

**PENERAPAN *HYBRID EXPERIENCE* PADA DESAIN  
INTERIOR RESTORAN ICONIC GELATO & BISTRO  
DI YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

oleh:

**Sabrina Maharani**

**NIM 2212512023**

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

## ABSTRAK

Perkembangan industri restoran yang berorientasi pada pengalaman menuntut ruang tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi, tetapi juga sebagai media pembentuk identitas dan keterikatan emosional. Iconic Gelato & Bistro di Yogyakarta menghadapi permasalahan berupa kejenuhan visual akibat minimnya pembaruan konsep, penurunan daya tarik pengunjung, serta kurang optimalnya sistem *display* dan keamanan koleksi *action figure* yang menjadi bagian dari identitas ruang. Perancangan ini menggunakan pendekatan Hybrid Experience yang mengintegrasikan fungsi *gelato*, *bistro*, dan *toys gallery* dalam satu kesatuan ruang yang kohesif. Metode perancangan mengacu pada proses desain Rosemary Kilmer melalui tahap analisis dan sintesis dengan teknik observasi, wawancara, studi literatur, dan analisis SWOT. Hasil perancangan menunjukkan penerapan tata ruang berbasis *experience nodes*, pengalaman multisensori, pengolahan elemen interior, pencahayaan, material, serta sistem *display* dan utilitas yang mendukung kenyamanan dan keamanan pengguna. Perancangan ulang interior ini menghasilkan ruang yang lebih imersif, aman, dan memiliki identitas visual yang kuat. Integrasi fungsi kuliner dan galeri koleksi mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, memperkuat citra *brand*, serta mendukung keberlanjutan Iconic Gelato & Bistro sebagai destinasi *lifestyle* dan rekreasi di Yogyakarta.

**Kata Kunci:** *Hybrid Experience*, Interior, Restoran, Multisensori

## **ABSTRACT**

*The development of the experience-oriented restaurant industry has transformed commercial spaces from merely places of transaction into environments that foster identity and emotional engagement. Iconic Gelato & Bistro in Yogyakarta faces several challenges, including visual monotony caused by limited concept renewal, declining visitor appeal, and an inadequate display and security system for its action figure collection, which forms an essential part of the venue's identity. This design project employs a Hybrid Experience approach that integrates the functions of a gelato shop, bistro, and toy gallery into a cohesive spatial environment. The design process follows Rosemary Kilmer's methodology through the stages of analysis and synthesis, utilizing observation, interviews, literature review, and SWOT analysis as data collection and evaluation methods. The design outcome demonstrates the application of spatial planning based on experience nodes, multisensory experiences, interior elements, lighting, materials, as well as display and utility systems that enhance user comfort and safety. The interior redesign creates a more immersive and secure environment with a strong visual identity. The integration of culinary and gallery functions improves visitor experience, strengthens brand identity, and supports the sustainability of Iconic Gelato & Bistro as a lifestyle and recreational destination in Yogyakarta.*

**Keywords:** *Hybrid Experience, Interior Restaurant, Multisensory*

Skripsi berjudul:

**PENERAPAN *HYBRID EXPERIENCE* PADA DESAIN INTERIOR RESTORAN ICONIC GELATO & BISTRO** diajukan oleh Sabrina Maharani NIM 2212512023, 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.


Pembimbing I/Ketua



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc

NUPTK 8646750651130092

Pembimbing II/Anggota



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

NUPTK 5158768669230223

Cognate/Anggota

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

NUPTK 4739757658130162

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahiddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0952748649130073

Koordinator Program Studi Desain Interior



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sabrina Maharani  
NIM : 2212512023  
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, 26 Januari 2026



METERAI  
TEMPEL  
7B-F85ANX362538095

Sabrina Maharani

NIM 2212512023

## KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul **PENERAPAN *HYBRID EXPERIENCE* PADA DESAIN INTERIOR RESTORAN ICONIC *GELATO & BISTRO* DI YOGYAKARTA** dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini terlaksana berkat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik;
2. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, serta bantuan moral, mental, dan material;
3. Anom Wibisono, S.Sn., M.sc. dan Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. atas bimbingan, arahan, serta masukan selama proses perancangan dan penyusunan Tugas Akhir;
4. Shana, Dafani, serta seluruh rekan dan sahabat atas doa, dukungan moral, dan kebersamaan;
5. Serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Sebagai sebuah karya ilmiah, Tugas Akhir ini tentu masih memiliki keterbatasan dalam penyusunannya. Penulis berharap kritik dan saran yang bersifat membangun dapat diberikan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 26 Januari 2026



**Sabrina Maharani**

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
C. Evaluasi Pemilihan Desain.....	5
<b>BAB II PRA DESAIN</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	10
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ).....	12
1. Tujuan Desain .....	12
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	13
3. Data .....	13
a. Deskripsi Umum Proyek .....	13
b. Data Non Fisik .....	15
c. Data Fisik .....	18
d. Data Literatur .....	28
4. Daftar Kebutuhan .....	38
5. Kriteria .....	45

### **BAB III PERMASALAHAN DESAIN**

A. Pernyataan Masalah.....	46
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	46

### **BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN**

A. Alternatif Desain .....	47
1. Alternatif Estetika Ruang.....	47
2. Alternatif Penataan Ruang .....	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	59
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	63
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	65
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	72
C. Hasil Desain .....	73

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	90

### **DAFTAR PUSTAKA.....91**

### **LAMPIRAN.....93**

A. Hasil Survey .....	93
B. Proses Pengembangan Desain.....	96
C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran.....	99
D. Rencana Anggaran Biaya.....	103
E. Gambar Kerja.....	119

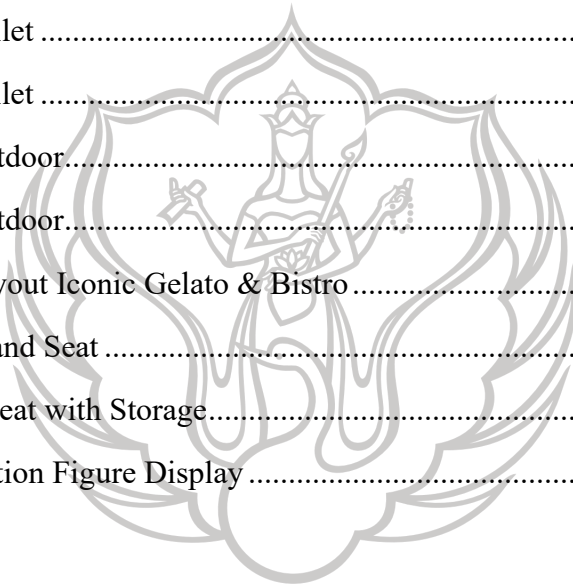
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2.1 Classification of the hybrid experience retailers based on the two dimensions .....	11
Gambar 2.2 Logo Iconic Gelato & Bistro.....	13
Gambar 2.3 Fasad Iconic Gelato & Bistro .....	14
Gambar 2.4 Batasan Wilayah.....	15
Gambar 2.5 Site Analysis.....	18
Gambar 2.6 Data Layout Restoran A.....	19
Gambar 2.7 Data Layout Restoran B .....	19
Gambar 2.8 Sirkulasi dan Zoning Area Restoran A .....	20
Gambar 2.9 Sirkulasi dan Zoning Area Restoran .....	20
Gambar 2.10 Diagram Matrix Iconic Gelato & Bistro .....	21
Gambar 2.11 Desain Lantai Iconic Gelato & Bistro .....	22
Gambar 2.12 Desain Dinding Iconic Gelato & Bistro .....	22
Gambar 2.13 Desain Plafon Iconic Gelato & Bistro.....	23
Gambar 2.14 Orientasi Matahari.....	24
Gambar 2.15 Analisis Penghawaan Iconic Gelato & Bistro .....	24
Gambar 2.16 Analisis Penghawaan Iconic Gelato & Bistro .....	25
Gambar 2.17 Area Display Action Figure .....	27
Gambar 2.18 Area Display Action Figure .....	28
Gambar 2.19 Incremental Area per Diner.....	28
Gambar 2.20 Meja Bundar 36-72 Inchi .....	29
Gambar 2.21 Chair-to-Table Clearance .....	29
Gambar 2.22 Wheelchair clearance dining table .....	30
Gambar 2.23 Dimensi Antropometri Kursi Makan.....	30
Gambar 2.24 Dimensi Armchair .....	31
Gambar 2.25 Dimensi Dasar Banquette Seating.....	31

Gambar 2.26 Skenario Penataan Banquette dan Ruang perorang.....	32
Gambar 2.27 Clearance Akses ke Banquette .....	32
Gambar 2.28 Tinggi Meja Bar .....	33
Gambar 2.29 Clearance Antara Bar dan Back-Bar .....	33
Gambar 2.30 Clearance Antara Bar dan Back-Bar .....	34
Gambar 2.31 Seating Zone dan Lebar Jalur Sirkulasi Pengunjung .....	35
Gambar 2.32 Food Counter.....	35
Gambar 3.1 Mind Mapping Konsep Perancangan .....	46
Gambar 4.1 Design Moods Furniture.....	47
Gambar 4.2 Design Moods Lantai .....	48
Gambar 4.3 Design Moods Dinding .....	48
Gambar 4.4 Design Moods Dinding .....	49
Gambar 4.5 Sketsa Ide Area Restoran .....	49
Gambar 4.6 Sketsa Ide Area Bar Gelato .....	50
Gambar 4.7 Sketsa Ide Area Bar Bistro .....	51
Gambar 4.8 Sketsa Ide Area Koridor.....	52
Gambar 4.9 Alternatif Elemen Dekoratif.....	52
Gambar 4.10 Komposisi Warna.....	53
Gambar 4.11 Stilasi Bentuk .....	53
Gambar 4.12 Komposisi Material.....	54
Gambar 4.13 Diagram Matriks .....	55
Gambar 4.14 Bubble Diagram Alternatif 1 (Terpilih) .....	55
Gambar 4.15 Bubble Diagram Alternatif 2.....	56
Gambar 4.16 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1(Terpilih) .....	57
Gambar 4.17 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2.....	58
Gambar 4.18 Layout Alternatif 1 (Terpilih) .....	58
Gambar 4.19 Layout Alternatif 2 .....	58
Gambar 4.20 Rencana Lantai Alternatif 1 .....	59

Gambar 4.21 Rencana Lantai Alternatif 2 (Terpilih).....	59
Gambar 4.22 Rencana Dinding A Alternatif 1.....	60
Gambar 4.23 Rencana Dinding A Alternatif 2 (Terpilih).....	60
Gambar 4.24 Rencana Dinding B Alternatif 1 (Terpilih) .....	61
Gambar 4.25 Rencana Dinding B Alternatif 2.....	61
Gambar 4.26 Rencana Plafon Alternatif 1 .....	62
Gambar 4.27 Rencana Plafon Alternatif 2 (Terpilih).....	62
Gambar 4.28 Skema Furniture A Alternatif 1 (Terpilih).....	63
Gambar 4.29 Skema Furniture A Alternatif 2.....	63
Gambar 4.30 Skema Furniture B Alternatif 1 (Terpilih) .....	63
Gambar 4.31 Skema Furniture B Alternatif 2.....	64
Gambar 4.32 Daikin Ac Cassette Sky Air Series Wireless FCC50AV14 .....	69
Gambar 4.33 Daikin AC Split ALPHA Inverter FTKH-Y Series R32.....	69
Gambar 4.34 Main Entrance .....	73
Gambar 4.35 Side Entrance 1.....	73
Gambar 4.36 Restoran A & B.....	74
Gambar 4.37 Restoran A & B.....	74
Gambar 4.38 Restoran A & B.....	75
Gambar 4.39 Restoran A & B.....	75
Gambar 4.40 Restoran A & B.....	76
Gambar 4.41 Restoran A & B.....	76
Gambar 4.42 Restoran A & B.....	77
Gambar 4.43 Restoran A & B.....	77
Gambar 4.44 Restoran A & B.....	78
Gambar 4.45 Bar Gelato .....	78
Gambar 4.46 Bar Bistro .....	79
Gambar 4.47 Koridor dan Side Entrance 2 .....	79
Gambar 4.48 Koridor dan Side Entrance 2 .....	80

Gambar 4.49 Koridor dan Side Entrance 2 .....	80
Gambar 4.50 Side Entrance 3.....	81
Gambar 4.51 Side Entrance 3.....	81
Gambar 4.52 Smoking Area.....	82
Gambar 4.53 Smoking Area.....	82
Gambar 4.54 Smoking Area.....	83
Gambar 4.55 Kitchen .....	83
Gambar 4.56 Kitchen .....	84
Gambar 4.57 Toilet .....	84
Gambar 4.58 Toilet .....	85
Gambar 4.59 Toilet .....	85
Gambar 4.60 Outdoor.....	86
Gambar 4.61 Outdoor.....	86
Gambar 4.62 Layout Iconic Gelato & Bistro .....	87
Gambar 4.63 Island Seat .....	88
Gambar 4.64 2 Seat with Storage.....	88
Gambar 4.65 Action Figure Display .....	89



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengunjung.....	16
Tabel 2.2 Data Aktivitas Pengunjung.....	16
Tabel 2.3 Equipment.....	25
Tabel 2.4 Penyusunan Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.....	36
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan Ruang.....	38
Tabel 4.1 Analisis Kriteria Bubble Diagram.....	56
Tabel 4.2 Analisis Kriteria Zoning dan Sirkulasi.....	58
Tabel 4.3 Analisis Kriteria Layout.....	59
Tabel 4.4 Analisis Kriteria Rencana Lantai.....	60
Tabel 4.5 Analisis Kriteria Rencana Dinding A.....	61
Tabel 4.6 Analisis Kriteria Rencana Dinding B.....	61
Tabel 4.7 Analisis Kriteria Rencana Plafon.....	62
Tabel 4.8 Analisis Kriteria Furniture A.....	64
Tabel 4.9 Analisis Kriteria Furniture B.....	64
Tabel 4.10 Equipment.....	64
Tabel 4.11 Pencahayaan.....	65
Tabel 4.12 Perhitungan Titik Lampu.....	66
Tabel 4.13 Perhitungan Kebutuhan AC.....	70
Tabel 4.14 Evaluasi Penlihatan Desain.....	72

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tugas akhir ini berfokus pada perancangan interior ruang publik yang berlokasi di Jalan Magelang, Kutu Patran, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan total luas 857 m<sup>2</sup>. Area yang dirancang mencakup zona *entrance*, *gelato*, *bistro*, serta koridor yang diolah secara menyeluruh dan saling terintegrasi untuk menciptakan pengalaman ruang yang menarik sekaligus mendorong pengunjung untuk membagikannya melalui media sosial. Pada era *modern*, gaya hidup urban membentuk persepsi konsumen bahwa suasana toko (*store atmosphere*) menjadi salah satu pertimbangan utama ketika memilih tempat untuk bersantap, bahkan melebihi faktor harga (Tsania, n.d., 2023). *Store atmosphere* dapat dijadikan sebagai alat pemasaran efektif yang mempengaruhi keputusan berkunjung hingga tindakan pembelian ulang konsumen (Kurniawati, 2018; Tulipa et al., 2014). Sektor kuliner seperti *gelato* dan *bistro* kini tidak lagi dipandang sekadar sebagai produk hidangan penutup yang digemari masyarakat (Fadhlurahman et al., 2019), melainkan bagian dari pemenuhan pengalaman visual dan sensorial yang mendukung aktivitas sosial serta meningkatkan waktu tinggal (*dwelling time*) pengunjung.

Keberhasilan penyampaian pesan visual ini didukung oleh kecenderungan otak manusia yang lebih mudah mengingat suatu objek melalui tampilan detail yang spesifik dibandingkan pesan tertulis atau lisan (Cenadi, 1999; Domingo et al., 2019). Fenomena ini melandasi konsep bangunan ikonik seperti Iconic Gelato & Bistro yang mengintegrasikan kuliner dengan galeri *action figure* sebagai pembeda utama. Namun, dalam operasionalnya, objek studi ini menghadapi tantangan besar terkait keamanan visual dan manajemen ruang publik tematik. Salah satu insiden fatal terjadi pada akhir Desember 2023, ketika sebuah koleksi *action figure Iron Man* senilai sekitar Rp. 33 juta jatuh dan pecah akibat interaksi fisik pengunjung, meskipun telah diberi peringatan "*public do not touch*" ("*Action Figure Iron Man Pecah*", 2023).

Peristiwa ini memicu kritik publik mengenai sistem pengawasan, proteksi aset, serta tata letak sirkulasi dalam ruang publik pameran yang kurang aman (Harminanto, 2023).

Selain isu keamanan, Iconic Gelato & Bistro juga menghadapi penurunan minat pengunjung akibat kejenuhan visual. Beberapa pengunjung menyatakan bahwa tampilan galeri dan rotasi koleksi figur jarang diperbarui, sehingga menghilangkan elemen kejutan (*surprise element*) dan nilai estetika yang "*Instagramable*". Pihak manajemen melalui pemiliknya, Sedy Susanto, mengakui terjadinya penurunan jumlah pengunjung dan menyatakan perlunya inovasi serta pembaruan konsep untuk menjaga keberlanjutan bisnis. Hal ini menegaskan bahwa diferensiasi konsep yang kuat sekalipun tetap rentan terhadap risiko reputasi dan keausan tema visual jika tidak disertai fleksibilitas desain ruang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, proyek Tugas Akhir ini menjadi sangat penting dan menarik untuk dilakukan. Kasus pada Iconic Gelato & Bistro membuktikan bahwa keberhasilan ruang publik tidak hanya bergantung pada kekuatan konsep awal, melainkan pada kemampuan ruang tersebut untuk beradaptasi dan menawarkan pengalaman yang terus berkembang. Melalui perancangan ulang interior yang mengintegrasikan zona *gelato*, *bistro*, dan galeri mainan ini, akan diterapkan strategi pembaruan visual yang berkelanjutan (*sustainable visual styling*) serta optimalisasi sistem keamanan sirkulasi. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi desain interior komersial tematik yang adaptif, aman, dan mampu mempertahankan daya tarik jangka panjang di era *modern*.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

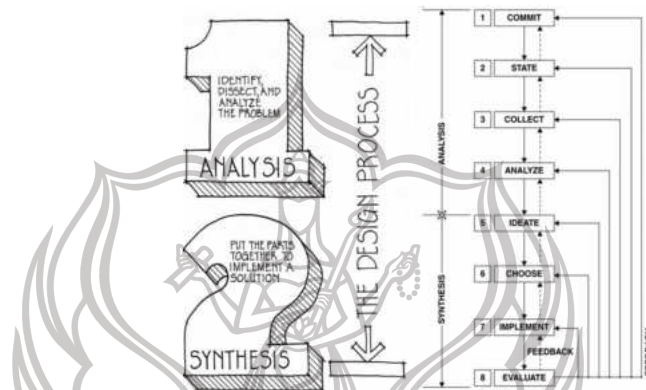
Dalam konteks perancangan Iconic Gelato & Bistro, proses desain mengacu pada metode Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer yang terdiri atas fase analisis dan sintesis. Metode ini dipilih karena mampu mengakomodasi kebutuhan proyek yang kompleks melalui pendekatan perancangan yang sistematis, terukur, dan tetap mendukung eksplorasi kreatif (Kilmer & Kilmer, 2014).

a. Fase Analisis

- 1) *Commit* : Menerima dan berkomitmen dengan masalah
- 2) *State* : Mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah
- 3) *Collect* : Pengumpulan data dan fakta
- 4) *Analyze* : Menganalisis data dan masalah yang terkumpul

b. Fase Sintesis

- 1) *Ideate* : Menciptakan ide melalui skematik dan konsep
- 2) *Choose* : Pemilihan alternatif ideasi yang paling optimal
- 3) *Implement* : Membuat visualisasi dalam bentuk 2D dan 3D
- 4) *Evaluate* : Meninjau hasil dari permasalahan yang ditetapkan



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer  
(sumber: *Designing Interiors* oleh Rosemary Kilmer, 2014)

## 2. Metode Desain

a. Fase Analisis: Penelusuran Masalah dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan penelusuran permasalahan dilakukan menggunakan metode Rosemary Kilmer (2014) yang dijelaskan dalam buku *Designing Interiors*. Pada tahap analisis (*programming*), metode ini terdiri atas beberapa langkah, yaitu:

1) *Commit*

Pada tahap ini, perancang melakukan pendalaman terhadap permasalahan pada penerapan *hybrid experience* di Iconic Gelato & Bistro serta menyusun strategi perancangan untuk menghasilkan solusi desain yang tepat dan terarah.

## 2) *State*

Tahap ini berfokus pada perumusan masalah dan penetapan kebutuhan desain sebagai dasar pengembangan konsep dan solusi perancangan yang terstruktur serta sesuai dengan tujuan proyek.

## 3) *Collect*

Pada tahap ini, desainer mengumpulkan data fisik dan nonfisik secara sistematis sebagai dasar proses perancangan.

- a) Studi Literatur, Tahap ini mengacu pada kajian literatur dari buku, jurnal, dan publikasi ilmiah sebagai dasar untuk memperdalam analisis permasalahan serta memperkuat perumusan solusi desain.
- b) Observasi Lapangan, Tahap ini dilakukan untuk memahami kondisi eksisting tapak, meliputi aksesibilitas, potensi visual, dan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar di Jalan Magelang, Sleman, Yogyakarta.
- c) Wawancara dengan pemilik serta analisis ulasan *Google Maps* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, preferensi gaya, citra ruang, serta pola aktivitas dalam restoran.
- d) Studi Pbandingan, Tahap ini dilakukan melalui analisis proyek sejenis sebagai referensi komparatif untuk pengembangan konsep desain dan identifikasi kebutuhan pasar yang relevan.

## 4) *Analyze*

Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis melalui *brainstorming* dan *mind mapping* untuk membentuk kerangka konseptual sebagai dasar pengembangan solusi desain.

### b. Fase Sintetis: Metode Ideasi dan Pengembangan Desain

Setelah solusi terhadap permasalahan desain dirumuskan, proses berlanjut pada tahap Sintesis, yaitu pengembangan desain yang dilakukan melalui 3 tahapan desain, yaitu:

#### 1) *Ideate*

Tahap ini berfokus pada pengembangan gagasan utama ke dalam sketsa, alternatif perancangan, dan skema desain sebagai proses eksplorasi serta pematangan konsep.

## 2) *Choose*

Tahap ini berfokus pada evaluasi dan pemilihan alternatif desain berdasarkan aspek fungsionalitas, kenyamanan, citra ruang, serta kesesuaian dengan karakter dan target pasar untuk menentukan solusi desain yang paling optimal.

## 3) *Implement*

Mengimplementasikan konsep terpilih ke dalam representasi tiga dimensi (*3D modeling*), visualisasi presentasi, gambar kerja, serta pengembangan detail interior sebagai tahap finalisasi perancangan.

## 4) *Evaluate*

Tahap akhir, merupakan penyajian hasil desain disertai evaluasi kesesuaiannya dengan konsep dan kebutuhannya, meliputi:

- a) Evaluasi, Tahap ini merupakan proses evaluasi menyeluruh terhadap desain interior untuk menilai kesesuaian rancangan dalam menjawab permasalahan pada Iconic Gelato & Bistro.
- b) Feedback, yaitu meninjau kembali hasil dan tahapan desain yang telah diselesaikan untuk dibandingkan dengan kondisi dan rencana aktual di lapangan.

### **C. Evaluasi Pemilihan Desain**

Tahap *Choose* dilakukan untuk memilih ide desain yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek dan mampu menjawab permasalahan desain secara efektif. Selanjutnya, tahap *Implement* merupakan proses pengembangan desain ke dalam bentuk gambar kerja, visualisasi 3D, dan dokumen *Detail Engineering Design (DED)*. Tahap terakhir, *Evaluate*, dilakukan untuk meninjau dan memastikan hasil rancangan telah sesuai dengan kebutuhan dan persetujuan klien sebelum siap direalisasikan.