

**PERANCANGAN INTERIOR  
DENGAN KONSEP MEGIBUNG  
PADA JA'AN BALI RESTAURANT DAN BAR**



PERANCANGAN

Oleh:

**Diana Latifatul Qolbi**

**NIM 1912265023**

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

**2023**

## PERANCANGAN INTERIOR DENGAN KONSEP MEGIBUNG PADA JA'AN BALI RESTAURANT DAN BAR

### *Abstract*

*Bali is a tourist destination frequently visited by domestic and foreign tourists. The combination of natural beauty, culinary and Balinese culture is an attraction for tourists. The Seminyak area is one of the areas in Bali that is busy with tourists. One of the many tourism businesses in Seminyak is a restaurant. However, the looks of restaurants in Seminyak have obscured many local Balinese identities because of the incoming foreign culture. JA'AN Bali Restaurant is one of the restaurants and bars in Seminyak. JA'AN Bali also features live music performances and DJ music. The concept raised in the restaurant is the Megibung Bali concept combined with a contemporary style. The concept of Megibung Bali comes in the form of layout, circulation, color, and shape of furniture. The method used in writing uses the Rosemary Kilmer design method. This combination of concept and style is intended as an impression for restaurant visitors and a form of preservation of Balinese local wisdom.*

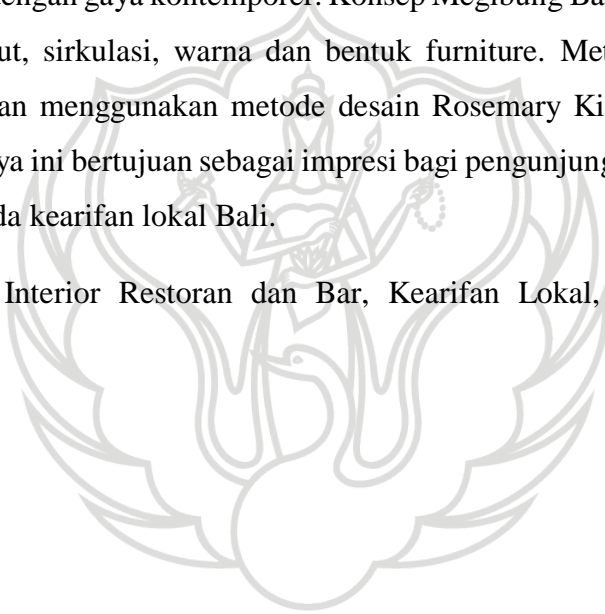
**Keywords:** *Interior Restaurant and Bar, Local Wisdom, Megibung, Contemporary Interior*



## Abstrak

Bali merupakan suatu destinasi wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Perpaduan keindahan alam, kuliner dan budaya Bali menjadi daya tarik bagi wisatawan. Daerah Seminyak merupakan salah satu daerah di Bali yang ramai dikunjungi wisatawan. Salah satu bisnis pariwisata yang banyak terdapat di Seminyak yaitu adanya restoran. Namun, pembangunan restoran di Seminyak sudah banyak mengaburkan identitas lokal Bali karena masuknya budaya luar. Restoran JA'AN Bali merupakan salah satu restoran dan bar yang terdapat di Seminyak. JA'AN Bali juga menampilkan pertunjukan *live music* dan musik DJ. Konsep yang diangkat pada restoran yaitu konsep Megibung Bali yang digabungkan dengan gaya kontemporer. Konsep Megibung Bali hadir dalam bentuk penataan layout, sirkulasi, warna dan bentuk furniture. Metode yang dilakukan dalam penulisan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer. Penggabungan konsep dan gaya ini bertujuan sebagai impresi bagi pengunjung restoran dan bentuk pelestarian pada kearifan lokal Bali.


**Kata kunci:** Interior Restoran dan Bar, Kearifan Lokal, Megibung, Interior Kontemporer



Tugas Akhir perancangan berjudul :

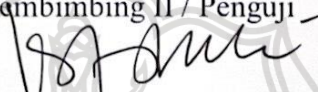
**PERANCANGAN INTERIOR DENGAN KONSEP MEGIBUNG PADA JA'AN BALI RESTAURANT DAN BAR** diajukan oleh Diana Latifatul Qolbi, NIM 1912265023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (90221), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Pembimbing II / Penguji

  
Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

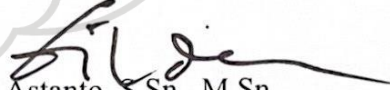
NIP. 19860924 201404 2 001 / NIDN 0024098603

Cognate / Penguji Ahli

  
Dr. Suastiwi, M.Des.

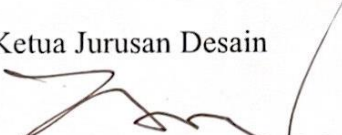
NIP 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior

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

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Latifatul Qolbi  
NIM : 191 2265 023  
Tanggal Lulus : 2023  
Program Studi : S1 - Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

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, 28 Juni 2023



Diana Latifatul Qolbi  
NIM 191 2265 023

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang senantiasa penulis panjatkan kepada Kehadirat Allah Subhanahu Wa Taala, atas rahmat dan karunia-Nya penulis diberikan kesehatan, kelancaran, kekuatan dan kemampuan dalam mengerjakan tugas akhir karya desain yang berjudul “Perancangan Interior dengan Konsep Megibung pada JA’AN Bali Restaurant dan Bar” guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari adanya bimbingan, bantuan dan dorongan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala ridho, kemudahan, kesehatan dan kekuatan.
2. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan dan memberi support secara mental dan materi agar selalu bersemangat dan tekun menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir.
3. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. dan Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang memberikan bimbingan, dorongan, semangat, kritik dan saran dalam proses menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir.
4. Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah mengarahkan selama menjalani perkuliahan dari semester awal sampai Pengerjaan Tugas Akhir.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kak Indra Mahaputra yang selalu menemani, memberikan support dan bantuan dalam melengkapi dan menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir.
8. Erza Fisqiya dan Shima Aqila yang selalu mendengarkan keluhan dan memberikan support secara mental.
9. Wensen Jonathan, Abdan Syakura, Ria Puspita dan Farah selaku teman-teman seperjuangan tugas akhir.

10. Teman-teman seperjuangan SKALA 2019
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 28 Juni 2023



Diana Latifatul Qolbi

NIM 1912265023



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</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>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	5
<b>BAB II PRA DESAIN.....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	20
B. Program Desain.....	25
1. Tujuan Desain.....	25
2. Sasaran Desain.....	25
3. Data.....	26
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	59
<b>BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI.....</b>	<b>63</b>
A. Pernyataan Masalah.....	63
B. Ide dan Solusi.....	63



1. Konsep Perancangan .....	64
a. Konsep .....	64
2. Identifikasi Masalah dan Solusi Ide .....	66
a. Area Main Dining .....	66
b. Area VIP Room .....	71
c. Area Receptionist dan Waiting Area .....	73
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>78</b>
A. Alternatif Desain .....	78
1. Alternatif Estetika Ruang .....	78
2. Alternatif Penataan Ruang .....	83
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	95
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	100
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	103
B. Hasil Desain .....	113
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>121</b>
A. Kesimpulan .....	121
B. Saran .....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>126</b>

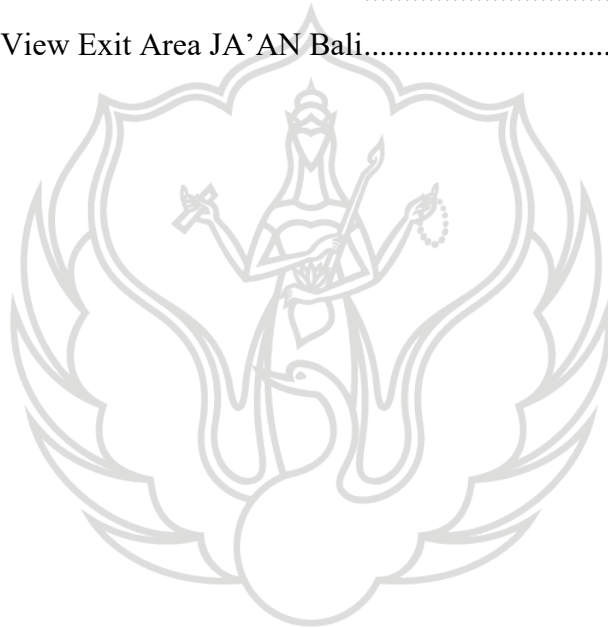
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2. 1 Logo JA'AN Bali .....	26
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Ja'an Bali.....	27
Gambar 2. 3 Peta Lokasi Ja'an Bali .....	29
Gambar 2. 4 Sun Island Villa.....	30
Gambar 2. 5 Keadaan Lokasi Sebelah Utara Ja'an Bali .....	30
Gambar 2. 6 Suasana Komersial dan Retail di Jalan Seminyak .....	30
Gambar 2. 7 Penjual Souvenir di Selatan Ja'an Bali .....	30
Gambar 2. 8 Orientasi Matahari Ja'an Bali.....	31
Gambar 2. 9 Layout Lantai 1 JA'AN Bali .....	31
Gambar 2. 10 Layout Lantai 2 Ja'an Bali .....	32
Gambar 2. 11 Tampak Depan Ja'an Bali .....	32
Gambar 2. 12 Tampak Samping Ja'an Bali .....	33
Gambar 2. 13 Foto Fasade JA'AN Bali .....	33
Gambar 2. 14 Foto Fasade JA'AN Bali .....	34
Gambar 2. 15 Foto Receptionist JA'AN Bali .....	34
Gambar 2. 16 Waiting Area dan Locker .....	35
Gambar 2. 17 Area Main Dining JA'AN Bali .....	35
Gambar 2. 18 Area Stage dan DJ Booth JA'AN Bali .....	36
Gambar 2. 19 VIP Room JA'AN Bali .....	36
Gambar 2. 20 Lantai Area Receptionist.....	37
Gambar 2. 21 Lantai Area Main Dining dan Ruang VIP.....	38
Gambar 2. 22 Lantai Waiting Area dan Locker .....	38
Gambar 2. 23 Dinding JA'AN Bali.....	39
Gambar 2. 24 Artwork di Dinding Tangga JA'AN Bali.....	39
Gambar 2. 25 Dinding Area Stage dan DJ Booth .....	39
Gambar 2. 26 Rangka Atap Ekspose JA'AN Bali .....	40
Gambar 2. 27 Plafon Lantai 2 Ja'an Bali .....	40
Gambar 2. 28 Pencahayaan (Alami) pada Ja'an Bali.....	41
Gambar 2. 29 Pencahayaan (Buatan) pada Ja'an Bali .....	41

Gambar 2. 30 Sistem Penghawaan JA'AN Bali.....	42
Gambar 2. 31 Kebisingan di JA'AN Bali .....	42
Gambar 2. 32 Area Perancangan Lantai 1 .....	43
Gambar 2. 33 Area Perancangan Lantai 2 .....	43
Gambar 2. 34 Pola Aktivitas Harian / Rutin Pengunjung .....	44
Gambar 2. 35 Zoning Lantai 1 JA'AN Bali.....	45
Gambar 2. 36 Zoning Lantai 2 JA'AN Bali.....	45
Gambar 2. 37 Sirkulasi Lantai 1 JA'AN Bali .....	46
Gambar 2. 38 Sirkulasi Lantai 2 JA'AN Bali .....	46
Gambar 2. 39 Diagram Kedekatan Ruang .....	47
Gambar 2. 40 Pedoman Ukuran Meja Kotak.....	52
Gambar 2. 41 Pedoman Ukuran Meja Bundar.....	53
Gambar 2. 42 Pedoman Ukuran Meja Menurut Neufert.....	53
Gambar 2. 43 Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi .....	54
Gambar 2. 44 Pola Alur Sirkulasi dengan Minimum Persilangan.....	54
Gambar 2. 45 Kebutuhan Ruang Menurut Neufert.....	55
Gambar 3. 1 Mind Map Ideasi .....	63
Gambar 3. 2 Ideasi Permasalahan Area Main Dining.....	70
Gambar 3. 3 Ideasi Permasalahan Area VIP Room .....	72
Gambar 3. 4 Ideasi Permasalahan Area Receptionist dan Waiting Area.....	77
Gambar 4. 1 <i>Moodboard</i> .....	78
Gambar 4. 2 Tranformasi Bentuk.....	80
Gambar 4. 3 Sketsa Ideasi Pengisi Ruang.....	80
Gambar 4. 4 Sketsa Ideasi Pengisi Ruang.....	81
Gambar 4. 5 Skema Warna .....	81
Gambar 4. 6 Skema Material .....	82
Gambar 4. 7 Diagram Matriks .....	88
Gambar 4. 8 Diagram Bubble .....	88
Gambar 4. 9 Block Plan Lantai 1 Alternatif 1 .....	89
Gambar 4. 10 Block Plan Lantai 2 Alternatif 1 .....	89
Gambar 4. 11 Block Plan Lantai 1 Alternatif 2 .....	90
Gambar 4. 12 Block Plan Lantai 2 Alternatif 2 .....	90

Gambar 4. 13 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1.....	91
Gambar 4. 14 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1.....	91
Gambar 4. 15 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	92
Gambar 4. 16 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2.....	92
Gambar 4. 17 Layout Lantai 1 Alternatif 1.....	93
Gambar 4. 18 Layout Lantai 2 Alternatif 1.....	93
Gambar 4. 19 Layout Lantai 1 Alternatif 2.....	94
Gambar 4. 20 Layout Lantai 2 Alternatif 2.....	94
Gambar 4. 21 Layout JA'AN Bali Lantai 1 .....	95
Gambar 4. 22 Layout JA'AN Bali Lantai 2 .....	95
Gambar 4. 23 Alternatif 1 Rencana Lantai Lt.1 .....	96
Gambar 4. 24 Alternatif 2 Rencana Lantai Lt.1 .....	96
Gambar 4. 25 Alternatif 1 Rencana Lantai Lt.2.....	97
Gambar 4. 26 Alternatif 2 Rencana Lantai Lt.2.....	97
Gambar 4. 27 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1 .....	98
Gambar 4. 28 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 1 .....	98
Gambar 4. 29 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2.....	99
Gambar 4. 30 Alternatif 2 Rencana Plafon Lantai 2.....	99
Gambar 4. 31 Rencana Dinding Receptionist .....	99
Gambar 4. 32 Rencana Dinding Toilet Pria Lantai 2.....	100
Gambar 4. 33 Rencana Dinding Dining Area Lantai 2.....	100
Gambar 4. 34 Alternatif Elemen Dekoratif.....	102
Gambar 4. 35 View Fasad JA'AN Bali.....	113
Gambar 4. 36 View Fasad JA'AN Bali.....	113
Gambar 4. 37 View Receptionist JA'AN Bali .....	114
Gambar 4. 38 View Receptionist JA'AN Bali .....	114
Gambar 4. 39 View Waiting Area JA'AN Bali .....	114
Gambar 4. 40 View Waiting Area JA'AN Bali .....	115
Gambar 4. 41 View Waiting Area JA'AN Bali .....	115
Gambar 4. 42 View Area Main Dining Lt. 1 JA'AN Bali .....	115
Gambar 4. 43 View Area Main Dining Lt. 1 JA'AN Bali .....	116
Gambar 4. 44 View Area Main Dining Lt. 1 JA'AN Bali .....	116

Gambar 4. 45 View Stage JA'AN Bali .....	116
Gambar 4. 46 View Area Main Dining Lt.2 JA'AN Bali .....	117
Gambar 4. 47 View Area Main Dining Lt.2 JA'AN Bali .....	117
Gambar 4. 48 View Area Main Dining Lt.2 JA'AN Bali .....	117
Gambar 4. 49 View VIP Room JA'AN Bali.....	118
Gambar 4. 50 View VIP Room JA'AN Bali.....	118
Gambar 4. 51 View VIP Room JA'AN Bali.....	118
Gambar 4. 52 View Toilet JA'AN Bali .....	119
Gambar 4. 53 View Toilet (Men) Room JA'AN Bali.....	119
Gambar 4. 54 View Toilet (Women) JA'AN Bali .....	119
Gambar 4. 55 View Exit Area JA'AN Bali.....	120
Gambar 4. 56 View Exit Area JA'AN Bali.....	120



**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Analisis Pengguna Ruang .....	47
Tabel 2. 2 Tabel Daftar Kebutuhan Ruang .....	59
Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah Area Main Dining.....	66
Tabel 3. 2 Identifikasi Masalah VIP Room.....	71
Tabel 3. 3 Identifikasi Masalah Area Receptionist dan Waiting Area.....	73
Tabel 4. 1 Analisa Kebutuhan Ruang Minimal.....	83
Tabel 4. 2 Alternatif Furniture .....	100
Tabel 4. 3 Jenis Lampu Perancangan .....	103
Tabel 4. 4 Jenis AC Perancangan.....	108



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Restoran dapat dikategorikan sebagai bagian dari industri bisnis dengan peluang pendapatan atau keuntungan yang relatif tinggi, mengingat bahwa bagian dari kebutuhan primer manusia dalam menjalankan aktivitas kehidupannya yaitu asupan makanan dan minuman. Tidak hanya dari segi sajian menu makanan maupun minuman saja, konsep restoran yang menarik juga akan mengundang daya tarik tersendiri bagi para tamu atau pengunjung. Oleh karena itu, restoran selalu menyediakan *value* yang lebih seperti halnya menampilkan interior dengan atmosfir tertentu menjadi nilai tambah bagi pengunjung untuk mengunjungi restoran tersebut. Hal ini disebabkan karena hampir keseluruhan aspek atau bagian dari restoran akan dapat berpengaruh dan memiliki nilai tersendiri mulai dari segi menu makanan maupun minuman yang dihidangkan, harga jual, metode pelayanan yang digunakan, sampai dengan bagian yang tidak kalah penting yakni suasana dan pengalaman yang dirasakan oleh tamu atau pengunjung saat berada dalam restoran tersebut. Dengan demikian, proses perencanaan dan perancangan interior restoran menempati posisi yang penting sebagai langkah inovatif guna menarik minat tamu atau pengunjung.

Sebagai salah satu pulau dengan destinasi kunjungan wisata yang banyak dikunjungi wisatawan, yang tidak terbatas pada wisatawan lokal saja melainkan juga turis internasional, Pulau Bali mempunyai kesan dan daya tarik tersendiri dari segi keindahan alam, kuliner khas, keunikan budaya dan seni ritual Hindu. Dalam hal ini, restoran juga menjadi salah satu sektor pendukung dalam memajukan kegiatan pariwisata di Pulau Bali. Pariwisata tidak hanya akan mendatangkan turis dari luar negeri, tetapi juga turis-turis domestik, baik sebagai obyek wisata alam maupun obyek wisata budaya. Dengan adanya pariwisata ini akan membuka sejumlah kawasan sosial yang memungkinkan wisatawan untuk berinteraksi, bertukar pengalaman, pemikiran dan pengetahuan (Radiawan & Purna, 1991).

Perkembangan restoran saat ini yang sudah menjadi sebuah tujuan wisata di kota-kota yang memiliki daerah-daerah strategis yang banyak terdapat restoran di Bali. Seminyak merupakan salah satu daerah di Bali dimana banyak terdapat restoran yang menyediakan suasana makan dengan hiburan berupa *live music*. Karena kebutuhan pariwisata dan banyaknya budaya luar yang masuk, bangunan restoran di Seminyak sudah mulai tidak kontekstual secara budaya dan peraturan yang telah ditetapkan sehingga mengaburkan identitas Bali. Kondisi yang demikian tentu bertentangan dengan arah visi misi pembangunan Bali yang berorientasi pada pelestarian kearifan lokal.

JA'AN Bali merupakan salah satu restoran dan bar di daerah Seminyak yang menyajikan makanan *western* dan Indonesia. Tidak hanya menikmati hidangan makanan dan minuman, JA'AN Bali juga menyediakan hiburan berupa *live music band* dan DJ setiap hari. Saat memasuki tengah malam, restoran berganti suasana dengan dimainkannya musik DJ. JA'AN Bali juga sering mengadakan *event* musik yang mengundang penyanyi dan band terkenal setiap bulan. Target pasar restaurant ini yaitu wisatawan lokal dan domestik. Permasalahan yang dihadapi oleh JA'AN Bali diantaranya adalah belum terlihatnya identitas dari desain interior yang dapat menjadi ciri khas dari desain interior restoran tersebut sehingga belum terlihat adanya perbedaan yang signifikan dengan restoran yang ada disekitarnya. Selain permasalahan tersebut, permasalahan lain yang menjadi salah satu isu penting yang dapat diangkat yaitu kurangnya penataan layout ruang dan *leveling* lantai pada area lantai dua sehingga pengunjung yang berada pada lantai tersebut kurang dapat menikmati *live music* yang disajikan karena kurangnya terdapat perbedaan ketinggian lantai pada area tersebut.

Wisatawan tidak hanya mempertimbangkan kepuasan untuk jasmani namun juga untuk kepuasan visual serta pengalaman yang didapat setelah berkunjung. Perancangan interior pada restoran JA'AN Bali perlu untuk menciptakan konsep ciri khas yang menarik dan dapat menjadi sebuah icon di daerah Seminyak yang selaras dengan pelestarian pada kearifan lokal. Serta penataan ulang layout dan sistem restoran yang akan memberikan impresi baru



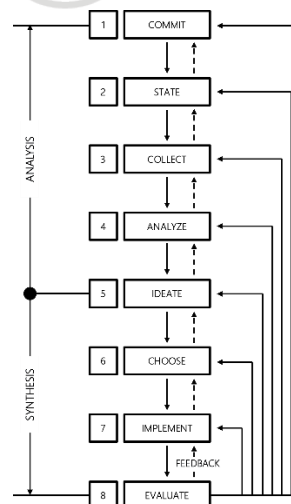
bagi pengunjung. Diharapkan dengan menyematkan konsep yang menarik, bahkan unik sehingga tercipta sebuah ciri khas yang mampu bersaing dengan bisnis lain dengan menu dan hiburan serupa.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Jika diteliti lebih lanjut, restoran JA'AN Bali mengadopsi dan mengaplikasikan rancangan metode desain Rosemary Kilmer. Metode ini merupakan suatu proses desain dengan 2 tahapan utama yang terdapat didalamnya yakni meliputi tahapan analisa dan tahapan sintesa. Tahapan analisa menitikberatkan pada pelaksanaan identifikasi permasalahan atau perancangan desain untuk kemudian diteliti, diolah, dan dianalisa lebih lanjut. Melalui tahapan yang pertama ini, pihak desainer akan memunculkan sebuah gagasan ide yang dituangkan dalam bentuk proposal berisi strategi atau langkah-langkah solutif yang akan ditempuh dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan. Selanjutnya, tahap sintesa merupakan tahapan yang dilakukan dengan mengumpulkan bagian-bagian tertentu yang dianggap sebagai solusi dalam pemecahan masalah secara efektif dan efisien.

Metode perancangan proses desain dapat ditunjukkan melalui grafik sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan**  
(Sumber: Kilmer, 2014)

1. *Commit (Accept The Problem)*

Tahap ini merupakan tahapan dimana desainer mampu bersikap menerima dan menghadapi suatu permasalahan yang telah diidentifikasi. Dalam sikap komitmen untuk menghadapi masalah tersebut, desainer dapat menyusun skala prioritas dan jadwal saat proses mendesain. Kemudian, menjadikan masalah menjadi sebuah makna.

2. *State (Define The Problem)*

Dalam hal ini, desainer harus mampu memahami dan mendefinisikan setiap permasalahan yang telah didapatkan atau diidentifikasi sebelum proses perancangan. Adapun sejumlah hal yang dapat mempengaruhi penetapan masalah yakni mencakup adanya asumsi, persyaratan tertentu, hambatan, dan setiap keterbatasan yang ditemukan.

3. *Collect (Gather The Facts)*

Pengumpulan fakta yang dikumpulkan dengan melibatkan beberapa hal seperti penelitian, survei dan data. Pengumpulan informasi tambahan juga dapat dilakukan melalui wawancara, pencarian referensi proyek serupa dan pendataan lapangan.

4. *Analyze*

Tahap yang penting untuk diperhatikan yaitu analisa permasalahan dari setiap data, fakta, dan informasi yang sudah dikumpul lalu dapat dikategorikan dalam beberapa kategori. Menganalisa dapat melalui cara sketsa konsep, *matrix* dan *categorization*.

5. *Ideate*

Mencetuskan ide atau gagasan yang dimiliki dalam susunan skematik dan konsep tertentu. Ada dua fase dalam pelaksanaan *ideate* yaitu pertama *drawing phase* dimana fase ini merupakan proses gambar skematik yang memanfaatkan pola tertentu seperti bubble diagram, bubble plan, maupun block plan. Kedua yaitu concept statement yakni pada saat konsep yang telah mencapai tujuan dibentuk melalui sebuah kalimat yang mampu menggambarkan gagasan pokok atau ide yang dibagikan.

6. *Choose (Select The Best Option)*

Menentukan pilihan desain yang dianggap paling terbaik dari sejumlah alternatif-alternatif pilihan desain yang telah ada. Dalam memilih alternatif, dapat digunakan mekanisme penentuan melalui personal judgement dengan cara mempadu-padankan dan membandingkan seluruh alternatif pilihan dengan sumbangsih pemikiran orang lain, untuk kemudian ditentukan satu pilihan yang dirasa paling memenuhi kriteria dan pendekatan kreatif yang tepat. Dapat juga digunakan cara *comparative analysis*.

7. *Impelement (Take Action)*

Mengilustrasikan deskripsi visual melalui bentuk pencitraan 2 Dimensi dan 3 Dimensi, gambar akhir, dan pelaksanaan demo berupa presentasi sehingga dapat menunjang gambaran dari seluruh objek yang sudah sesuai dengan kriteria yang dikehendaki. Menyusun jadwal agar setiap tugas dapat dilakukan dengan komitmen berdasarkan pemenuhan target waktu dan hasil yang sesuai. Membuat perhitungan biaya yang selanjutnya fase konstruksi.

8. *Evaluate*

Melakukan penilaian dan evaluasi akhir terhadap desain yang telah disusun dengan poin pertimbangan apakah telah dapat menjawab permasalahan desain yang ditemukan di awal. Untuk melaksanakan tahapan ini, metode yang dapat digunakan yakni *critic's analysis, self analysis, dan solicited opinion*.

## 2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pada pelaksanaan metode ini, menekankan pada prosedur pencarian, penelusuran, dan penghimpunan seluruh data yang ditemukan dan berkaitan dengan penyelesaian masalah baik dari data literatur, data fisik, data non fisik, dan lain sebagainya. Data non fisik didapatkan melalui wawancara dengan klien untuk mendapatkan informasi tentang keinginan klien dan kebutuhan ruang. Pencarian dokumen yang berupa informasi-informasi profil

dari proyek yang berkaitan juga perlu dilaksanakan. Dalam memperoleh data fisik, dapat dilakukan dengan melaksanakan metode observasi atau kunjungan secara langsung ke lapangan atau ke lokasi proyek tersebut dilakukan, untuk mengambil data gambar kondisi dan ukuran ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pada proses pelaksanaan metode selanjutnya ini, adalah hasil dari suatu sintesis dalam pelaksanaan desain secara keseluruhan yang artinya dalam tahapan ini akan muncul sejumlah pilihan solusi desain. Alternatif pilihan tersebut dapat didapatkan melalui sejumlah parameter tertentu yang berupa susunan permasalahan atau kebutuhan yang ditemukan dari tahap sebelumnya. Hasilnya, akan ditentukan satu alternatif yang dianggap paling bisa menjadi penyelesaian dari masalah yang ditemukan.

Pada strategi penyelesaian atau penemuan solusi masalah desain, dapat dijawab melalui ide atau gagasan yang berupa metode konfigurasi (meliputi *prototype*, *color scheme*) dan dituangkan dalam suatu gambaran konsep dan skematik. Ide tersebut kemudian dikembangkan melalui metode metafora dan analogi konsep guna memperoleh suatu konsep yang memiliki perbandingan secara tegas dan jelas namun memiliki makna yang literal. Dalam pelaksanaannya, membutuhkan landasan berpikir yang konvensional (Rosemary Kilmer, 2014).

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahapan akhir yang berupa metode evaluasi ini menjadi penentu dari opsi pilihan desain yang sesuai dan memenuhi kriteria kebutuhan pihak pengguna ruangan yang selanjutnya akan diproses ke tahapan akhir yakni penyajian atau presentasi desain ke klien. Dalam pelaksanaannya, proses evaluasi akan dilakukan melalui pengujian dari tiap-tiap alternatif yang ditentukan sehingga ditemukan satu yang paling mendekati atau sesuai dengan keinginan klien atau pengguna ruangan.