commit, state, collect, analyse) and a synthesis phase (ideate, choose, implement) (Kilmer & Kilmer, 2014). An experiential design approach was applied to create a maximized spatial experience through the management of circulation, atmosphere, and spatial interactions. The concept applied in this design is "The Angler Within" used as the primary approach to represent the internal identity of an angler through these three elements. A futuristic industrial style is adopted as the aesthetic, blending the raw, exposed character of materials with distinctive futuristic technological integration.

The design results show that the four-story shop house, which previously served as a warehouse, has been successfully transformed into an integrated multifunctional space, with the first floor serving as a retail area, the second floor as a café and consultation area, and the third floor as a communal space. Through these structured zones, the design establishes Daido Store as a functional, distinctive community hub that also serves as a destination for both the fishing community and the general public.

Keywords: Fishing Store, Interior Design, Experiential Design, Industrial Futuristic, Communal Space

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN TOKO ALAT PANCING DAIDO DENGAN PENDEKATAN EXPERIENTIAL DESIGN diajukan oleh Matthew Raphael Delmar Amato, NIM 2212508023, 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 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



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

NUPTK 6461751652130042

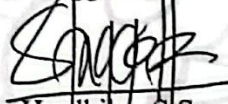
Pembimbing II/Anggota



Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.

NUPTK 5158768669230223

Cognate/Anggota



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 8461757658130143

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Mahanida Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130075

Koordinator Program Studi
Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Matthew Raphael Delmar Amato
NIM : 2212508023
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, 17 Juni 2026



Matthew Raphael Delmar Amato
2212508023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Toko Alat Pancing Daido dengan Pendekatan Experiential Design”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan serta masukan yang sangat berarti, terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, penyertaan, dan kekuatan yang telah diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga besar penulis terutama mama, papa, mamani, papani dan adik-adik penulis yang telah menjadi sumber semangat dan kekuatan terbesar, serta yang telah memberikan doa, dukungan, dan pengertian yang luar biasa selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Mbak Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran, serta kritik yang telah diberikan selama menyusun dan merancang tugas akhir.
4. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama perkuliahan berlangsung.
6. Yth. Bapak dan Ibu Dosen PSDI yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan wawasan selama menjalani studi.
7. Teman-teman perkuliahan terkhusus Nashwa, Ica, Alvie, Dion, Natha, Kak io, Kak jennie, serta seluruh teman-teman Respect yang telah

menemani, mendukung serta membantu penulis selama masa perkuliahan ini.

8. Teman-teman penulis yang ada di Jakarta dan Bekasi yang selalu mendukung penulis.
9. Teman-teman dari studio Sanjaya Architecture yang telah menjadi bagian dalam proses perkembangan penulis.
10. Ibu Julia Lestari dan Bapak Brian Gondokusuma selaku Director dari studio Gondo Jules yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik (KP) serta memberikan proyek tugas Akhir ini.
11. *Café* Kopi Kenangan yang menyediakan tempat untuk penulis mengerjakan Tugas Akhir dengan nyaman.
12. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Pada akhirnya, ucapan terima kasih dan syukur tidak pernah cukup diucapkan kepada semua pihak yang telah terlibat baik yang telah disebutkan atau belum disebutkan. Akhir kata penulis semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat untuk semua

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	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka 1	7
2. Tinjauan Pustaka 2	15
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	22
1. Tujuan Desain	22
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	22
3. Data	22
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	55
BAB III.....	57

PERMASALAHAN DESAIN.....	57
A. Pernyataan Masalah	57
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	57
BAB IV	64
PENGEMBANGAN DESAIN	64
A. Alternatif Desain	64
1. Alternatif Estetika Ruang.....	64
2. Alternatif Penataan Ruang	66
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	70
4. Alternatif Pengisi Ruang	83
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	91
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	106
C. Hasil Desain	108
BAB V	118
PENUTUP	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	122
A. Hasil Survei.....	122
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	124
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	127
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	130
E. Gambar Kerja	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain.....	4
Gambar 2. 1 Reel pancing	7
Gambar 2. 2 Joran.....	8
Gambar 2. 3 Tali pancing	8
Gambar 2. 4 Pemberat	9
Gambar 2. 5 Pelampung	9
Gambar 2. 6 Mata kail	10
Gambar 2. 7 Umpan.....	10
Gambar 2. 8 <i>fasad Adidas Milan Store</i>	17
Gambar 2. 9 <i>interior Adidas Milan Store</i>	17
Gambar 2. 10 Logo Perusahaan.....	23
Gambar 2. 11 Lokasi Perancangan	24
Gambar 2. 12 Analisis brand daido	24
Gambar 2. 13 Produk joran Daido	26
Gambar 2. 14 Produk reel Daido	26
Gambar 2. 15 Produk tegek Daido	27
Gambar 2. 16 Produk Daido spesial Project Daido	27
Gambar 2. 17 Produk aksesoris Daido	28
Gambar 2. 18 Produk apparel Daido	28
Gambar 2. 19 Fasad bangunan.....	30
Gambar 2. 20 Kondisi eksisting bangunan	31
Gambar 2. 21 Zonasi lantai 1	32
Gambar 2. 22 Zonasi lantai 2,3 dan 4	34
Gambar 2. 23 Sirkulasi lantai 1	34
Gambar 2. 24 Sirkulasi lantai 2,3, dan 4.....	37
Gambar 2. 25 Layout lantai 1	38
Gambar 2. 26 Layout lantai 2, 3, dan	39
Gambar 2. 27 Standar toko retail.....	45
Gambar 2. 28 Standar <i>café</i>	45
Gambar 2. 29 Standar <i>seating communal space</i>	46

Gambar 2. 30 Fasad <i>Deus temple of enthusiasm</i>	47
Gambar 2. 31 Interior <i>Deus temple of enthusiasm</i>	48
Gambar 2. 32 Interior <i>Deus temple of enthusiasm</i>	49
Gambar 2. 33 Fasad Speed Fishing Jogja	50
Gambar 2. 34 Interior Speed Fishing Jogja	52
Gambar 2. 35 Fasad Kolon sport store	53
Gambar 2. 36 Interior Kolon sport store.....	54
Gambar 3. 1 Problems and Solutions	58
Gambar 3. 2 Mind Map Konsep Perancangan.....	58
Gambar 4. 1 Alternatif 1 <i>moodboard</i>	64
Gambar 4. 2 Alternatif 2 <i>moodboard</i>	64
Gambar 4. 3 Diagram matriks	66
Gambar 4. 4 <i>Bubble diagram</i>	66
Gambar 4. 5 <i>Block plan</i> dan sirkulasi lantai 1	67
Gambar 4. 6 <i>Block plan</i> dan sirkulasi lantai 2	67
Gambar 4. 7 <i>Block plan</i> dan sirkulasi lantai 3	68
Gambar 4. 8 Layout lantai 1	68
Gambar 4. 9 Layout lantai 2	69
Gambar 4. 10 Layout lantai 3	69
Gambar 4. 11 Alternatif 1 material lantai 1	70
Gambar 4. 12 Alternatif 2 material lantai 1	70
Gambar 4. 13 Alternatif 1 material lantai	71
Gambar 4. 14 Alternatif 2 material lantai 2	72
Gambar 4. 15 Alternatif 1 material lantai 3	73
Gambar 4. 16 Alternatif 2 material lantai 3	73
Gambar 4. 17 Alternatif 1 dinding lantai 1	74
Gambar 4. 18 Alternatif 2 dinding lantai 1	75
Gambar 4. 19 Alternatif 1 dinding lantai 2.....	76
Gambar 4. 20 Alternatif 2 dinding lantai 2.....	76
Gambar 4. 21 Alternatif 1 dinding lantai 3	77
Gambar 4. 22 Alternatif 2 dinding lantai 3	78
Gambar 4. 23 Alternatif 1 plafon lantai 1	79

Gambar 4. 24 Alternatif 2 plafon lantai 1	79
Gambar 4. 25 Alternatif 1 plafon lantai 2	80
Gambar 4. 26 Alternatif 2 plafon lantai 2	81
Gambar 4. 27 Alternatif 1 plafon lantai 1	82
Gambar 4. 28 Alternatif 2 plafon lantai 3	82
Gambar 4. 29 Alternatif 1 <i>reel display table</i>	83
Gambar 4. 30 Alternatif 2 <i>reel display table</i>	84
Gambar 4. 31 Alternatif 1 café counter	85
Gambar 4. 32 Alternatif 2 café counter	85
Gambar 4. 33 Alternatif 1 <i>bench</i>	86
Gambar 4. 34 Alternatif 2 <i>bench</i>	86
Gambar 4. 35 Alternatif 1 <i>dsp display table</i>	87
Gambar 4. 36 Alternatif 1 <i>dsp display table</i>	88
Gambar 4. 37 Perspektif <i>pooping & jigging zone</i> , lantai 1	108
Gambar 4. 38 Perspektif <i>jigging zone</i> , lantai 1	108
Gambar 4. 39 Perspektif <i>apparel zone</i> , lantai 1	109
Gambar 4. 40 Perspektif 1 area konsultasi, lantai 2	109
Gambar 4. 41 Perspektif <i>Dsp zone</i> , lantai 2	110
Gambar 4. 42 Perspektif <i>premium zone</i> , lantai 2	110
Gambar 4. 43 Perspektif Lantai 3	111
Gambar 4. 44 Perspektif 2 Lantai 3	111
Gambar 4. 45 Perspektif <i>multifunction room mode showcase</i>	112
Gambar 4. 46 Perspektif <i>multifunction room mode talkshow</i>	112
Gambar 4. 47 Perspektif fasad	113
Gambar 4. 48 Layout lantai 1	113
Gambar 4. 49 Layout lantai 2	114
Gambar 4. 50 Layout lantai 3	114
Gambar 4. 51 <i>Window display</i> Joran	115
Gambar 4. 52 <i>Table display reel</i> 1	115
Gambar 4. 53 <i>Table display reel</i> 2	116
Gambar 4. 54 Kursi <i>seating area</i>	116
Gambar 4. 55 Lampu gantung	117

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel permasalahan ide solusi.....	62
Tabel 4. 1 Analisis Kriteria <i>moodboard</i>	65
Tabel 4. 2 Analisis Kriteria alternatif material lantai	71
Tabel 4. 3 analisis Kriteria alternatif material lantai 2	72
Tabel 4. 4 Analisis Kriteria alternatif material lantai 3	74
Tabel 4. 5 Analisis Kriteria alternatif dinding lantai 1	75
Tabel 4. 6 Analisis Kriteria alternatif dinding lantai 2	77
Tabel 4. 7 Analisis Kriteria alternatif dinding lantai 3	78
Tabel 4. 8 Analisis Kriteria alternatif plafon lantai 1	80
Tabel 4. 9 Analisis Kriteria alternatif plafon lantai 2	81
Tabel 4. 10 Analisis Kriteria alternatif plafon lantai 3	83
Tabel 4. 11 Analisis Kriteria alternatif reel display table.....	84
Tabel 4. 12 Analisis Kriteria alternatif café counter.....	85
Tabel 4. 13 Analisis Kriteria alternatif bench.....	87
Tabel 4. 14 Analisis Kriteria alternatif dsp display table	88
Tabel 4. 15 Data <i>special equipment</i>	88
Tabel 4. 16 Data pencahayaan buatan	91
Tabel 4. 17 Data perhitungan pencahayaan buatan	93
Tabel 4. 18 Data penghawaan buatan	102
Tabel 4. 19 Data perhitungan penghawaan buatan.....	104
Tabel 4. 20 Tabel evaluasi pemilihan desain.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memancing merupakan salah satu kegiatan atau hobi yang digemari masyarakat Indonesia, mulai dari kawasan pesisir bahkan pada wilayah perkotaan (Siahaan, 2024). Aktivitas ini tidak hanya berfokus pada kegiatan menangkap ikan, namun bagi beberapa orang juga sebagai bentuk sarana untuk rekreasi, melatih kesabaran juga kesempatan unruk menikmati keindahan alam. Tingkat keminatan masyarakat Indonesia terhadap aktivitas memancing dapat dilihat dari maraknya komunitas memancing yang ada di setiap daerah, bertambahnya spot memancing, hingga pertumbuhan pasar perlengkapan memancing yang semakin beragam.

Sebuah hobi pada umumnya didasari oleh kegiatan untuk meraih sebuah kepuasan, dalam kasus ini para pemancing memiliki kepuasan yang berbeda beda, mulai dari kenyamanan lokasi, kondisi yang ada pada lingkungan, hingga pengalaman sosial yang didapat dari aktivitas tersebut. Namun sebuah penelitian menunjukkan bahwa faktor yang paling dominan dalam membentuk sebuah kepuasan para pemancing adalah keberhasilan dalam menangkap ikan, terutama pada jumlah tangkapan yang didapat, ukuran ikan, dan Tingkat peluang *strike* yang diperoleh pemancing (Birdsong et al., 2021). Oleh karena itu dengan tingginya tingkat keminatan masyarakat dan adanya motivasi yang kuat pada aspek penangkapan, kebutuhan akan penyediaan fasilitas yang mendukung seperti toko alat pancing yang lengkap, nyaman, dan dapat menunjang kegiatan memancing sebuah individu atau komunitas menjadi sangat penting unruk mendukung pengalaman memancing yang optimal.

Sebagai tanggapan terhadap peningkatan minat yang dimiliki oleh masyarakat terhadap aktivitas memancing di Indonesia, eksistensi toko alat pancing menjadi sangat krusial yang berperan sebagai penyedia kebutuhan utama para pemancing. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat komersil yang menjual perlengkapan memancing seperti *Joran*, *reel*, umpan, dan aksesoris, tetapi juga berfungsi sebagai tempat konsultasi bagi pemancing pemula ataupun yang sudah

berpengalaman untuk membantu menentukan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan meningkatnya perkembangan minat pada *recreational angling* toko alat pancing memiliki kesempatan yang besar untuk berkembang menjadi pusat komunitas, ruang edukasi, sekaligus mitra bagi kegiatan memancing lokal. Selain itu, perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup modern turut mengubah kebutuhan konsumen terhadap kebutuhan peralatan pancing.

Salah satu merk yang ikut serta menunjang pertumbuhan ekosistem komunitas pemancing adalah Daido, merek alat pancing yang cukup dikenal dikalangan pemancing karena ketersediaanya dalam menghadirkan produk yang beragam dan memiliki kualitas yang sangat bagus. Daido menawarkan perlengkapan alat memancing seperti joran, *reel*, dan aksesoris memancing lainnya, Daido juga memiliki sebuah komunitas memancing bernama Daido Fishing Team yang aktif membangun komunitas melalui kegiatan *gathering*, lomba memancing, serta edukasi Teknik melalui *platform* yang mereka miliki di youtube dan Instagram. Melalui komunitas tersebut merek Daido memiliki harapan untuk dapat menjadi pusat aktivitas pemancing local sekaligus mendukung pertumbuhan budaya memancing rekreasional di Indonesia. Meskipun demikian, hingga saat ini Daido belum memiliki toko fisik sebagai ruang representatif bagu brand maupun komunitasnya. Kegiatan daido Fishing team seperti *gathering* dan lomba memancing sekama ini berlangsung secara insidental di berbagai lokasi memancing , namun belum memiliki ruang tetap yang dapat menjadi pusat aktivitas, identitas, sekaligus titik temu bagi komunitas secara berkelanjutan. Tanpa hadirnya ruang fisik yang dapat mendukung komunitas potensi loyalitas yang sudah terbangun berisiko tidak termanfaatkan secara maksimal dalam bentuk interaksi nyata antar pemancing. Oleh karena itu, Daido berencana membuka toko baru yang dirancang tidak hanya sebagai tempat penjualan, tetapi juga ruang untuk berinteraksi, edukasi, dan aktivitas antar individu maupun komunitas. Dengan kehadiran toko yang lebih modern dan berfokus pada pengalaman, Daido memiliki harapan agar dapat semakin menunjang aktivitas para pemancing sekaligus melestarikan komunitas memancing yang sudah mereka bangun.

Dalam perancangannya toko baru milik Daido perlu dibuat menarik, nyaman, dan fungsional supaya dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam berbelanja sekaligus memperkuat fungsi sosialnya. Untuk memenuhi visi yang dimiliki oleh Daido maka sebuah toko alat pancing tidak lagi cukup hanya menjadi tempat jual beli peralatan pancing, tetapi juga harus dapat menjadi ruang komunal yang memungkinkan para pemancing ataupun individu yang tertarik untuk memulai kegiatan memancing untuk berkumpul, berdiskusi, dan berbagi pengalaman. Melalui ruang yang lebih interaktif dan lingkungan yang *engaging*, toko ini diharapkan dapat membangun kedekatan antar pengunjung, menumbuhkan loyalitas terhadap merek, serta menciptakan ekosistem komunitas memancing yang berkelanjutan.

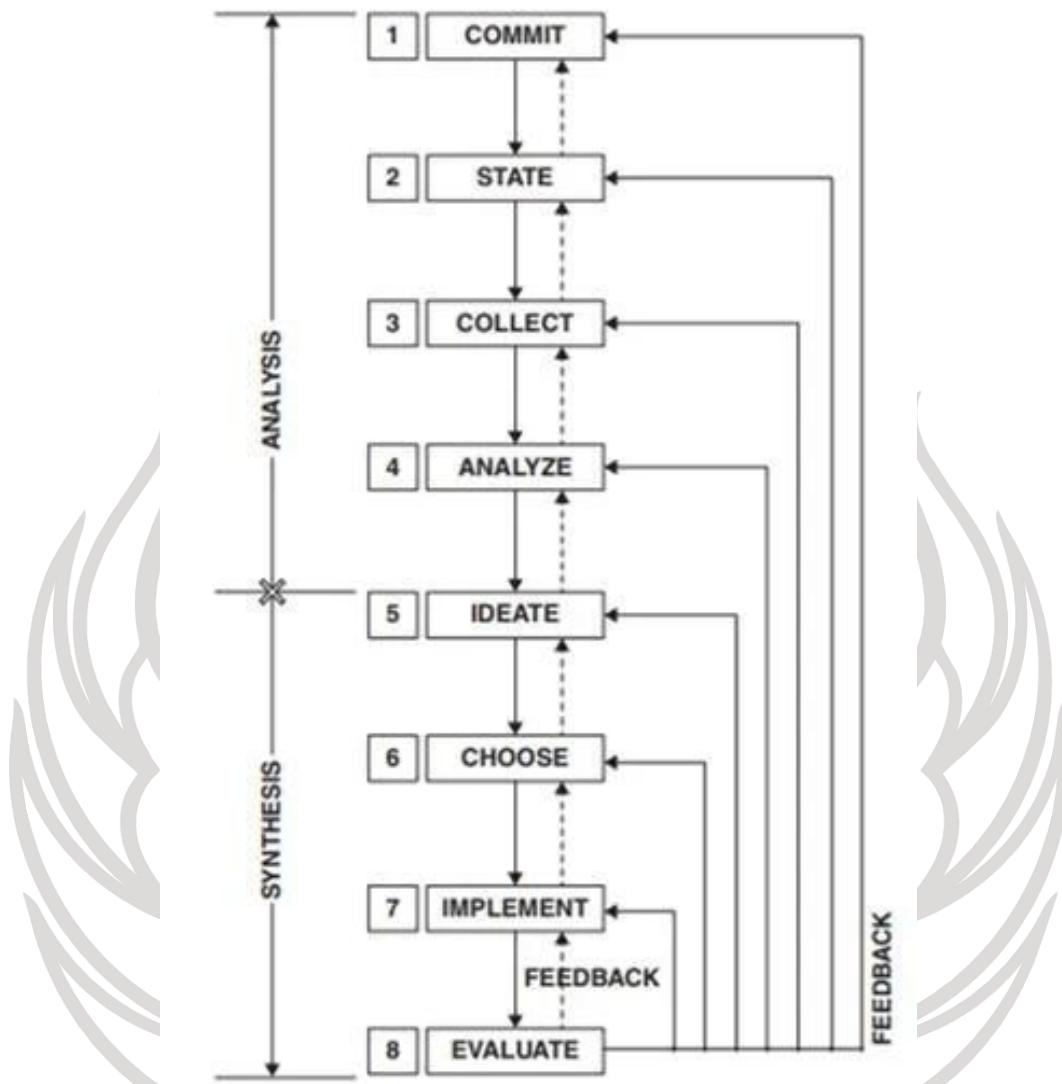
Tugas akhir ini menarik untuk dibuat karena tidak hanya berorientasi pada perancangan sebuah toko alat pancing, tetapi juga bagaimana sebuah ruang ritel diolah menjadi wadah komunitas yang memiliki nilai sosial dan menghadirkan pengalaman yang berkesan. Proyek ini unik karena menggabungkan aspek *branding*, desain interior, perilaku konsumen, dan pengembangan komunitas dalam satu konsep. Dengan itu perancangan tidak hanya berfokus pada kegiatan jual beli, namun juga bagaimana membuat pengalaman ruang yang mampu memperkuat identitas *brand*, memberikan kesan yang menarik bagi pengunjung, serta mendukung aktivitas komunitas memancing yang sudah ada. Pendekatan multidisipliner inilah yang menjadikan tugas akhir ini memiliki nilai eksplorasi yang tinggi dan relevan dengan perkembangan desain ritel masa kini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perancangan proyek *Daido* ini penulis menggunakan proses desain yang membagi proses perancangan menjadi 2 tahapan utama, yaitu proses analisis dan proses sintesis. Proses analisis merupakan tahap pertama yang berorientasi pada pengumpulan dan pendalaman data yang terdiri dari empat Langkah utama, yaitu *commit, state, collect, dan analyse*. Lalu pada tahap kedua yaitu proses sintesis, berfokus pada pengembangan dan pengevaluasian solusi, juga terdiri dari empat langkah yaitu, *ideate, choose, impkement, dan evaluate* (Kilmer & Kilmer, 2014a)

Berikut merupakan tahapan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain
sumber: (Kilmer & Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

1. Proses analisis

a. Commit

Dalam proses ini setelah pengidentifikasian beberapa masalah lalu dilakukan penentuan prioritas, hal tersebut dilakukan supaya pengerjaan dapat dilaksanakan lebih fokus dan tidak melenceng dan agar dapat menciptakan solusi desain yang efektif dan optimal.

Melalui metode penentuan prioritas masalah, sumber daya dan waktu dapat dimanfaatkan pada masalah yang paling mendesak dan dapat memberikan dampak yang krusial terhadap hasil akhir desain.

b. State

Tahap ini meliputi proses identifikasi dan penguraian masalah untuk menghasilkan pernyataan masalah yang akan diselesaikan.

c. Collect

Collect merupakan tahap pengumpulan berbagai jenis data baik yang bersifat fisik maupun non fisik. Proses pada tahap ini meliputi studi mendalam, pengumpulan informasi yang selaras, serta pelaksanaan survey yang megandalkan berbagai sumber data yang bertujuan untuk memvalidasi data informasi yang dikumpulkan lengkap dan akurat supaya dapat menunjang proses desain.

d. Analyze

Analysis terhadap masalah dan data yang diperoleh merupakan proses yang dilakukan pada tahap ini. Data tersebut kemudian diolah lebih lanjut untuk memperjelas konsep desain yang selaras dengan kebutuhan proyek.

2. Proses sintesis

a. Ideate

Desainer pada tahap ini mengembangkan berbagai ide secara kreatif sebagai Upaya untuk menghasilkan sejumlah alternatif desain yang beragam dan inovatif, hak tersebut bertujuan untuk memberikan pilihan solusi yang banyak sehingga dapat membantu memberikan Solusi dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan dalam proyek yang akan dirancang.

b. Choose

Pada tahap ini desainer melakukan pemilihan alternatif desain yang paling optimal dan efektif dalam menjawab permasalahan yang ada, pemilihan dilakukan menggunakan berbagai metode pilihan seperti evaluasi secara pribadi, analisis perbandingan, serta penilaian

dari pengguna. Setelah itu hasil penilaian yang sudah dilakukan dipertimbangkan secara Matang supaya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan perancangan proyek.

c. Implement

Tahap ini merupakan tahap realisasi desain yang sudah dipilih, yang kemudian dikomunikasikan dalam berbagai macam bentuk seperti visualisasi model 3 dimensi, gambar kerja, jadwal pelaksanaan, rencana anggaran biaya (RAB). Juga dokumen lainnya yang dibutuhkan untuk menunjang proses perealisasi desain secara menyeluruh.

d. Evaluate

Tahap evaluasi dari desain yang telah dibuat untuk meninjau apakah desain yang dihasilkan sudah menjawab permasalahan.

