

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN BAR AVERA DENGAN
PENDEKATAN *HUMAN EXPERIENCE* DAN IMPLEMENTASI
BUDAYA BALI**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Disusun Oleh:

I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana

NIM 2112436023

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN BAR AVERA DENGAN
PENDEKATAN *HUMAN EXPERIENCE* DAN IMPLEMENTASI
BUDAYA BALI**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Disusun Oleh:

I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana

NIM 2112436023

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2025

ABSTRAK

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh dominasi pendekatan desain interior restoran dan bar yang lebih menekankan aspek visual tanpa menggali kedalaman pengalaman emosional pengguna dan kurangnya representasi budaya Bali dalam ruang komersial modern. Tujuan perancangan ini adalah menghadirkan interior restoran dan bar yang memikat secara visual sekaligus mampu membangun koneksi emosional melalui pendekatan *human experience* dan menonjolkan unsur budaya Bali secara kontekstual. Proses perancangan menerapkan metode *Double Diamond* yang mencakup analisis kebutuhan ruang, pemilihan material lokal, integrasi elemen budaya Bali, serta perencanaan tata ruang yang mendukung pengalaman multisensori. Desain bergaya *modern classic luxury* diterapkan untuk menciptakan suasana elegan, hangat, dan autentik. Hasil akhir berupa desain restoran dan bar yang ikonik, fungsional, dan memiliki karakter kuat yang memadukan modernitas dengan kearifan budaya Bali, sehingga diharapkan mampu memperkuat identitas Avera sebagai destinasi gaya hidup dengan pengalaman ruang yang bermakna dan membekas bagi pengunjung.

Kata Kunci: Restoran, Bar, Human Experience, Bali

ABSTRACT

This design project stems from the dominance of interior design approaches for restaurants and bars that overly emphasize visual aesthetics while lacking depth in delivering emotional experiences and insufficiently representing Balinese culture in modern commercial spaces. The aim of this project is to create a restaurant and bar interior that is visually appealing, builds emotional connection through a human experience approach, and highlights Balinese cultural identity in a contextual manner. The design process adopts the Double Diamond method, covering spatial needs analysis, selection of local materials, integration of Balinese cultural elements, and layout planning that supports a multisensory experience. A modern classic luxury style is applied to achieve an elegant, warm, and authentic atmosphere. The outcome is an iconic, functional restaurant and bar design with a strong character that harmoniously combines modernity and Balinese wisdom, strengthening Avera's identity as a lifestyle destination that offers visitors a meaningful and lasting spatial experience.

Keywords: : Restoran, Bar, Human Experience, Bali

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN BAR AVERA DENGAN
PENDEKATAN *HUMAN EXPERIENCE* DAN IMPLEMENTASI
BUDAYA BALI** diajukan oleh I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana, NIM
2112436023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni
2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Danang Febriantoko, S.Sn., M.Ds

NIP 19870209 201504 1 001 / NIDN 0009028703

Dosen Pembimbing II



Riza Septriani Dewi, S.Ds, M.Ds

NIP 19870928 201903 2 017 / NIDN 0028098703

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

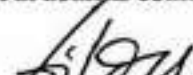
Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT.

NIP 19691180 199303 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana
NIM : 2112436023
Tahun lulus : 2025
Program studi : 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, 23 Juli 2025



I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana

NIM 2112436023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul "Perancangan Interior Restoran Dan Bar Avera Dengan Pendekatan Experience Dan Implementasi Budaya Lokal". Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya.
2. Ibu saya Luh Gede Teni Waisnawini, ayah saya Komang Suarjana, adik-adik saya Ini Kadek Naila Paramaesa Niarjana dan Komang Mannan Aprameya Niarjana, serta seluruh keluarga atas doa dan dukungan yang tiada henti.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Danang Febriantoko, S.Sn, M.D dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds, M.Ds, atas bimbingan dan arahnya selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Pasangan saya, Raissa Kireina, atas dukungan dan dorongan yang tiada henti untuk menyelesaikan program studi S1 saya.
5. Teman kuliah saya, Fadhil Himawan dan Achmad Hussein atas semua canda tawa dan kebersamaan yang telah memberikan semangat tambahan.

Yogyakarta, 23 Juni 2025


I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	3
ABSTRACT.....	3
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR LAMPIRAN.....	13
BAB I.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Metode Desain	16
1.3 Diagram Proses Desain	17
BAB II	20
A. Tinjauan Pustaka.....	20
2.1 Landasan Teori Umum	20
2.1.1 Definisi Restoran	20
2.1.2 Tujuan Restoran	21
2.1.3 Fungsi Restoran	22
2.1.4 Jenis-jenis Restoran.....	23
2.1.5 Definisi Bar.....	25
2.1.6 Tujuan Bar	26
2.1.7 Fungsi Bar.....	27
2.1.8 Jenis-jenis Bar	28
2.2 Landasan Teori Umum	29
2.3.1 Definisi Experience	29
2.3.2 Experience dalam Desain	29
2.3.3 Experience dalam Restoran dan Bar	30
2.3.4 Budaya Lokal	32
2.3.5 Budaya Lokal dalam Desain	33
2.3.6 Budaya Bali dalam Restoran dan Bar	34
2.3.1 Deskripsi Umum Proyek.....	37
2.3.2 Data Fisik, Non-Fisik, Literatur, dan Kebutuhan	38

BAB III	49
3.1 Pernyataan Masalah	49
3.2 Identifikasi Masalah Problem Statement	50
3.3 Konsep Desain	50
BAB IV	52
A. Alternatif Desain (Schematic Design)	52
4.1 Alternatif Estetika Ruang	52
4.2 Alternatif Penataan Ruang	58
4.3 Alternatif Pembentuk Ruang	65
4.4 Alternatif Pengisi Ruang	69
4.5 Alternatif Tata Kondisi	72
B. Evaluasi Pemilihan Desain	74
4.1 Penerapan Gaya	74
4.2 Komposisi Warna	75
4.3 Komposisi Bentuk	76
4.4 Komposisi Material	78
4.5 Bubble Diagram	79
4.6 Zoning dan Sirkulasi	81
4.7 Layout	82
4.8 Rencana Lantai	83
4.9 Rencana Plafond	84
4.10 Furnitur	86
C. Hasil Desain	88
4.1 Rendering Perspektif/Presentasi Desain	88
4.2 Layout	98
BAB V	99
4.1 Kesimpulan	99
4.2 Saran	100
LAMPIRAN	101
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gambar 1. 1 Model Proses Desain 'Double Diamond'	17
--	----

BAB II

Gambar 2. 1 Ilustrasi Restoran.....	20
Gambar 2. 2 Suasana Restoran Kasual	21
Gambar 2. 3 Pulitzer's Bar, Amsterdam	25
Gambar 2. 4 Lokasi Proyek	38
Gambar 2. 5 Denah Lantai 1.....	39
Gambar 2. 6 Denah Lantai 2.....	39
Gambar 2. 7 Orientasi Matahari Avera Legian	40
Gambar 2. 8 Ilustrasi 'Minimum Clearance Behind Chair in Place'	42
Gambar 2. 9 Ilustrasi 'Optimum and Minimum Place Setting'	42
Gambar 2. 10 Pencahayaan Kedai Kopi	43

BAB III

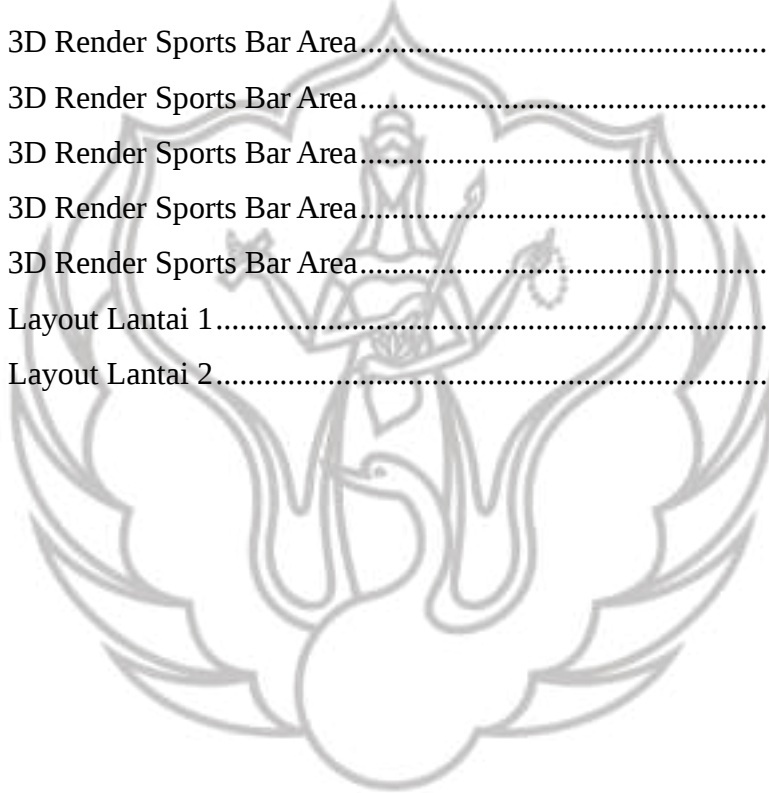
Gambar 3. 1 Moodboard Modern Classic Luxury	51
---	----

BAB IV

Gambar 4. 1 Restoran Modern Classic Luxury	52
Gambar 4. 2 Art Deco Bar	53
Gambar 4. 3 Implementasi Fabric on Wall	53
Gambar 4. 4 Instalasi Panel Dinding	54
Gambar 4. 5 Komposisi Warna Alternatif 1 (kiri) dan Alternatif 2 (kanan)	55
Gambar 4. 6 Komposisi Bentuk Alternatif 1	56
Gambar 4. 7 Komposisi Bentuk Alternatif 2	56
Gambar 4. 8 Alternatif Material 1.....	57
Gambar 4. 9 Alternatif Material 2.....	58
Gambar 4. 10 Matrix Perancangan Lantai 1 dan Lantai 2.....	59
Gambar 4. 11 Bubble Area Alternatif 1 (kiri) dan Alternatif 2 (kanan).....	60
Gambar 4. 12 Bubble Ruang Alternatif 1	60

Gambar 4. 13 Bubble Ruang Alternatif 2	61
Gambar 4. 14 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1.....	61
Gambar 4. 15 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2.....	62
Gambar 4. 16 Layout Lantai 1 Alternatif 1 (atas) dan Alternatif 2 (bawah).....	64
Gambar 4. 17 Layout Lantai 2 Alternatif 1 (atas) dan Alternatif 2 (bawah).....	64
Gambar 4. 18 Alternatif Material Lantai Alternatif 1 (kiri) dan Alternatif 2 (kanan).....	65
Gambar 4. 19 Rencana Plafond Lantai 1 Alternatif 1 (atas) dan Alternatif 2 (kanan).....	66
Gambar 4. 20 Rencana Plafond Lantai 1 Alternatif 1 (atas) dan Alternatif 2 (kanan).....	66
Gambar 4. 21 Kisi-Kisi WPC Wall Panel	67
Gambar 4. 22 Green Wall	68
Gambar 4. 23 Alternatif Bar TV	69
Gambar 4. 24 Alternatif Meja Bar	69
Gambar 4. 25 Alternatif Meja Makan	70
Gambar 4. 26 Alternatif Panel Dinding	70
Gambar 4. 27 Modern Classic Luxury Restaurant and Bar	74
Gambar 4. 28 Komposisi Warna Terpilih	75
Gambar 4. 29 Komposisi Bentuk Terpilih	77
Gambar 4. 30 Komposisi Material Terpilih.....	78
Gambar 4. 31 Diagram Bubble per-Area Terpilih	80
Gambar 4. 32 Diagram Bubble per-Ruang Terpilih	80
Gambar 4. 33 Alternatif Zoning dan Sirkulasi Terpilih	81
Gambar 4. 34 Alternatif Layout Terpilih	83
Gambar 4. 35 Alternatif Lantai Terpilih	84
Gambar 4. 36 Plafond Terpilih	85
Gambar 4. 37 Meja Makan Terpilih.....	86
Gambar 4. 38 Bar Lengkung Terpilih.....	87
Gambar 4. 39 Bar Terpilih	87
Gambar 4. 40 3D Render Waiting Area	88
Gambar 4. 41 3D Render Receptionist	88
Gambar 4. 42 3D Render Receptionist	89
Gambar 4. 43 3D Render Dining Area.....	89
Gambar 4. 44 3D Render Dining Area.....	90
Gambar 4. 45 3D Render Dining Area.....	90

Gambar 4. 46 3D Render Dining Area.....	91
Gambar 4. 47 3D Render Dining Area.....	91
Gambar 4. 48 3D Render Dining Area.....	92
Gambar 4. 49 3D Render Stage Area.....	92
Gambar 4. 50 3D Render Dining Area.....	93
Gambar 4. 51 3D Render Bar Area.....	93
Gambar 4. 52 3D Render Billiard Area.....	94
Gambar 4. 53 3D Render Billiard Area.....	94
Gambar 4. 54 3D Render Billiard Area.....	95
Gambar 4. 55 3D Render Sports Bar Area.....	95
Gambar 4. 56 3D Render Sports Bar Area.....	96
Gambar 4. 57 3D Render Sports Bar Area.....	96
Gambar 4. 58 3D Render Sports Bar Area.....	97
Gambar 4. 59 3D Render Sports Bar Area.....	97
Gambar 4. 60 Layout Lantai 1.....	98
Gambar 4. 61 Layout Lantai 2.....	98



DAFTAR TABEL

BAB I

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Area Makan Outdoor	46
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Area Lobby	46
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Area Makan Indoor.....	46
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan Area Bar.....	47
Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan Area Sports Bar.....	47
Tabel 2. 6 Daftar Kebutuhan Billiard Area	47

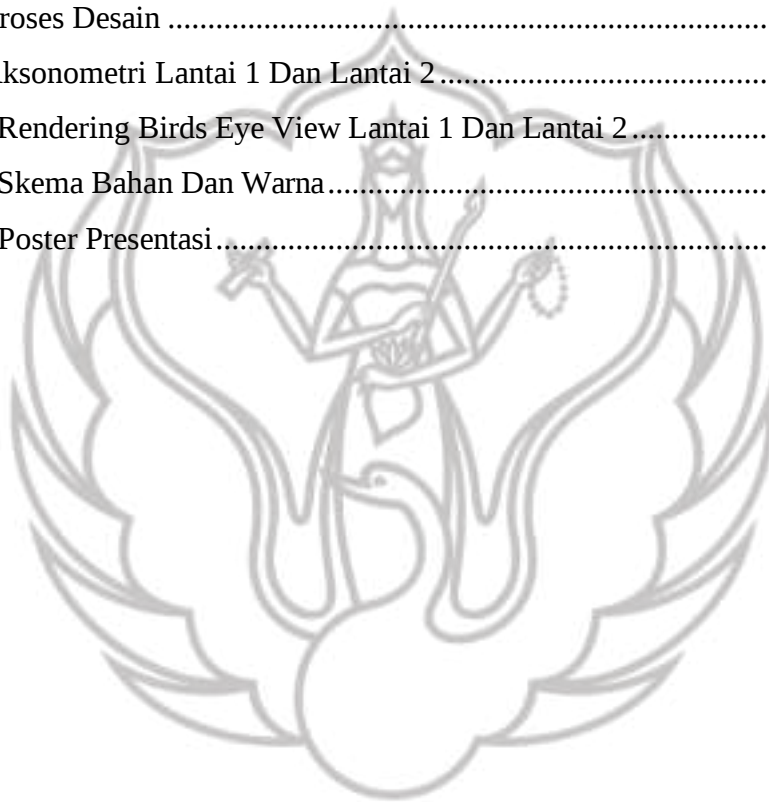
BAB II

Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah Berdasarkan Problem Statement.....	50
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Layout Eksisting Lantai 1	101
Lampiran 2 Dokumentasi Layout Eksisting Lantai 2	101
Lampiran 3 Dokumentasi Survei	102
Lampiran 4 Bubble Plan Alternatif 1	102
Lampiran 5 Bubble Plan Alternatif 2	103
Lampiran 6 Alternatif 1 Dan 2 Zoning Dan Sirkulasi Lantai 1	103
Lampiran 7 Alternatif 1 Dan 2 Zoning Dan Sirkulasi Lantai 2	104
Lampiran 8 Proses Desain	105
Lampiran 9 Aksonometri Lantai 1 Dan Lantai 2	106
Lampiran 10 Rendering Birds Eye View Lantai 1 Dan Lantai 2	106
Lampiran 11 Skema Bahan Dan Warna	107
Lampiran 12 Poster Presentasi	108



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri restoran dan bar di Bali telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan domestik dan internasional serta permintaan akan pengalaman kuliner yang unik dan berkualitas. Bali, sebagai salah satu tujuan wisata global yang terkenal dengan keindahan alam dan kekayaan budayanya, menyajikan berbagai pengalaman yang menggabungkan elemen lokal dengan tren internasional. Seperti yang dikutip dari Buku Perkembangan Triwulanan Ekonomi Provinsi Bali, “Bali dengan keindahan alam, warisan budaya, dan keunikan lokal memiliki potensi besar untuk mengembangkan perekonomiannya melalui industri pariwisata.”



Gambar 1.1 Luxurious Bar
(sumber: Dzynity Design University, 2025)

Dengan meningkatnya persaingan di industri ini, penting bagi restoran dan bar untuk tidak hanya menawarkan makanan dan minuman yang berkualitas, tetapi juga pengalaman yang berkesan dan berbeda dari yang lain. Dalam konteks ini, Pine dan Gilmore (1999) menyatakan bahwa “*Businesses must orchestrate memorable events for their customers, and that memory itself becomes the product: the "experience".*” Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengalaman yang ditawarkan

oleh sebuah restoran atau bar dapat menjadi faktor penentu kesuksesan dan daya tariknya di pasar yang kompetitif.

Dalam konteks pengembangan Avera Legian yang menawarkan lebih dari sekedar makan, desain interior menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan berkesan. Dalam *conference paper* yang berjudul “The Role and Design of The Service Environment in Creating Favourable Customer Experiences” tertulis bahwa “*The design of service environments has a profound impact on customer perceptions and can enhance the overall experience.*” Hal ini menegaskan bahwa desain yang baik tidak hanya memenuhi fungsi praktis tetapi juga mempengaruhi bagaimana pengunjung berinteraksi dan merasakan ruang tersebut.

Masalah yang akan diangkat dalam proyek ini meliputi beberapa aspek penting: pertama, bagaimana merancang ruang lantai 1 yang berfungsi sebagai restoran dan bar untuk menikmati hidangan dan minuman dalam suasana yang nyaman dan menarik. Kedua, bagaimana merancang lantai 2 yang berfungsi sebagai sports bar, di mana pengunjung dapat menikmati tontonan olahraga sambil bersosialisasi dan menikmati fasilitas bar. Ketiga, bagaimana memaksimalkan penggunaan ruang di kedua lantai untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi berbagai jenis pengunjung, baik lokal maupun internasional. Keempat, bagaimana menciptakan desain yang dapat menarik perhatian dan meninggalkan kesan mendalam bagi audiens yang beragam, sehingga Avera Legian dapat menjadi destinasi yang memorable.

Proyek desain interior Avera Legian berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan daya tarik dan pengalaman bagi pengunjung. Dengan pendekatan desain yang inovatif, berfokus pada pengalaman, serta memperhatikan aspek estetika dan fungsional, Avera Legian diharapkan dapat menjadi destinasi kuliner yang tidak hanya menawarkan makanan dan minuman berkualitas, tetapi juga menciptakan kenangan yang bertahan lama bagi setiap pengunjung. Melalui desain yang efisien dan estetis, proyek ini diharapkan dapat memperkuat posisi Avera Legian di pasar yang semakin kompetitif di Bali, serta memberikan dampak positif bagi sektor pariwisata dan ekonomi lokal.

1.2 Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data non-fisik, wawancara dilakukan dengan klien guna memahami kebutuhan, preferensi, dan harapan mereka terkait desain khususnya terkait pengalaman pengguna (*experience*) yang diinginkan di dalam restoran dan bar. Wawancara ini juga mencakup eksplorasi elemen budaya lokal yang akan diintegrasikan dalam desain. Sedangkan untuk data fisik, dilakukan survei lapangan dengan mendokumentasikan kondisi ruang dan melakukan pengukuran langsung. Selain itu, dokumen tambahan diperoleh dari perusahaan magang, pencarian di internet, serta sumber pribadi.

b. Metode Eksplorasi Desain

Menganalisis data yang diperoleh dari metode pertama, yaitu pengumpulan data, dilakukan untuk merumuskan problem statement. Proses ini melibatkan sesi brainstorming, di mana berbagai informasi yang telah dikumpulkan dibahas secara mendalam untuk mengidentifikasi masalah utama, kebutuhan, dan tantangan yang harus diatasi dalam desain. Dengan cara ini, penulis/desainer dapat menentukan fokus utama dalam merancang solusi yang tepat.

c. Metode Pengembangan Ide

Ide yang diperoleh dari metode kedua, yaitu metode eksplorasi ide, akan dikembangkan melalui beberapa tahapan. Pertama, ide dari tahap eksplorasi dikembangkan dengan pembuatan moodboard yang mengombinasikan elemen pengalaman (warna, suasana, alur) dan budaya lokal (tekstur, ornamen, filosofi). Selanjutnya, dilakukan sketsa manual untuk merancang konsep awal secara lebih konkret. Setelah itu, konsep dikembangkan lebih lanjut dengan pembuatan model 3D, yang kemudian divisualisasikan melalui 3D render untuk memberikan gambaran yang

realistis mengenai hasil akhir desain. Tahapan ini membantu mematangkan ide dari konsep hingga visualisasi final.

d. Metode Evaluasi dan Implementasi

Metode evaluasi akan dilakukan dengan menyediakan beberapa alternatif desain yang akan disajikan dalam bentuk kuesioner. Kuesioner ini akan diberikan kepada responden untuk mendapatkan umpan balik terkait preferensi, efektivitas, dan kesesuaian desain. Hasil dari kuesioner tersebut kemudian akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian pada desain akhir, sehingga menghasilkan solusi yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3 Diagram Proses Desain

Metodologi Double Diamond, yang akan digunakan dalam mendesain Avera Legian, Bali, adalah pendekatan desain yang memandu proses kreatif dalam pemecahan masalah dan inovasi.



Gambar 1. 1 Model Proses Desain 'Double Diamond'
(sumber: Jennifer Stanton, Splunk, 2025)

a. Discover (Menemukan)

Pada tahap awal ini, dilakukan pengumpulan data secara mendetail terkait kondisi ruang dan kebutuhan yang ada. Pengumpulan data dilakukan melalui survei lapangan untuk mengamati dan mengukur kondisi fisik ruang secara langsung, serta pengumpulan dokumen pendukung yang relevan. Data ini diperoleh berdasarkan hasil survei yang penulis lakukan selama masa magang, dengan pengukuran langsung pada lantai 1 yang difungsikan sebagai restoran dan lantai 2 sebagai *sports bar*. Selain itu, penulis juga melakukan sesi wawancara langsung dengan pemilik Avera Restaurant and Bar, di mana beliau menyampaikan keinginan untuk mengembangkan konsep ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan dan hiburan semata, tetapi juga mampu memberikan pengalaman bersantap yang berkesan, menonjolkan identitas budaya lokal Bali, dan meningkatkan daya tarik Avera sebagai destinasi gaya hidup yang unik dan kompetitif di kawasan Legian.

b. Define (Mendefinisikan)

Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah menganalisis informasi untuk merumuskan *problem statement* yang lebih spesifik dan terarah. Proses ini melibatkan diskusi dan *brainstorming* untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang ditemukan pada tahap *Discover*, seperti kurangnya daya tarik ruang untuk menciptakan pengalaman bersantap yang mendalam, belum optimalnya pemanfaatan elemen budaya lokal, serta perlunya pengaturan zonasi dan alur sirkulasi yang mendukung aktivitas restoran dan bar secara fungsional dan emosional. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menetapkan fokus perancangan, menentukan prioritas kebutuhan, serta merumuskan tujuan desain yang akan menjadi dasar pengembangan konsep pada tahap selanjutnya.

c. Develop (Mengembangkan)

Proses ini diawali dengan penyusunan *moodboard* untuk menentukan suasana visual dan karakter ruang sesuai dengan konsep pengalaman dan representasi budaya Bali. Berdasarkan hasil analisis permasalahan pada tahap sebelumnya, dirumuskan ide-ide solusi desain yang kemudian dikembangkan ke dalam tahap *skematic design*. Pada tahap ini, skema tata ruang, zonasi fungsi, serta hubungan antar area dirancang untuk menjawab permasalahan seperti alur sirkulasi yang kurang optimal, kebutuhan area privat dan publik, serta integrasi elemen sensor. Konsep yang telah disusun kemudian diwujudkan dalam bentuk model 3D, untuk menguji tata letak, pemilihan material, warna, tekstur, dan pencahayaan. Tahap ini diakhiri dengan pembuatan *render* 3D beresolusi tinggi untuk memberikan gambaran realistis mengenai suasana ruang, sehingga dapat dievaluasi dan disempurnakan sebelum diimplementasikan.

d. Deliver (Menyampaikan)

Pada tahap ini, hasil pengembangan desain yang telah melalui proses evaluasi dan penyempurnaan dituangkan ke dalam gambar kerja (*technical drawing*) serta detail konstruksi yang lengkap dan terukur. Selain itu, disusun juga dokumen pendukung berupa *render* 3D, presentasi visual, dan laporan perancangan sebagai bentuk penyampaian ide secara komprehensif. Semua output pada tahap *Deliver* berfungsi sebagai pedoman implementasi desain di lapangan dan sebagai dokumen akademis yang dapat digunakan untuk pengembangan desain ruang serupa di masa mendatang.