

**REDESAIN INTERIOR YIN & YUM ALL DAY
DINING JAKARTA DENGAN KONSEP "*THE UNITY
OF CONTEMPORARY CONTRAST*"**



SKRIPSI

oleh:

Nur'aini Amanda Yazmin

NIM 2212528023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026**

ABSTRAK

Perkembangan gaya hidup modern menempatkan desain interior sebagai elemen krusial dalam menentukan kualitas pengalaman di ruang publik. Restoran Yin & Yum saat ini menghadapi tantangan berupa rendahnya daya tarik atmosfer ruang yang berdampak pada lemahnya memori spasial pengunjung. Perancangan ini bertujuan menciptakan pengalaman ruang yang mendalam melalui koneksi emosional dan stimulasi berbagai indra. Proses perancangan mengaplikasikan metode Design Thinking dari Gavin Ambrose dan Paul Harris secara sistematis yang meliputi *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn* dengan mengusung konsep "*The Unity of Contemporary Contrast*". Konsep ini mengintegrasikan gaya kontemporer dengan teknologi digital masa kini seperti instalasi layar LED serta mengeksplorasi berbagai material inovatif. Implementasi desain secara spesifik berfokus pada penerapan kontras pada elemen warna, tekstur, dan bentuk sekaligus memadukan kecanggihan teknologi dengan elemen alam. Integrasi antara kontras elemen visual, kecanggihan teknologi, dan sentuhan material alam menjadikan ruang restoran lebih berkarakter, dinamis, dan *memorable*. Pemanfaatan teknologi sebagai media komunikasi visual yang responsif terhadap aktivitas pengguna turut memperkuat citra restoran serta mendorong loyalitas pengunjung melalui pengalaman spasial yang menyeluruh.

Kata Kunci: Restoran, Multisensori, *The Unity of Contemporary Contrast*, Kontemporer, Pengalaman Spasial.

ABSTRACT

The development of modern lifestyles positions interior design as a crucial element in determining the quality of experience in public spaces. Yin & Yum Restaurant currently faces a challenge of low atmospheric appeal, resulting in weak spatial memory among visitors. This design aims to create a profound spatial experience through emotional connections and the stimulation of various senses. The design process systematically applies the Design Thinking method by Gavin Ambrose and Paul Harris, which encompasses define, research, ideate, prototype, select, implement, and learn, carrying the concept of "The Unity of Contemporary Contrast". This concept integrates contemporary style with modern digital technology, such as LED screen installations, and explores various innovative materials. The design implementation specifically focuses on applying contrast to color, texture, and shape elements while combining technological sophistication with natural elements. The integration of contrasting visual elements, technological sophistication, and natural material touches makes the restaurant space more distinctive, dynamic, and memorable. The utilization of technology as a visual communication medium responsive to user activities strengthens the restaurant's image and encourages visitor loyalty through a comprehensive spatial experience.

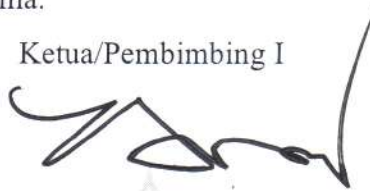
Keywords: *Restaurant, Multisensory, The Unity of Contemporary Contrast, Contemporary, Spatial Experience.*

Skripsi berjudul:

**REDESAIN INTERIOR YIN & YUM ALL DAY DINING JAKARTA
DENGAN KONSEP "THE UNITY OF CONTEMPORARY CONTRAST"**

diajukan oleh Nur'aini Amanda Yazmin, NIM 2212528023, 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 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Pembimbing I



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NUPTK 0647755656130162

Anggota/Pembimbing II



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.
NUPTK 6260765666230243

Anggota/Cognate



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S. T., M. T.
NUPTK 5059748649230173


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad 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 : Nur'aini Amanda Yazmin
NIM : 2212528023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S-1 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, 10 Juni 2026



Nur'aini Amanda Yazmin

2212528023

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Redesain Interior Yin & Yum All Day Dining Dengan Konsep *The Unity of Contemporary Contrast*”** ini dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyelesaian karya ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan tanpa henti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Mama, Papa, dan keluarga penulis yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa yang tidak pernah putus.
3. Yang terhormat, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II atas kesabaran, waktu, kemudahan, dan ilmu yang telah diberikan dalam membimbing penulis hingga Tugas Akhir ini selesai.
4. Yang terhormat, Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yang terhormat, Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Wali, atas segala arahan, nasihat, dan bimbingannya selama masa perkuliahan.
6. Yang terhormat, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Pengajar dan staf Program Studi Desain interior yang telah membagi ilmu, pengalaman, dan membimbing penulis selama perkuliahan.
8. Domisilium Studio, yang telah bersedia memberikan objek kajian sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat terwujud.

9. Teman-teman seperjuangan Arsir 22, serta sahabat-sahabat terdekat: Cindy, Filda, Bila, Rahayu, dan Ayu, yang senantiasa menjadi rekan bertukar pikiran dan sumber motivasi selama masa perkuliahan.
10. Sahabat-sahabat terdekat penulis, Ilu, Hana, Eka, dan Jijah yang telah memberikan semangat, dukungan, serta motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir.
11. Kepada Niki, Tulus, One Direction, Seventeen, Aespa, Nct Dream, dan Cortis yang karyanya telah menghibur penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan sekecil apa pun dalam penyelesaian karya ini.

Ucapan terima kasih ini tentunya masih belum cukup untuk membalas kebaikan seluruh pihak yang telah membantu. Mengingat bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, segala kritik maupun saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan hasil di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Juni 2026



Nur'aini Amanda Yazmin

NIM 2212528023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Landasan Teori Umum.....	7
2. Landasan Teori Khusus.....	11
B. Program Desain (Programming)	12
1. Tujuan Desain	12
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	13
3. Data.....	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	39
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide dan Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	44
C. Identifikasi Masalah dan Ide Solusi	52
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	53
A. Alternatif Desain	53

1. Alternatif Estetika Ruang	53
2. Alternatif Penataan Ruang	63
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	67
4. Alternatif Pengisi Ruang	70
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	72
B. Evaluasi Pemilihan Desain	82
C. Hasil Desain	83
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	105
A. Hasil Survei	105
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	106
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	107
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	109
E. Gambar Kerja	135
F. Hasil Turnitin	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka berfikir metode design Thinking	3
Gambar 2. 1 Logo Vivere Grup.....	14
Gambar 2. 2 Logo Yin & Yum.....	14
<i>Gambar 2. 3 Peta Google maps</i>	<i>15</i>
Gambar 2. 4 Lokasi Restoran Yin & Yum All Day Dining	18
Gambar 2. 5 Lokasi Restoran Yin & Yum All Day Dining	18
Gambar 2. 6 Kondisi Sekitar Yin and Yum All Day Dining.....	19
Gambar 2. 7 Orientasi Matahari Yin and Yum All Day Dining	20
Gambar 2. 8 Fasad Bangunan Vivere, Artotel Curated	20
Gambar 2. 9 Tata Letak Ruang Yin & Yum All Day Dining.....	21
Gambar 2. 10 Dokumentasi Foto Lapangan Yin and Yum All Day Dining and Lobby	23
Gambar 2. 11 Sistem Pencahayaan Yin and Yum.....	29
Gambar 2. 12 Sistem Pencahayaan Yin and Yum.....	29
Gambar 2. 13 Sistem Pencahayaan Yin and Yum.....	29
Gambar 2. 14 Sistem Pencahayaan Yin and Yum.....	29
Gambar 2. 15 Rattan Pendant Lamp	33
Gambar 2. 16 Accent Table di Lobby.....	33
Gambar 2. 17 Accent Table di Foyer <i>Lounge</i>	33
Gambar 2. 18 Partisi Anyaman di Dining Room	33
<i>Gambar 2. 19 Minimum Clearence Behind Chair in place</i>	<i>34</i>
Gambar 2. 20 Minimum Clearence Behind Extended Chair.....	35
Gambar 2. 21 Banquette Seating and Passege Clearence Requirements.....	35
Gambar 2. 25 Banquette Seating Cleareances.....	36
Gambar 2. 26 Service Aisle	36
Gambar 2. 22 Tables Minimum and Optimum Depths Vertical Clearence	37
Gambar 2. 23 Table for Four	37
Gambar 2. 24 Table Sizes Width with Minimum, Preferred Minimum, Optimum Table Depths.....	38

Gambar 3. 1 Skema Latar Masalah	43
Gambar 3. 2 Mindmap Konsep Perancangan	44
Gambar 3. 3 Konsep Besar Perancangan.....	45
Gambar 3. 4 Palet warna Perancangan.....	51
Gambar 3. 5 Refrensi Material Board	52
Gambar 4. 1 Refrensi Material Board	54
Gambar 4. 2 Refrensi Material Board	56
Gambar 4. 3 Refrensi Material Board	57
Gambar 4. 4 Refrensi Material Board	58
Gambar 4. 5 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	59
Gambar 4. 6 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafond.....	60
Gambar 4. 7 Penerapan Gaya dan Tema pada Elemen Dekoratif.....	61
Gambar 4. 8 Komposisi Warna	62
Gambar 4. 9 Komposisi Material	63
Gambar 4. 10 Diagram Matrix	63
Gambar 4. 11 Diagram Bubble Alternatif 1	64
Gambar 4. 12 Diagram Bubble Alternatif 2	64
<i>Gambar 4. 13 Block Plan Alternatif 1</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 14 Block Plan Alternatif 2</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 15 Layout</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 16 Rencana Lantai</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 17 Rencana Plafond</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 18 Rencana Plafond</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 19 Perspektif Render Lounge</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4. 20 Perspektif Render Hallway.....</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4. 21 Perspektif Render Hallway.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4. 22 Perspektif Render Hallway.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4. 23 Perspektif Render Hallway.....</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4. 24 Perspektif Render Hallway.....</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4. 25 Perspektif Render Cashier.....</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4. 26 Perspektif Render Meeting Room</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4. 27 Perspektif Render Meeting Room</i>	<i>87</i>

<i>Gambar 4. 28 Perspektif Render Meeting Room</i>	87
<i>Gambar 4. 29 Perspektif Render Meeting Room</i>	88
<i>Gambar 4. 30 Perspektif Render Meeting Room</i>	88
<i>Gambar 4. 31 Perspektif Render Meeting Room</i>	89
<i>Gambar 4. 32 Perspektif Render Meeting Room</i>	89
<i>Gambar 4. 33 Perspektif Render Enterance Restaurant</i>	90
<i>Gambar 4. 34 Perspektif Render Enterance Restaurant</i>	90
<i>Gambar 4. 35 Perspektif Render Buffet Area Restaurant</i>	91
<i>Gambar 4. 36 Perspektif Render Buffet Area Restaurant</i>	91
<i>Gambar 4. 37 Perspektif Render Live Cooking Restaurant</i>	92
<i>Gambar 4. 38 Perspektif Render Live Cooking Restaurant</i>	92
<i>Gambar 4. 39 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	93
<i>Gambar 4. 40 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	93
<i>Gambar 4. 41 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	94
<i>Gambar 4. 42 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	94
<i>Gambar 4. 43 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	95
<i>Gambar 4. 44 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	95
<i>Gambar 4. 45 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	96
<i>Gambar 4. 46 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	96
<i>Gambar 4. 47 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	97
<i>Gambar 4. 48 Perspektif Render Dining Area Restaurant</i>	97
<i>Gambar 4. 49 Perspektif Render Cozy Corner Restaurant</i>	98
<i>Gambar 4. 50 Perspektif Render Cozy Corner Restaurant</i>	98
<i>Gambar 4. 44 Perspektif Render Restaurant</i>	99
<i>Gambar 4. 45 Buffet Display 1</i>	99
<i>Gambar 4. 46 Buffet Display 2</i>	99
<i>Gambar 4. 47 Service Station</i>	100
<i>Gambar 4. 48 Instalasi Sculpture</i>	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel aktivitas Pengguna Ruang	16
Tabel 2. 2 Tabel Data Desain Lantai	23
Tabel 2. 3 Tabel Data Desain Dinding	25
Tabel 2. 4 Tabel Data Desain Plafon	27
Tabel 2. 5 Data <i>furniture</i> dan equipment	31
Tabel 2. 6 Daftar kebutuhan dan kriteria	39
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi	52
<i>Tabel 4. 1 Tabel Perhitungan Pencahayaan</i>	74
<i>Tabel 4. 2 Tabel Perhitungan Pencayaan</i>	79
Tabel 4. 3 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, masyarakat modern mengalami pergeseran signifikan dalam cara mereka memandang dan mengapresiasi desain, terutama di kalangan Generasi Z dan Milenial yang semakin *design conscious*. Mereka tidak hanya mencari produk atau layanan yang fungsional, tapi juga mempertimbangkan aspek estetika, nilai, dan identitas yang ditawarkan oleh suatu ruang atau brand. Menurut studi dari First Insight (2020), sebanyak 73% konsumen Gen Z bersedia membayar lebih untuk produk yang ramah lingkungan dan memiliki desain yang *thoughtful*. Fenomena ini menunjukkan bahwa desain tidak lagi dipandang sebagai elemen pelengkap, melainkan sudah menjadi faktor utama dalam keputusan pembelian dan pengalaman konsumen. Penataan interior sekarang tidak lagi sekadar fungsional, tapi juga harus mempertimbangkan estetika, kenyamanan, dan identitas personal yang tercermin dalam setiap elemen mulai dari pemilihan warna, material, sampai filosofi yang melatarbelakangi setiap keputusan desain.

Pergeseran ini juga berdampak ke industri restoran yang mengalami transformasi besar dalam pendekatan desain interiornya. Restoran tidak lagi sekadar tempat makan, tapi sudah berkembang menjadi ruang pengalaman yang imersif. Pengalaman ini dibentuk oleh semua elemen desain yang berkontribusi dalam menciptakan *first impression* yang kuat. Pengunjung tidak hanya mengingat rasa makanan, tapi juga mengingat bagaimana rasanya berada di ruang tersebut, bagaimana pencahayaan dan tata ruang mempengaruhi *mood* mereka, dan bagaimana suasana membuat mereka ingin berlama-lama di tempat tersebut.

Namun, permasalahan di banyak restoran saat ini adalah pengunjung cenderung hanya mengingat rasa makanannya saja, tapi lupa dengan tempat dan suasana yang mereka alami. kenyataannya, *first impression* dari desain interior punya peran yang sangat penting dalam membentuk memori jangka

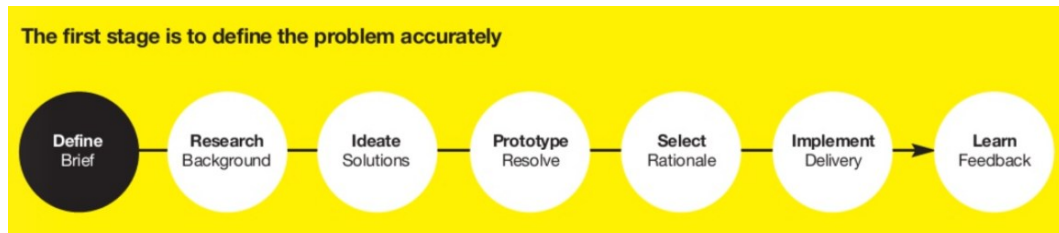
panjang dan mempengaruhi keputusan pengunjung untuk kembali lagi. Ketika seseorang masuk ke sebuah restoran, hal pertama yang mereka tangkap adalah visual dan atmosfer ruangnya, bukan rasa makanan. Desain interior yang kuat dan *memorable* bisa menciptakan *emotional connection* yang membuat pengunjung ingin berbagi pengalaman mereka di media sosial, merekomendasikan tempat tersebut ke teman dan keluarga, dan yang paling penting, membuat mereka ingin kembali lagi bukan hanya karena makanannya enak, tapi karena mereka merindukan *experience* yang mereka rasakan di tempat tersebut.

Berdasarkan fenomena *design conscious* dan kebutuhan akan *memorable Dining experience*, perancangan interior Yin & Yum All Day Dining menjadi sangat relevan melalui pendekatan kontras elemen alam yang fokus pada *spatial experience*. Perancangan ini mengintegrasikan karakteristik air, api, bumi, dan angin secara sistematis untuk menghasilkan identitas visual yang kuat. Pengolahan elemen tersebut menciptakan atmosfer ruang yang tenang guna mendukung kenyamanan pengunjung saat bersantap, sesuai dengan aspek Yin yang mengutamakan ketenangan. Melalui pemilihan material dan *spatial arrangement* yang kontras, Yin & Yum All Day Dining memiliki karakter ruang yang tegas namun tetap luwes. Hal ini membuat restoran mampu beradaptasi dengan berbagai kebutuhan konsumen sepanjang hari tanpa kehilangan jati diri desainnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode yang digunakan oleh penulis dalam Perancangan Yin & Yum All Day Dining di Vivere Hotel, Artotel Curated adalah pendekatan pada buku *Basic Design 08: Design Thinking* sebagaimana dijelaskan secara mendalam oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris dalam buku mereka *Design Thinking* (2010). Terdapat tujuh tahap yang membahas secara spesifik mengenai aspek kreativitas yang tinggi namun dikendalikan dan diarahkan untuk menghasilkan solusi yang layak dan praktis untuk masalah desain dan memenuhi tujuan yang diinginkan.



Gambar 1. 1 Kerangka berfikir metode design thinking

(Sumber: Gavin Ambrose, Paul Harris. 2010)

2. Metode Desain

a. Define

Pada tahap awal perancangan ini, penulis perlu mendefinisikan persyaratan proyek secara menyeluruh melalui pemahaman mendalam tentang masalah dan konteks proyek. Hal ini esensial untuk mengidentifikasi seluruh elemen yang diperlukan bagi keberhasilan perancangan. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis keinginan klien yang disampaikan, baik secara lisan maupun tertulis, yang isinya berupa tujuan atau permintaan spesifik yang harus dipenuhi.

Pada objek perancangan Yin & Yum All Day Dining di Vivere Hotel, Artotel Curated, tujuan utama perancangan ini adalah menciptakan restoran yang mampu memberikan kesan pertama yang kuat (*memorable*) untuk mendorong *repeat visit*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan memori pengunjung yang sering kali hanya berfokus pada kualitas makanan. Padahal, kesan pertama dari desain interior memegang peran penting dalam membentuk memori jangka panjang, terutama pada segmen Gen Z dan Milenial yang semakin *design conscious*.

Oleh karena itu, interpretasi tujuan tersebut mengarah pada kebutuhan perancangan yang menawarkan pengalaman mendalam dan berkesan. Hal ini dicapai melalui penempatan *point of interest* yang strategis sebagai *focal point* yang mudah diingat. Dengan demikian, Yin and Yum All Day Dining ditransformasi menjadi destinasi berkarakter unik yang dapat melayani berbagai kebutuhan konsumen sepanjang hari, alih-alih sekadar tempat makan.

b. Research

Pada tahap kedua, setelah fokus dan sasaran perancangan terbentuk, langkah selanjutnya adalah melaksanakan riset pengumpulan data. Informasi ini nantinya digunakan sebagai landasan dalam proses kreatif di tahap ideasi. Pendekatan yang digunakan meliputi riset kualitatif, seperti analisis gaya hidup dan pola konsumsi pengguna sasaran, serta riset kuantitatif untuk menganalisis ukuran dan komposisi kelompok target. Terdapat dua jenis sumber informasi yang dapat dimanfaatkan dalam tahap ini, yaitu:

- a) Sumber Primer biasanya didapat dari proyek-proyek sebelumnya, baik dengan klien yang sama atau proyek dengan karakteristik serupa. Khususnya pada perancangan Yin & Yum All Day Dining, sumber primer dapat berupa *feedback* pengunjung hotel sebelumnya atau observasi perilaku Gen Z dan Milenial sebagai target utama. Informasi ini penting untuk memetakan strategi desain yang efektif dan yang kurang berhasil pada segmen tersebut.
- b) Sumber Sekunder diambil dari laporan penelitian pasar yang membahas segmen atau demografi khusus. Misalnya, data survei yang menunjukkan bagaimana 73% konsumen Gen Z siap membayar lebih untuk kreasi yang ramah lingkungan dan dirancang dengan hati-hati, atau data industri tentang tren restoran yang menunjukkan bahwa permintaan telah bergeser dari sekadar ruang fungsional ke ruang pengalaman yang imersif yang menciptakan *memorable Dining experience* (First Insight, 2020). Data sekunder ini berfungsi untuk memperjelas struktur, karakteristik pasar, dan kebutuhan spesifik yang dituju.

c. Ideate

Tahap ideasi berfungsi untuk menghasilkan gagasan desain dengan mengintegrasikan hasil riset dan persyaratan proyek yang ditetapkan pada tahap sebelumnya. Proses ini menggunakan metode seperti brainstorming dan pembuatan sketsa untuk memicu lahirnya ide yang

orisinal namun tetap masuk akal secara anggaran. Pada perancangan Yin & Yum All Day Dining, penulis menerapkan konsep *The Unity of Contemporary Contrast* sebagai landasan utama. Fokus utama konsep ini adalah menciptakan pengalaman spasial melalui pertemuan elemen-elemen yang kontras namun tetap selaras secara visual.

Selama proses ideasi, potensi misinterpretasi dari tahap definisi dapat terungkap. Oleh karena itu, klarifikasi segera dari klien sangat penting untuk memastikan desain selaras dengan ekspektasi, yaitu menjadikan perancangan Yin & Yum All Day Dining sebagai destinasi berkarakter unik yang melayani berbagai kebutuhan konsumen sepanjang hari.

d. Prototype

Setelah ideasi berhasil dicapai untuk menghasilkan ide desain, proses desain dilanjutkan dengan menyiapkan prototipe untuk menguji kelayakan teknis dan memvisualisasikan desain dalam hal tiga dimensi.

Pada perancangan Yin & Yum All Day Dining, prototipe diwujudkan melalui pembuatan model 3D. Langkah ini sangat penting untuk menguji proporsi, *spatial arrangement* serta interaksi antar elemen kontras. Melalui studi model 3D ini, penulis dapat mengevaluasi apakah desain yang diusulkan telah efektif menjawab permasalahan utama.

e. Select

Setelah pengujian prototipe, desain akan dilanjutkan dalam proses seleksi untuk menetapkan satu gagasan desain yang akan diimplementasikan dan dibawa ke tahap realisasi. Faktor penilaian utama adalah bahwa desain memenuhi tujuan proyek yang telah ditetapkan, dan juga akan memenuhi pedoman teknis dan kebutuhan audiens. Selain estetika dan fungsi, hal praktis seperti anggaran dan perkiraan waktu dipertimbangkan pada fase ini untuk memastikan kelayakan produksi. Dalam perancangan Yin & Yum All Day Dining, penetapan keputusan akhir didasarkan pada evaluasi objektif terhadap kesesuaian desain dengan strategi operasional restoran dan karakteristik

pasar sasarannya. Gagasan desain yang terpilih adalah opsi rancangan yang dinilai paling efektif dalam memecahkan masalah minimnya memori spasial, memberikan nilai tambah pada area komersial, serta secara komprehensif menghadirkan pengalaman ruang yang optimal bagi pengunjung.

f. Implement

Setelah gagasan desain final ditetapkan, tahap implementasi dilakukan dengan menyusun dokumen desain final beserta spesifikasi teknis yang mendalam. Dokumen ini mencakup gambar kerja detail, daftar material, dan visualisasi rendering sebagai standar acuan teknis perancangan. Selama proses ini, penulis memastikan setiap detail produksi telah sesuai dengan rencana untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan. Penulis memfokuskan tahap ini pada kesesuaian antara gambar teknis dengan konsep *The Unity of Contemporary Contrast* yang telah dirancang. Hal ini dilakukan agar kualitas visual serta atmosfer tenang dalam ruang dapat terbayangkan secara nyata melalui dokumen teknis tersebut. Seluruh penyusunan dokumen dikelola secara sistematis guna memastikan desain tetap logis secara struktur dan efisien dari segi perencanaan hingga tahap akhir laporan.

g. Learn

Tahap *learn* merupakan fase evaluasi yang berfokus pada refleksi menyeluruh terhadap hasil akhir perancangan. Pada konteks rancangan ini, proses evaluasi tidak bergantung pada umpan balik operasional fisik ruang, melainkan melalui pengujian teoretis terhadap pemenuhan sasaran awal proyek. Evaluasi ini mengkaji sejauh mana solusi desain yang ditawarkan mampu menjawab rumusan masalah secara tuntas. *Feedback* ini menjadi bahan pembelajaran yang penting untuk proyek berikutnya dan memperkaya data pada tahap definisi dan riset. Dalam perancangan Yin & Yum All Day Dining, *feedback* dari pengunjung terutama Gen Z dan Milenial yang menjadi tolok ukur utama apakah desain tersebut berhasil menciptakan kesan pertama yang kuat dan pengalaman yang *memorable* sesuai tujuan awal.