

## BAB III METODE PERANCANGAN

### 3.1 Data Perancangan/ Data Kajian

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data dengan pendekatan *Mix Method*, yaitu kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data yang lebih kaya dan mendalam, sekaligus mendukung validitas hasil melalui pengukuran yang terstruktur. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan observasi untuk memahami konteks, perilaku, dan persepsi pengguna secara langsung, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner untuk menjangkau tanggapan dalam bentuk angka yang dapat dianalisis secara statistik. Menurut Nasution (2024), metode pengumpulan data dalam penelitian kombinasi bertujuan untuk mengintegrasikan kekuatan eksploratif dari pendekatan kualitatif dan kekuatan generalisasi dari pendekatan kuantitatif, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan meyakinkan.

Untuk memahami kebutuhan pengguna dan konteks perancangan, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, khususnya pada tahap *empathize*, yang berfokus pada penggalian data langsung melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap pengguna. Proses *Design Thinking* berfungsi sebagai panduan kreatif dalam perancangan dengan tahapan-tahapan seperti *Empathize*, memungkinkan peneliti memahami kebutuhan terkait bentuk, motif anyaman, dan warna kap lampu hias dari pengunjung Restoran Kampung Kecil. *Define*, menyaring informasi ini menjadi pernyataan masalah spesifik, seperti membuat desain kap lampu hias gantung untuk membentuk citra persawahan di restoran. *Ideate*, berbagai modul desain kap lampu dikembangkan untuk menciptakan desain yang sesuai. *Prototype*, membuat model awal, memungkinkan pengujian visual dan fungsional di ruang nyata. Pada tahap *Test*, evaluasi dilakukan dengan menggunakan indikator yang sama, yaitu aspek estetika visual, kesesuaian dengan

citra persawahan, dan kenyamanan pencahayaan, agar proses evaluasi tetap linear dengan data awal dan dapat dipertanggungjawabkan validitasnya.

Pengumpulan data menggunakan metode observasi, survei, dan studi literatur. Metode-metode ini diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai aspek visual yang sesuai untuk kap lampu hias bambu yang estetik sesuai dengan karakteristik restoran.

### **3.1.1 Observasi**

Observasi dilakukan langsung ke Restoran Kampung Kecil sebanyak 6 kali dengan total durasi 18 jam untuk memahami lingkungan dan interior tempat perancangan, serta untuk mengidentifikasi karakteristik estetika dan pencahayaan ruang makan. Layout ruangan terdapat pada lampiran. Kap lampu hias yang digunakan sebagai dekorasi sekaligus pencahayaan menggunakan satu desain dengan bentuk bulat dan terbuat dari bambu.

### **3.1.2 Survei**

Dalam penelitian ini, survei dilakukan sebanyak dua kali dengan tujuan untuk menggali preferensi pengguna dan memperoleh masukan dalam proses perancangan kap lampu hias berbasis anyaman bambu untuk Restoran Kampung Kecil. Instrumen survei yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner semi-terstruktur yang disusun secara daring menggunakan *Google Form*. Kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka yang dirancang untuk mengeksplorasi persepsi dan preferensi responden terhadap suasana restoran serta elemen desain yang mencerminkan citra persawahan. Beberapa aspek yang dikaji dalam instrumen ini meliputi frekuensi kunjungan ke restoran, persepsi terhadap elemen yang mencerminkan suasana pesawahan, penilaian terhadap pencahayaan dan desain lampu yang ada, serta masukan tentang pola anyaman, warna, dan elemen visual yang dianggap cocok untuk desain kap lampu hias bambu. Pertanyaan juga

mencakup pilihan warna dan motif anyaman yang relevan dengan tema alami dan tradisional restoran Kampung Kecil.

Survei pertama dilakukan pada tahap awal penelitian dengan tujuan untuk memahami preferensi pengunjung terhadap desain kap lampu hias yang saat ini digunakan di Restoran Kampung Kecil. Selain itu, survei ini juga menggali pandangan pengunjung mengenai elemen-elemen khas persawahan yang sebaiknya diangkat menjadi inspirasi dalam perancangan kap lampu hias. Responden diminta memberikan pendapat mengenai berbagai bentuk dan elemen visual yang identic dengan suasana persawahan, seperti bentuk terasering sawah, saung, caping petani, tampah, irigasi air, dan pola petak sawah. Selain itu, survei ini juga menanyakan motif atau pola anyaman yang dianggap cocok untuk mencerminkan tema persawahan, serta warna yang paling mewakili suasana dan citra persawahan.

Survei kedua dilakukan setelah proses eksplorasi desain dan pengembangan beberapa alternatif konsep kap lampu hias yang disusun berdasarkan hasil temuan dari survei awal. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengetahui tanggapan pengunjung terhadap opsi desain yang telah dikembangkan, serta memilih desain yang paling sesuai dengan karakter restoran dan preferensi visual pengunjung. Survei ini membantu dalam memvalidasi konsep desain dan memastikan kesesuaian antara desain kap lampu hias dengan suasana interior.

### 3.1.3 Studi Literatur

Perancangan ini memerlukan kajian literatur yang komprehensif dalam beberapa bidang utama, yaitu persepsi citra, material bambu dalam desain, teknik anyaman tradisional, estetika interior restoran, pencahayaan dalam desain interior, dan pendekatan *Design Thinking*. Kajian literatur berfungsi sebagai dasar teoritis dan referensi konseptual dalam proses merancang. Melalui kajian ini, perancang dapat memahami teori-teori yang relevan, tren desain terkini, karakteristik material bambu dan teknik anyamanm serta prinsip estetika dan fungsionalitas dalam konteks desain interior restoran.

Kajian literatur juga membantu memperkuat landasan akademis dari perancangan, memastikan bahwa ide yang dikembangkan tidak hanya bersifat subjektif, tetapi juga didukung oleh pengetahuan yang telah teruji. Dengan demikian, perancangan kap lampu hias berbasis anyaman bambu dapat memiliki arah yang jelas, relevan dengan konteks penggunaannya, serta mampu menjawab permasalahan yang ada secara tepat.

### 3.2 Populasi dan Sampel/Pengumpulan Data

Nashir (2020), menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan elemen yang memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Sedangkan Arikunto Suharsimi (2019), mengungkapkan bahwa sampel adalah sekumpulan subjek yang diambil dari populasi dan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan.

Dalam perancangan ini, diperlukan perhitungan ukuran sampel yang tepat untuk memastikan data yang diperoleh dapat mewakili populasi secara akurat. Dengan mempertimbangkan jumlah populasi pengunjung Restoran Kampung Kecil sebanyak 500 orang (dihitung berdasarkan selama 3 bulan kedatangan pengunjung), untuk tingkat kepercayaan 90%, serta margin kesalahan 10%, perhitungan dilakukan menggunakan rumus Cohern yang telah disesuaikan untuk populasi terbatas.

$$n = \frac{Z^2 \cdot P \cdot (1 - P)}{e^2}$$

Diketahui:

- Populasi (N) = 500 (jumlah pengunjung ditentukan selama periode 3 bulan)
- Margin kesalahan (e) = 10% = 0.10
- Tingkat kepercayaan 90% » Z-score 1.65
- Proporsi populasi = 0.5

$$n = \frac{1.65^2 \times 0.5 \times (1 - 0.5)}{(0.10)^2}$$

$$n = \frac{2.7225 \times 0.25}{0.01}$$

$$n = \frac{0.6806}{0.01} = 68.06$$

Dibulatkan,  $n = 68$

Jadi, ukuran sampel yang dibutuhkan untuk populasi 500 orang dengan tingkat kepercayaan 90% dan margin kesalahan 10% adalah 68 orang.

### 3.3 Analisis Data

#### 3.3.1 Hasil Analisis Survei Kuesioner

##### a. *Emphatize*

Tahapan *empathize* bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman, persepsi, dan kebutuhan pengguna terhadap suasana ruang dan pencahayaan di Restoran Kampung Kecil. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif dan kuantitatif melalui kegiatan observasi, wawancara dan survei kuesioner, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi restoran untuk mengamati suasana ruang, kondisi pencahayaan, dan respons pengunjung terhadap atmosfer interior. Selain itu, wawancara informal dan penyebaran survei kuesioner menggunakan *G-form* dilakukan dengan beberapa pengunjung dan pihak pengelola untuk menggali tanggapan mereka terhadap suasana ruang dan kesan visual dari lampu yang digunakan saat ini.



Gambar 3.1 Dokumentasi restoran (1)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)



Gambar 3.2 Dokumentasi restoran (2)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)



(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)  
Gambar 3.3 Dokumentasi restoran (3)

Dokumentasi visual berupa foto suasana ruang dan pencahayaan turut mendukung pemahaman terhadap kondisi eksisting yang menjadi dasar empati dalam proses perancangan. Melalui pendekatan ini, perancang mendapatkan gambaran awal mengenai kesan ruang, atmosfer visual, serta harapan pengguna terhadap desain yang mampu menghadirkan suasana yang lebih menyatu dengan konsep citra persawahan.

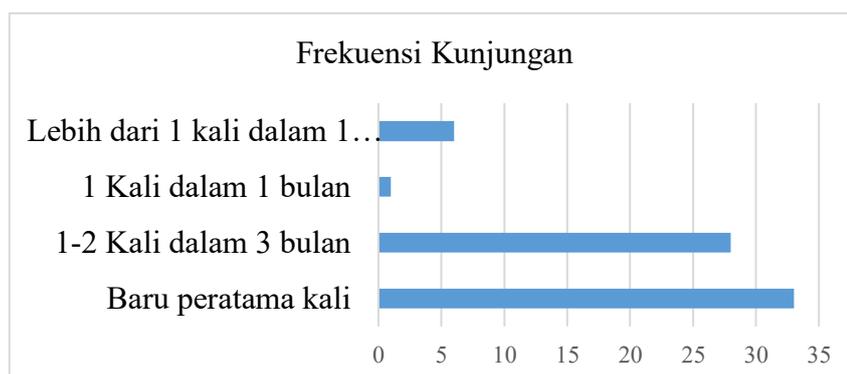
#### b. *Define*

Tahap *Define* bertujuan untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan permasalahan desain secara lebih spesifik berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, analisis dilakukan terhadap hasil survei kuesioner yang disebarakan kepada pengunjung Restoran Kampung Kecil. Kuesioner ini berisi pertanyaan mengenai persepsi pengunjung terhadap suasana restoran, penilaian terhadap pencahayaan saat ini, serta preferensi terhadap bentuk, warna, dan motif yang merepresentasikan citra persawahan.

Pada tahap ini, dilakukan survei kuesioner kepada pengunjung Restoran Kampung Kecil untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan preferensi pengunjung terkait suasana restoran serta desain lampu yang sesuai.

Temuan utama dari kuesioner:

- Frekuensi Kunjungan

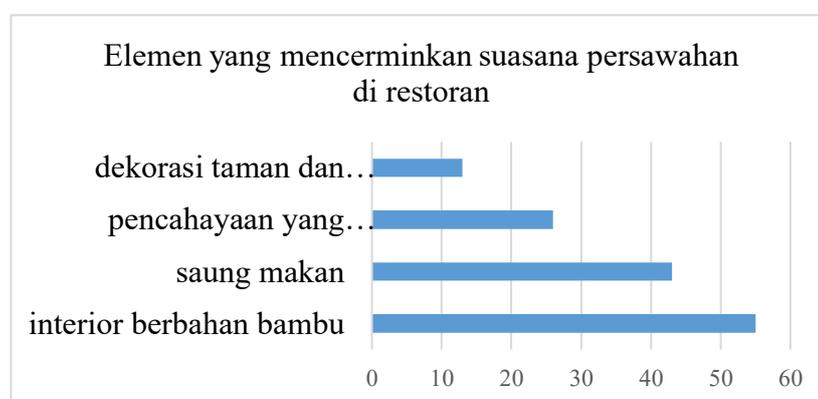


Gambar 3.4 Grafik frekuensi kunjungan pengunjung Restoran Kampung Kecil

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Diagram ini menunjukkan Frekuensi kunjungan pelanggan ke Restoran Kampung Kecil berdasarkan 68 jawaban responden. Mayoritas responden, yaitu 48,5 % mengunjungi restoran ini untuk pertama kalinya. Sebanyak 41,2% responden telah mengunjungi restoran ini sekitar 1-2 kali dalam tiga bulan terakhir. Sementara itu, hanya 1,5% responden mengunjungi restoran lebih dari satu kali dalam sebulan. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pelanggan merupakan pengunjung baru, sementara hanya sebagian kecil yang datang secara rutin.

- Elemen yang mencerminkan suasana persawahan

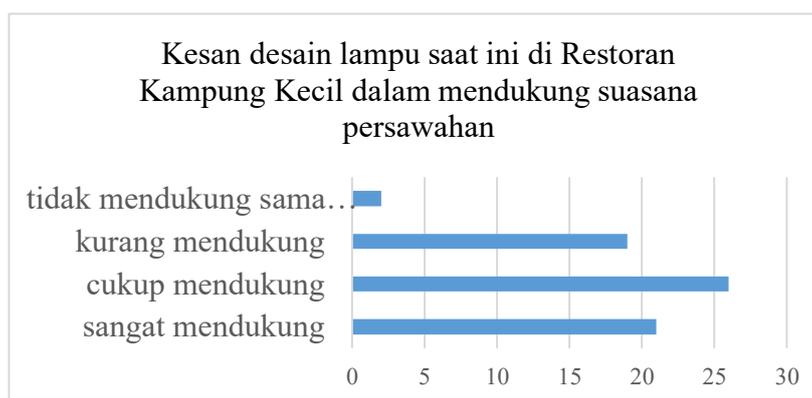


Gambar 3.5 Grafik elemen yang mencerminkan suasana (Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Mayoritas responden (80,9%) menyatakan bahwa interior berbahan bambu merupakan elemen utama yang menciptakan suasana persawahan di restoran. Selain itu, sebanyak 63,2% responden menilai saung makan juga menjadi faktor penting dalam membangun atmosfer persawahan yang khas. Pencahayaan yang digunakan di restoran mendapat perhatian dari 38,2% responden sebagai elemen pendukung suasana persawahan.

Data ini menunjukkan bahwa unsur material alami seperti bambu dan desain arsitektur tradisional berperan besar dalam menciptakan citra persawahan di restoran. Dalam konteks perancangan kap lampu hias bambu, aspek pencahayaan yang telah diidentifikasi oleh 38,2% responden sebagian elemen pendukung dapat menjadi fokus untuk memperkuat kesan suasana persawahan yang lebih autentik. Hal ini relevan dalam pengembangan desain kap lampu hias yang tidak hanya berfungsi sebagai penerangan tetapi juga sebagai elemen estetika yang memperkaya pengalaman visual pengunjung di Restoran Kampung Kecil.

- Kesan terhadap desain lampu saat ini



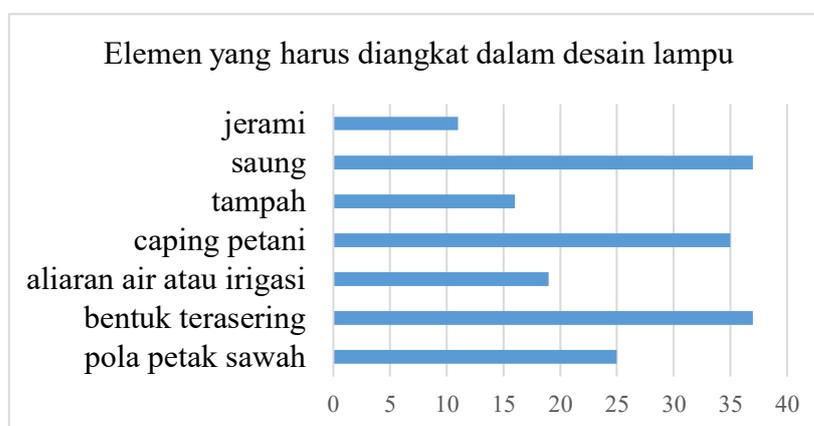
Gambar 3.6 Grafik persepsi pengunjung terhadap desain lampu di Restoran Kampung Kecil

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Sebanyak 30,9% responden menilai bahwa desain lampu saat ini sangat mendukung atmosfer persawahan, sementara 38,2% responden menganggapnya cukup mendukung. Namun 27,9% responden merasa bahwa desain lampu kurang mendukung suasana persawahan, dan 2% responden lainnya menilai bahwa lampu ini sama sekali tidak mendukung suasana yang diharapkan.

Data ini menunjukkan bahwa meskipun Sebagian besar responden (61,1%) menilai desain lampu cukup hingga sangat mendukung suasana persawahan, masih ada sekitar 30% yang merasa kurang puas dengan pencahayaan yang ada. Hal ini mengindikasikan perlunya perancangan ulang atau pengoptimalan desain lampu agar lebih selaras dengan konsep restoran.

- Elemen yang harus diangkat dalam desain lampu



Gambar 3.7 Grafik elemen yang harus diangkat dalam desain lampu

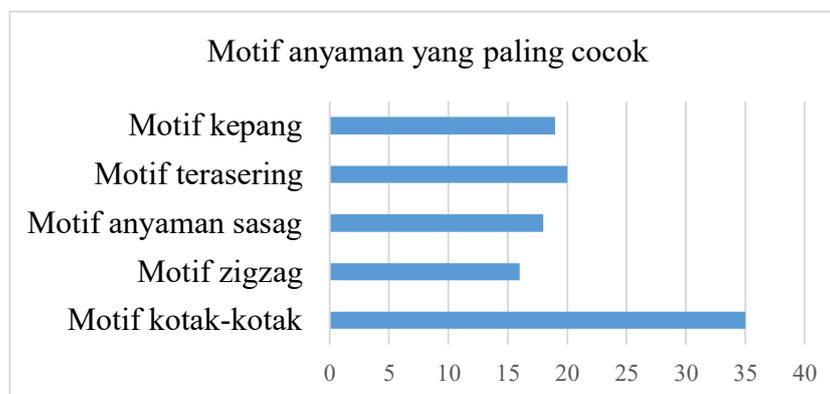
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Grafik ini menunjukkan elemen-elemen yang menurut pengunjung paling mencerminkan suasana persawahan dan sebaiknya diangkat dalam desain kap lampu hias di Restoran Kampung Kecil. Elemen yang paling banyak dipilih adalah bentuk terasering dan saung dengan persentase masing-masing 54,4%, yang menunjukkan bahwa lanskap bertingkat dan bangunan tradisional sangat identik dengan

suasana persawahan. Selain itu, caping petani (51,5%) juga dianggap sebagai elemen yang kuat dalam mempresentasikan suasana tersebut, diikuti oleh pola petak sawah (36,8%) dan aliran air atau irigasi (27,9%) yang mencerminkan aspek visual dan fungsional dari sawah. Sementara itu, tampah (23,5%) dan Jerami (16,2%) memiliki persentase lebih rendah, yang menunjukkan bahwa meskipun memiliki keterkaitan dengan suasana persawahan, elemen-elemen ini tidak sekuat elemen lainnya dalam menciptakan Kesan persawahan.

Berdasarkan hasil ini, desain kap lampu hias di restoran dapat lebih menonjolkan bentuk terasering dan saung dalam konsepnya, serta mengadopsi unsur caping petani sebagai inspirasi bentuk atau ornamen. Hal ini bertujuan untuk memperkuat atmosfer khas persawahan yang lebih autentik sesuai dengan harapan pengunjung.

- Pola anyaman paling cocok



Gambar 3.8 Motif anyaman yang paling cocok

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

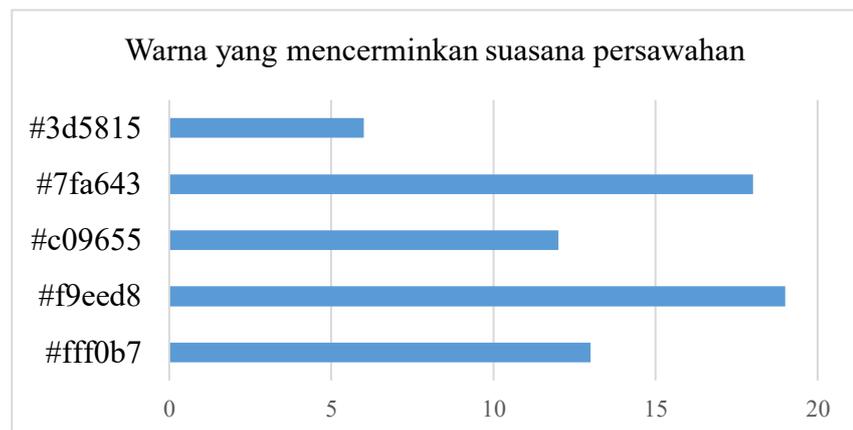
Berdasarkan hasil survei yang melibatkan 68 responden, motif anyaman yang paling dianggap cocok untuk mempresentasikan citra persawahan adalah motif kotak-kotak, dengan persentase 51,5%. Motif ini dikaitkan dengan pola petak-petak sawah yang terstruktur dan geometris, yang mencerminkan tatanan lahan pertanian di daerah persawahan. Pilihan kedua yang paling banyak dipilih adalah motif

terasering, dengan persentase 29,9% yang mengindikasikan bahwa bentuk bertingkat sawah di daerah perbukitan juga cukup relevan untuk diwujudkan dalam motif anyaman.

Selanjutnya, motif keping memperoleh 27,9%. Motif ini sering digunakan sebagai dinding/bilik saung bambu, sehingga erat kaitannya dengan suasana persawahan. Motif anyaman sasag dipilih oleh 26,5% responden, sementara motif zigzag menjadi pilihan paling sedikit dengan 23,5% yang kemungkinan dianggap kurang mempresentasikan pola khas persawahan.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa desain kap lampu hias berbasis anyaman yang mengangkat motif kotak-kotak dan motif keping akan lebih sesuai dalam menghadirkan nuansa persawahan di Restoran Kampung Kecil, selaras dengan preferensi mayoritas responden.

- Warna yang mencerminkan suasana persawahan



Gambar 3.9 Warna yang mencerminkan suasana persawahan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)



Gambar 3.10 Color pallet  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Berdasarkan diagram batang hasil survei terhadap 68 responden mengenai warna yang paling mencerminkan suasana persawahan, terlihat bahwa warna dengan kode #f9eed8 (krem muda) memperoleh persentase tertinggi, yaitu 27,9%, menunjukkan bahwa warna ini dianggap paling mempresentasikan nuansa alami sawah. Diikuti oleh warna #7fa643 (hijau segar seperti tanaman padi) dengan 26,5%, yang juga sangat erat kaitannya dengan suasana persawahan yang dipenuhi vegetasi hijau. Warna #fff0b7 (krem kekuningan seperti bulir padi) berada di posisi ketiga dengan 19,1%. Kemudian warna #c09655 (coklat keemasan menyerupai warna tanah atau batang bambu kering) mendapatkan 17,6% suara. Sementara itu, warna #3d5815 (hijau tua keunguan) hanya dipilih oleh 8,8% responden, menjadikannya pilihan dengan persentase terendah. Data ini dapat disimpulkan bahwa responden cenderung memilih warna-warna yang terang dan natural seperti krem muda, hijau segar, dan krem kekuningan, yang dirasa lebih kuat mempresentasikan suasana persawahan.

c. *Ideate*

Berdasarkan hasil *emphatize* dan *define*, tahap *ideate* bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan Solusi desain kap lampu hias berbasis anyaman bambu yang dapat memperkuat suasana persawahan di Restoran Kampung Kecil. Pada tahap ini, dilakukan *brainstorming* serta eksplorasi konsep untuk mengintegrasikan elemen-elemen yang mencerminkan citra persawahan secara lebih kuat ke dalam desain lampu.

Beberapa pendekatan digunakan dalam proses ideasi perancangan kap lampu hias ini untuk memperkuat konsep persawahan sebagai inspirasi utama. Dari segi bentuk, lampu dirancang menyerupai elemen-elemen khas area persawahan seperti pola bertingkat terasering sawah di perbukitan, struktur saung sebagai simbol arsitektur tradisional, serta bentuk kerucut caping petani yang ikonik. Motif anyaman juga menjadi elemen penting,

dengan pemilihan pola kotak-kotak yang menggambarkan tekstur sawah. Dari aspek visual dan material, Kesan persawahan dihadirkan melalui warna alami bambu iratan yang kekuningan menyerupai padi matang, serta penggunaan bambu apus sebagai bahan utama untuk menjaga Kesan ikonik dan tradisional yang kuat.

*d. Prototype*

Pada tahap ini, desain lampu mulai dibuat dalam bentuk konsep dan sketsa, yang kemudian diwujudkan menjadi model awal.

*e. Test*

Rencana pengujian produk kap lampu hias bambu di Restoran Kampung Kecil, cabang Tasikmalaya, dengan memasang prototype di salah satu saung Rstoran Kampung Kecil untuk mendapatkan *feedback* langsung terkait desain dan estetika kap lampu hias dari pengunjung dan manajer di lingkungan Restoran Kampung Kecil.

### 3.4 Ringkasan Perancangan (*design brief*)

Berdasarkan hasil analisis data pada tahap *define* dalam metode *Design Thinking*, dirumuskan ringkasan perancangan kap lampu hias berbasis anyaman bambu yang bertujuan untuk memperkuat suasana persawahan di Restoran Kampung Kecil. Ringkasan ini mencakup berbagai aspek desain produk, yaitu bentuk, warna, material, serta preferensi pengguna.

a. Konsep perancangan

Kap lampu hias dirancang untuk mencerminkan citra persawahan melalui elemen bentuk, motif anyaman, dan material yang digunakan. Desain ini bertujuan untuk meningkatkan estetika interior restoran sekaligus memberikan suasana yang lebih imersif bagi pengunjung.

b. Aspek desain produk

- Bentuk
  - Terinspirasi dari elemen khas persawahan seperti terasering sawah, saung, atau caping petani.

- Menggunakan siluet kerucut, bertingkat, atau geometris yang mendukung konsep alam dan tradisi.
- Motif anyaman
  - Menggunakan motif anyaman kotak-kotak
- Warna
  - Menggunakan warna alami iratan bambu
- Material
  - Menggunakan bambu apus atau bambu tali, yang sering digunakan untuk anyaman karena memiliki serat yang kuat dan fleksibel.
- Preferensi pengguna
  - Berdasarkan survei, pengunjung restoran menginginkan kap lampu hias yang estetis, selaras dengan interior bambu, serta memberikan pencahayaan yang nyaman.
  - Manajemen restoran mengharapkan desain yang tidak hanya dekoratif tetapi juga fungsional, dengan perawatan yang mudah dan daya tahan yang baik.