

BAB V

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Proyek perancangan interior restoran dan bar Avera di Legian, Bali, merupakan sebuah eksplorasi desain yang mengedepankan pengalaman ruang manusia (human experience) sebagai dasar utama dalam pengambilan keputusan. Menggunakan pendekatan metodologi Double Diamond, proyek ini secara bertahap melewati proses riset mendalam, pengembangan konsep, eksplorasi alternatif desain, hingga evaluasi dan penyempurnaan rancangan akhir.

Tahap awal berfokus pada identifikasi kebutuhan, karakteristik pengunjung, serta konteks lokasi dan budaya lokal Bali. Hasil dari tahap ini menjadi dasar kuat dalam merumuskan konsep ruang yang tidak hanya estetik dan fungsional, tetapi juga sarat dengan nilai lokal, seperti penerapan motif batik Bali dan pengaruh gaya Modern Classic Luxury yang dikombinasikan secara harmonis.

Zoning dan layout disusun dengan pertimbangan mendalam terhadap alur sirkulasi, kenyamanan pengguna, serta efektivitas pelayanan. Pemilihan material, bentuk plafon, pencahayaan, hingga pengaturan furnitur dilakukan secara terpadu untuk menciptakan keseimbangan antara estetika, fungsi, dan atmosfer ruang. Elemen-elemen ini dikurasi untuk mendukung narasi ruang yang mengundang, eksklusif, dan tetap hangat secara emosional.

Keseluruhan proses perancangan ini tidak hanya menjawab kebutuhan ruang makan dan hiburan, tetapi juga membentuk sebuah identitas yang kuat bagi Avera sebagai destinasi yang relevan, modern, dan berakar pada nilai-nilai lokal. Melalui pendekatan yang holistik dan berorientasi pada pengalaman manusia, Avera diharapkan mampu memberikan kesan mendalam dan berkelanjutan bagi setiap individu yang hadir di dalamnya.

4.2 Saran

Untuk mendukung implementasi serta keberlanjutan dari proyek perancangan interior Avera, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan ke depannya antara lain:

1. Simulasi Operasional Sebelum Implementasi Penuh

Melakukan simulasi alur aktivitas di dalam ruang sebelum pembukaan resmi dapat membantu mengidentifikasi potensi hambatan dalam sirkulasi, pelayanan, atau kenyamanan pengunjung, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara proaktif.

2. Pemeliharaan Desain secara Berkala

Demi menjaga kualitas estetika dan fungsi ruang dalam jangka panjang, dibutuhkan sistem pemeliharaan rutin, terutama pada elemen-elemen penting seperti pencahayaan, material, dan sistem akustik.

3. Penyelarasan dengan Feedback Pengunjung

Membuka ruang untuk menerima masukan dari pengunjung secara berkala dapat menjadi dasar perbaikan desain dan pelayanan di masa mendatang, sekaligus menjaga relevansi ruang terhadap kebutuhan pengguna.

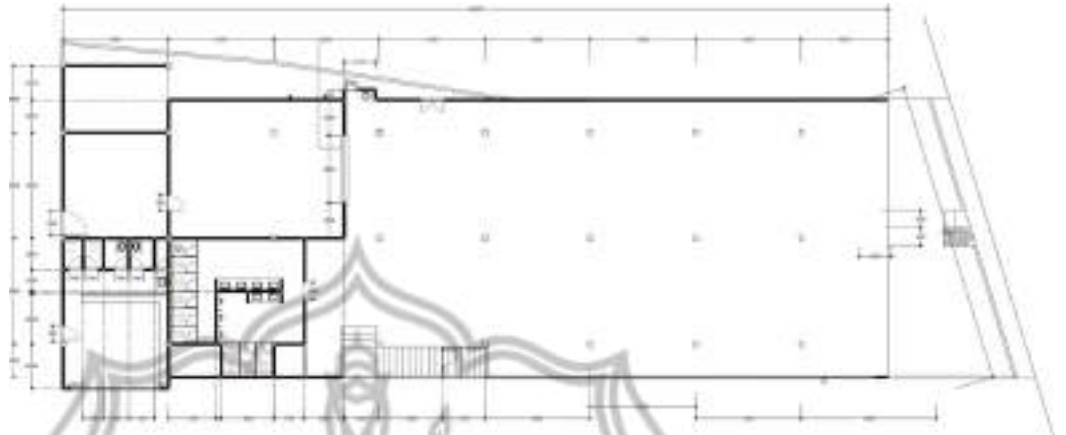
4. Konsistensi Identitas Visual dan Branding

Menjaga kesinambungan antara konsep desain interior dan identitas visual brand Avera penting untuk membentuk kesan yang kuat, baik secara estetis maupun emosional, pada pengalaman pengunjung.

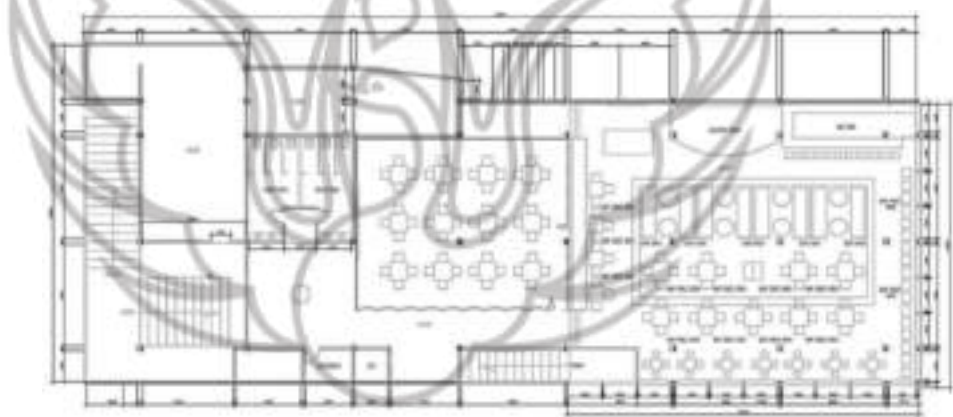
LAMPIRAN

A. Hasil Survei

1. Dokumentasi Suvey



*Lampiran 1 Dokumentasi Layout Eksisting Lantai 1
(Sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*



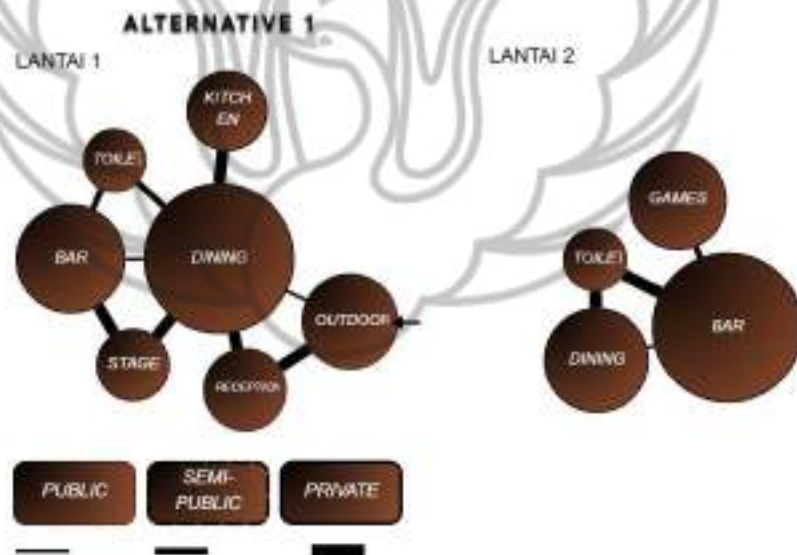
*Lampiran 2 Dokumentasi Layout Eksisting Lantai 2
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*



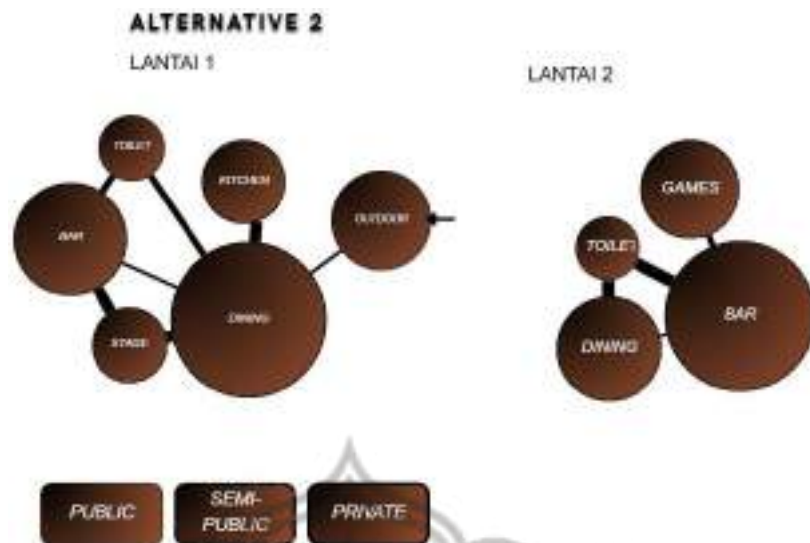
*Lampiran 3 Dokumentasi Survei
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*

B. Proses Pengembangan Desain (Schemantic Design)

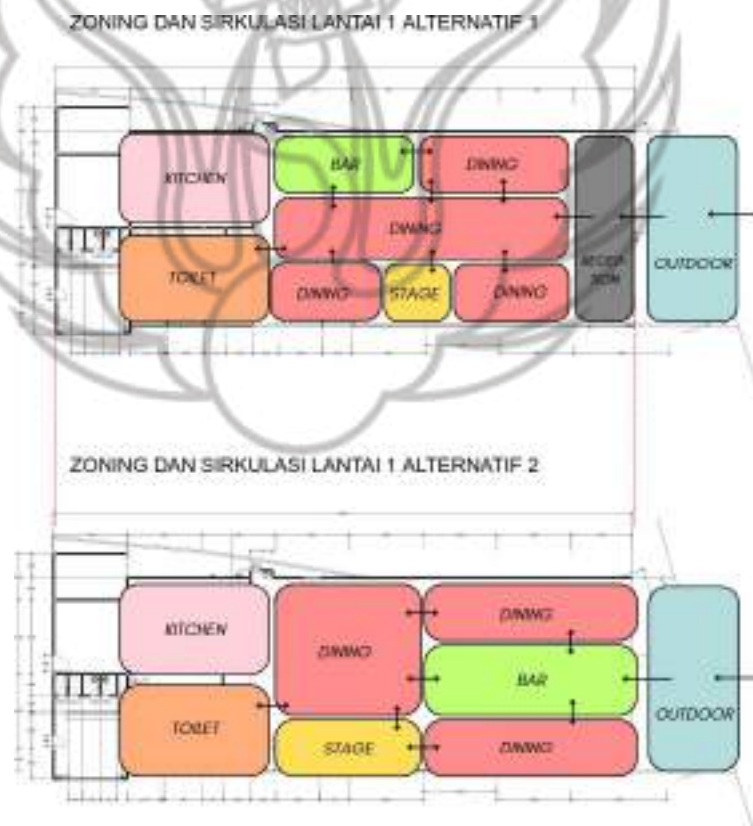
1. Alternatif Desain



*Lampiran 4 Bubble Plan Alternatif 1
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*

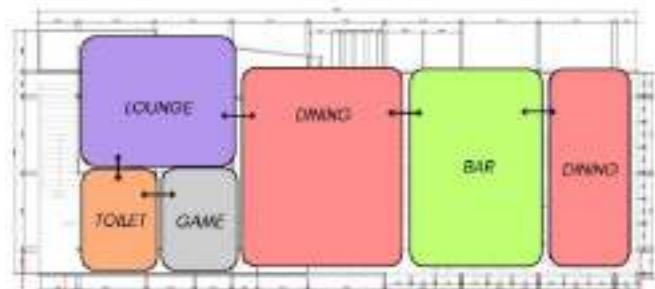


Lampiran 5 Bubble Plan Alternatif 2
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)

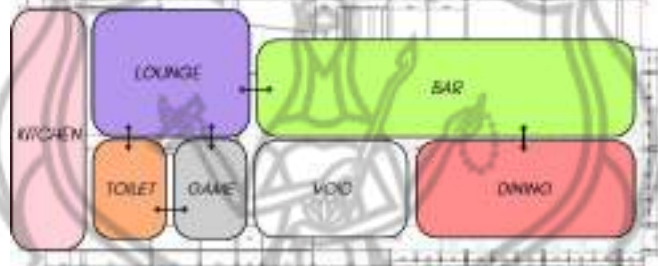


Lampiran 6 Alternatif 1 Dan 2 Zoning Dan Sirkulasi Lantai 1
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)

ZONING DAN SIRKULASI LANTAI 2 ALTERNATIF 1



ZONING DAN SIRKULASI LANTAI 2 ALTERNATIF 2



*Lampiran 7 Alternatif 1 Dan 2 Zoning Dan Sirkulasi Lantai 2
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*

2. Foto-foto Proses Desain



Lampiran 8 Proses Desain
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)

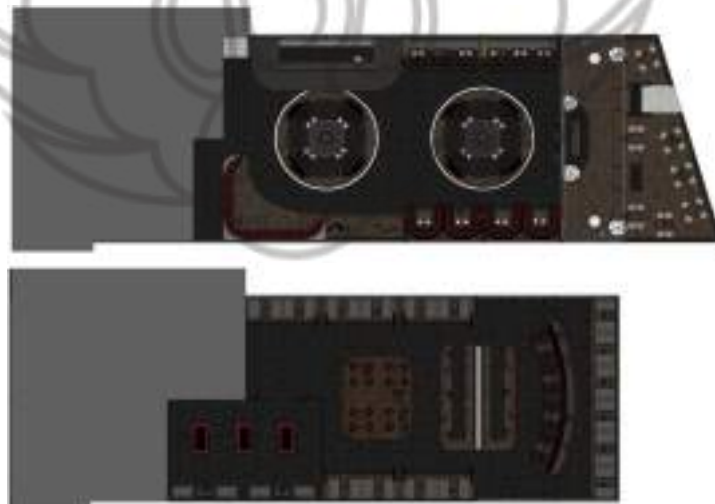
C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran

1. Rendering Axonometri



*Lampiran 9 Aksonometri Lantai 1 Dan Lantai 2
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*

2. Rendering Birds Eye View



*Lampiran 10 Rendering Birds Eye View Lantai 1 Dan Lantai 2
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*

3. Skema Bahan dan Warna



*Lampiran 11 Skema Bahan Dan Warna
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)*

4. Poster Presentasi



Lampiran 12 Poster Presentasi
(sumber: Dokumentasi I Putu Gede Mahesa Fiddellio N., 2025)

5. Rencana Anggaran Biaya (Terlampir)
6. Gambar Kerja (Terlampir)

DAFTAR PUSTAKA

- Bali, B. P. (2025). Perkembangan Triwulanan Ekonomi Provinsi Bali Triwulan I 2025.
- Edvardsson Bo, K. P. (2011). *The Role and Design of the Service Environment in Creating Favourable Customer Experiences*. London (Emerald Group Publishing Limited): International Journal of Quality and Service Sciences.
- Marco, W. J. (2014). *Restaurant & Bar Design*. Jerman: TASCHEN Multilingual.
- Mary, . (2018). *The Art of Architectural Daylighting: Design + Technology*. London: Laurence King Publishing.
- Pine II, B. J. (2011). *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*. Boston, Massachusetts : Harvard Business Review Press.
- Sommer Werner, S. B.-L. (2013). *How about Lunch? Consequences of the Meal Context on Cognition and Emotion*. plos one.
- Julian, T. (30 November 2010). *Sound Business: How to Use Sound to Grow Profits and Brand Value*. Cirencester, United Kingdom: Management Books 2000 Ltd.