

**IMPLEMENTASI GAYA MODERN TROPIS PADA
REDESAIN INTERIOR DREAMVILLE BEACH CLUB
PIK 2, JAKARTA UTARA**



PERANCANGAN

Oleh:

Jennie Putri Amanda

NIM: 2112400023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Pesisir merupakan potensi wisata yang sangat strategis karena memberikan pengalaman menikmati keindahan pantai sehingga menarik bagi berbagai kalangan pengunjung. Dreamville Beach Club, yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2 (PIK 2), hadir sebagai destinasi wisata dan redesain ini menawarkan konsep *Celestial Ocean: A Harmonious Fusion of Sky and Sea*. Konsep ini mengadopsi gaya modern tropis yang menggabungkan unsur langit dan laut melalui penggunaan material alami seperti batu, kayu, dan rotan. Redesain ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pemanfaatan ruang melalui zoning dan sirkulasi yang terorganisir, tetapi juga membangun citra ruang yang kuat dan khas dengan sentuhan *dreamlike* yang menggabungkan visual simbolis astronomi dan elemen tropis yang hangat. Fokus pada kebutuhan pengunjung dan staf serta aspek estetika dan fungsionalitas ruang menjadikan Dreamville Beach Club pusat rekreasi pantai yang berbeda, beridentitas kuat, dan kompetitif. Hasil rancangan ini juga diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa desain interior dalam memahami pendekatan desain yang menyatukan estetika, fungsi, dan identitas ruang guna menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan.

Kata kunci: Desain Interior, Beach Club, Restoran, Modern Tropis

ABSTRACT

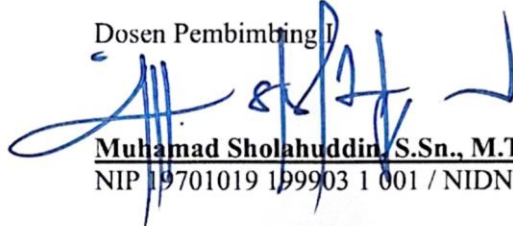
The coast is a highly strategic tourism potential because it offers the experience of enjoying the beauty of the beach, making it attractive to a wide range of visitors. Dreamville Beach Club, located at Pantai Indah Kapuk 2 (PIK 2), serves as a tourist destination, and this redesign presents the concept Celestial Ocean: A Harmonious Fusion of Sky and Sea. This concept adopts a modern tropical style that combines elements of sky and sea through the use of natural materials such as stone, wood, and rattan. The redesign not only enhances space utilization efficiency through organized zoning and circulation but also creates a strong and distinctive spatial identity with a dreamlike touch that blends symbolic astronomical visuals and warm tropical elements. By focusing on the needs of visitors and staff, as well as the aesthetic and functional aspects of the space, Dreamville Beach Club is positioned as a unique, strongly identified, and competitive beach recreation center. This design result is also expected to serve as a reference for interior design students in understanding design approaches that integrate aesthetics, function, and spatial identity to create engaging and memorable experiences.

Keywords: Interior Design, Beach Club, Restaurant, Modern Tropical

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

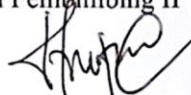
IMPLEMENTASI GAYA MODERN TROPIS PADA REDESAIN INTERIOR DREAMVILLE BEACH CLUB PIK 2, JAKARTA UTARA diajukan Jennie Putri Amanda, NIM 2112400023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



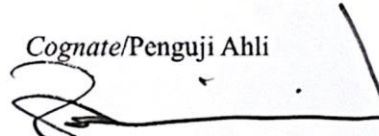
Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

Dosen Pembimbing II



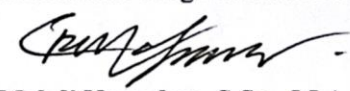
Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars.
NIP 19950324 202321 2 031 / NIDN 0624039501

Cognate/Penguji Ahli



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

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



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jennie Putri Amanda
NIM : 2112400023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : 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, 12 Juni 2025

Jennie Putri Amanda
NIM 2112400023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan YME, karena oleh anugerah dan berkat-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan yang berjudul **“IMPLEMENTASI GAYA MODERN TROPIS PADA REDESAIN INTERIOR DREAMVILLE BEACH CLUB PIK 2, JAKARTA UTARA”** sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME, atas segala berkat, penyertaan, dan perlindungan yang selalu diberikan kepada penulis dalam perjalanan hari lepas hari.
2. Kedua orang tua penulis serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan serta doa.
3. Yth Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn, M.T dan Ibu Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, dorongan, dan nasehat sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.
4. Kamanata Studio yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan studi pada proyek terkait.
5. Kemudian teman-teman penulis semasa perkuliahan khususnya Aya, Rani, Khansa, Inu, Regina, Nadya, Taya, dan Thania yang senantiasa menemani penulis selama masa perkuliahan.
6. None, Malika, Laras, dan Dzikra yang telah memberikan semangat dan bantuan terhadap penulis selama proses penyusunan.

Akhir kata, penulis mengucapkan limpah terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Besar harapan penulis Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 12 Juni 2025


Jennie Putri Amanda
NIM 2112400023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	5
BAB II	7
PRA DESAIN.....	7
A. Landasan Teori dan Referensi Desain.....	7
1. Teori Beach Club	7
2. Teori Restoran/Bar.....	8
3. Teori Tempat Rekreasi	12
4. Teori Modern Tropis.....	13
B. Programming.....	15
1. Tujuan (Goals).....	15
2. Sasaran (Programmatic Concept).....	15
3. Data.....	15
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	32
BAB III.....	34
PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN.....	34
A. Pernyataan Masalah	34
B. Konsep Desain	34
BAB IV	37
PENGEMBANGAN DESAIN.....	37
A. Alternatif Desain.....	37
1. Alternatif Estetika Ruang	37

2. Alternatif Penataan Ruang.....	48
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	51
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	54
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	58
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	61
C. Hasil Desain	62
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	76
A. Hasil Survei.....	76
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	79
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	81
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	84
E. Gambar Kerja.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Killmer.....	3
Gambar 2.1. Zoning Dreamville beach Club	17
Gambar 2.2. Sirkulasi Dreamville beach Club.....	17
Gambar 2.3. Layout Furniture Ground Floor.....	19
Gambar 2.4. Elemen Pembentuk Ruang.....	20
Gambar 2.5. Orientasi Matahari	22
Gambar 2.6. ATLAS Beach Club, Bali.....	24
Gambar 2.7. ATLAS Beach Club, Bali.....	25
Gambar 2.8. FINNS Beach Club, Bali	26
Gambar 2.9. Nikki Beach Club, Ibiza	27
Gambar 2.10. Nikki Beach Club, Ibiza	27
Gambar 2.11 Blue Marlin Beach Club, Ibiza.....	28
Gambar 2.12. Blue Marlin Beach Club, Ibiza.....	29
Gambar 2.13. Standarisasi Bar	31
Gambar 2.14. Standarisasi Restoran	31
Gambar 3.1 Problems and Solutions.....	34
Gambar 3.2 Concept Mind Map 1	35
Gambar 3.3 Concept Mind Map 2	35
Gambar 4.1 Alternatif Estetika Ruang 1.....	37
Gambar 4.2. Alternatif Estetika Ruang 2.....	38
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk.....	40
Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	41
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding.....	42
Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon	42
Gambar 4.7 Penerapan Gaya dan Tema Elemen Dekoratif	43
Gambar 4.8 Komposisi Warna	44
Gambar 4.9 Komposisi Material.....	45
Gambar 4.10 Diagram Matriks	48

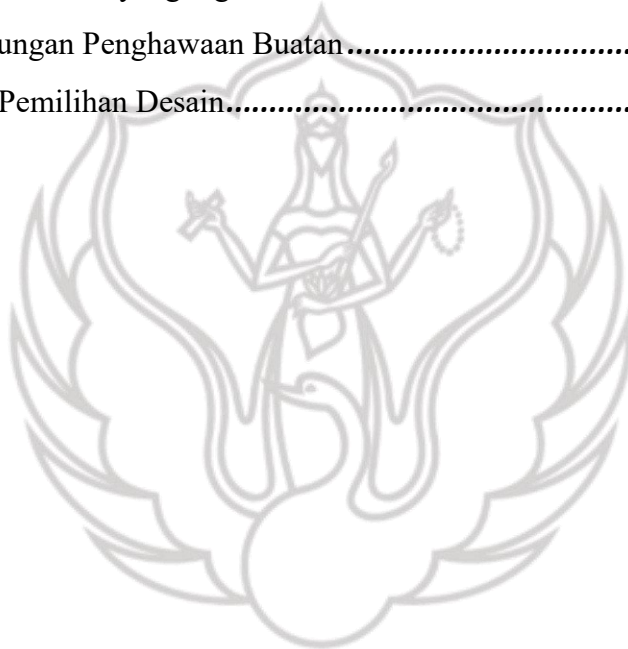
Gambar 4.11 Bubble Diagram	48
Gambar 4.12 Bubble Plan Alternatif 1	49
Gambar 4.13 Bubble Plan Alternatif 2	49
Gambar 4.14 Block Plan dan Sirkulasi Alternatif 1.....	50
Gambar 4.15 Block Plan Alternatif dan Sirkulasi Alternatif 2.....	50
Gambar 4.16 Layout Dreamville Alternatif 1	51
Gambar 4.17 Layout Dreamville Alternatif 2	51
Gambar 4.18 Rencana Lantai Alternatif 1	52
Gambar 4.19 Rencana Lantai Alternatif 2	52
Gambar 4.20 Rencana Dinding.....	53
Gambar 4.21 Rencana Plafon.....	53
Gambar 4.22 Furniture Custom Lainnya.....	54
Gambar 4.23 Visualisasi Lobby 1 – Receptionist Area.....	62
Gambar 4.24 Visualisasi Lobby 2 – Totem Area.....	62
Gambar 4.25 Visualisasi Semi Outdoor 1 – Bar 1 Area.....	63
Gambar 4.26 Visualisasi Semi Outdoor 2– Dining Area.....	63
Gambar 4.27 Visualisasi Indoor – Dining Area.....	64
Gambar 4.28 Visualisasi Indoor 2 – Dining Area.....	64
Gambar 4.29 Visualisasi Outdoor 1 – Daybed Dining Area.....	65
Gambar 4.30 Visualisasi Outdoor 2 – Daybed Dining Area.....	65
Gambar 4.31 Visualisasi Outdoor 3 – Daybed Deck Area	66
Gambar 4.32 Visualisasi Outdoor 4 – Daybed Deck Area	66
Gambar 4.33 Visualisasi Indoor 1 – Dining Area Night	67
Gambar 4.34 Visualisasi Indoor 2 – Dining Area Night	67
Gambar 4.35 Visualisasi Semi Outdoor 1 – Bar 1 Area Night.....	68
Gambar 4.36 Visualisasi Semi Outdoor 2 – Dining Area Night	68
Gambar 4.37 Layout.....	69
Gambar 4.38 Custom Elemen Dekoratif Partisi.....	70
Gambar 4.39 Custom Sunbed 1	70
Gambar 4.40 Custom Sunbed 2.....	71
Gambar 4.41 Custom Dining Table	71

Gambar 4.42 Custom Pendant Lamp	70
---------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Data Aktivitas Pengguna Ruang	17
Tabel 2.2. Data Furniture Existing	22
Tabel 2.3. Data Equipment Existing	23
Tabel 2.4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	32
Tabel 4.1. Daftar Tanaman Dreamville Beach Club	46
Tabel 4.2. Daftar Equipment yang Digunakan	55
Tabel 4.3. Spesifikasi Lampu yang Digunakan	58
Tabel 4.4. Perhitungan Pencahayaan Buatan	59
Tabel 4.5. Spesifikasi AC yang digunakan	60
Tabel 4.6. Perhitungan Penghawaan Buatan	61
Tabel 4.7. Tabel Pemilihan Desain	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa kini, Pesisir merupakan salah satu potensi untuk berkembang menjadi objek wisata karena melalui area ini, pengunjung atau pendatang dapat menikmati area laut tanpa harus langsung terlibat langsung. Dengan menikmati view ke arah laut pun sudah bisa dianggap sebagai suatu aktivitas berwisata. Selain itu, untuk mendukung berbagai kegiatan rekreasi, kawasan wisata pesisir umumnya dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti dermaga marina, club house, akuarium laut, ruang rekreasi aktif seperti kolam renang, area bermain anak dan dewasa, fasilitas tunggang, ruang rekreasi pasif yang mencakup tempat berjemur, area berkemah, serta panggung terbuka. Selain itu, tersedia juga fasilitas pendukung seperti sarana penerangan, restoran, kafe, galeri seni, dan pasar seni (Rahardjo, 2002).

Beach club adalah sebuah tempat wisata yang memberikan hiburan berupa musik, tarian, makanan, dan minuman atau sering disebut dengan *pub* atau *bar* sehingga memiliki arti yaitu *pub* atau *bar* yang terletak di pinggir Pantai. *Beach club* banyak dijumpai di daerah atau pulau yang dikelilingi laut karena tujuan utamanya adalah memberikan akses pemandangan keindahan tepi Pantai. Tempat ini sering menjadi destinasi favorit bagi wisatawan dan masyarakat lokal yang mencari kombinasi antara keindahan alam, fasilitas hiburan, dan kenyamanan. Dengan suasana yang santai dan atmosfer yang ramah, beach club menyediakan lingkungan yang ideal untuk menikmati waktu bersama teman, keluarga, atau bahkan untuk bersosialisasi dengan orang-orang baru.

Di Pantai Indah Kapuk 2 (PIK 2), restoran dan bar serupa dengan Dreamville Beach Club banyak dijumpai di kawasan pesisir. Keberadaan banyaknya tempat serupa menunjukkan tingginya potensi wisata pantai di daerah ini, tetapi juga menghadirkan tantangan kompetitif. Oleh karena itu, redesain Dreamville Beach Club menjadi pusat rekreasi wisata pantai yang

ikonik dan berbeda memiliki urgensi untuk mendukung sektor perekonomian lokal di PIK 2.

Citra ruang yang kuat dan khas menjadi sangat penting dalam menarik wisatawan atau pengunjung, karena dapat menciptakan pengalaman yang membekas dan membedakan Dreamville dari tempat wisata lainnya. Keunikan sebuah beach club sangat menentukan daya tariknya, terutama dalam memberikan pengalaman yang otentik dan tak terlupakan bagi pengunjung. Sebuah desain yang memperhatikan elemen-elemen khas pantai dan menciptakan suasana yang berbeda dari tempat lain akan mendorong pengunjung untuk datang kembali, tidak hanya karena fasilitas yang ditawarkan, tetapi juga karena atmosfer dan identitas yang mereka rasakan setiap kali berkunjung. Seiring berjalannya waktu, pengalaman yang konsisten dan menyenangkan akan menjadikan Dreamville Beach Club sebagai destinasi pilihan yang selalu dinantikan, yang pada gilirannya akan meningkatkan loyalitas pengunjung dan memperkuat daya tarik wisatawan.

Tugas akhir ini berfokus pada eksplorasi fasilitas yang paling relevan dengan kebutuhan pengunjung dan staff di Dreamville Beach club PIK 2. Selain itu, tugas akhir ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi pendekatan desain yang paling sesuai guna menciptakan tata ruang yang efisien dan menciptakan citra yang kuat, sehingga dapat membedakan Dreamville Beach Club sebagai destinasi rekreasi pantai yang unik dan menarik. Dengan memperhatikan aspek kenyamanan pengunjung dan mobilitas staf, serta memperkuat karakteristik beach club melalui desain interior yang khas, tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan solusi desain yang mampu meningkatkan pengalaman pengunjung dan mendukung keberlanjutan bisnis Dreamville Beach Club.

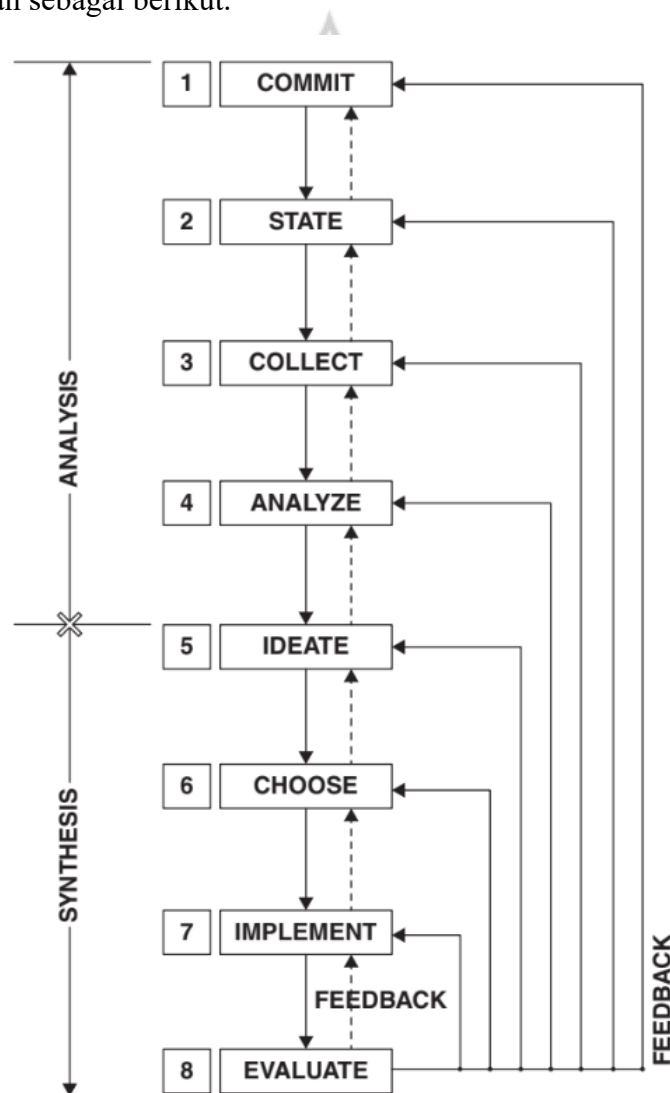
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan pada perancangan interior Dreamville Beach Club PIK 2 adalah proses perancangan desain yang dikemukakan

oleh Rosemary Kilmer. Proses desain terbagi menjadi 2 tahapan utama, yakni proses analisis dan proses sintesis. Proses desain terbagi menjadi dua tahapan pokok yang menjadi fondasi dalam pengembangan sebuah desain. Tahap pertama adalah proses analisis, yang fokus pada pengumpulan dan pemahaman data atau informasi yang mencakup empat langkah utama, yaitu *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Tahap kedua adalah proses sintesis, yang berfokus pada pengembangan dan pengevaluasian solusi, juga terdiri dari empat Langkah, yaitu *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. (Kilmer, 2014).

Tahapan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut.



Gambar 1.9 Diagram Proses Desain Rosemary Killmer
Sumber: Kilmer, 2014

a. *Commit*

Dalam Commit, dilakukan penentuan prioritas dilakukan setelah mengidentifikasi sejumlah masalah tersebut agar fokus pengerjaan tidak melebar dan dapat menghasilkan solusi yang efektif dan efisien. Dengan memprioritaskan masalah, sumber daya dan waktu dapat diarahkan pada isu yang paling mendesak atau berdampak besar terhadap hasil akhir desain interior.

b. *State*

Tahap ini mencakup proses mengenali dan mengurai masalah untuk menghasilkan pernyataan masalah yang akan diselesaikan.

c. *Collect*

Tahap ini melibatkan proses pengumpulan berbagai jenis data, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik. Aktivitas pada tahap ini mencakup penelitian mendalam, pengumpulan informasi yang relevan, serta pelaksanaan survei yang mengandalkan beragam sumber data untuk memastikan informasi yang diperoleh lengkap dan akurat guna mendukung proses desain.

d. *Analyze*

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap masalah dan data yang sudah dikumpulkan. Informasi tersebut diolah lebih lanjut untuk merancang dan memperinci konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan.

e. *Ideate*

Pada tahap ini, desainer secara kreatif mengembangkan berbagai ide yang beragam sebagai upaya untuk menciptakan sejumlah alternatif desain yang bervariasi dan inovatif, dengan tujuan memberikan banyak pilihan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan dalam proyek desain.

f. *Choose*

Tahapan ini melibatkan proses pemilihan alternatif yang paling sesuai dan efektif dengan menggunakan berbagai metode penilaian, seperti evaluasi secara pribadi, analisis perbandingan, atau penilaian

dari pengguna. Hasil penilaian tersebut kemudian dipertimbangkan secara matang agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proyek.

g. *Implement*

Tahap ini meliputi realisasi dari alternatif ide yang telah dipilih, yang kemudian dikomunikasikan dalam berbagai bentuk seperti visualisasi 3D, gambar kerja, jadwal pelaksanaan, Rencana Anggaran Biaya (RAB), serta dokumen atau format lainnya yang mendukung proses pelaksanaan desain secara menyeluruh.

h. *Evaluate*

Tahap evaluasi dari desain yang telah dibuat untuk meninjau apakah desain yang dihasilkan sudah menjawab permasalahan

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah (Analisis)

1) Survei Lapangan

Survei dilakukan pada objek dengan metode survei lapangan. Survei dilakukan untuk mempelajari program ruang pada Dreamville Beach Club PIK 2.

2) Studi Literatur

Proses pencarian referensi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan terkait restoran, bar, dan beach club. Sumber referensi tersebut berasal dari berbagai media seperti buku, jurnal, karya tulis, serta publikasi ilmiah yang relevan.

3) Studi Preseden

Pada proses ini, penulis melakukan studi dan kajian terhadap desain bangunan atau proyek yang sudah ada sebelumnya sebagai sumber inspirasi, sekaligus untuk memperoleh pemahaman dan wawasan yang lebih mendalam dalam merancang proyek baru. Studi ini mencakup analisis menyeluruh terhadap berbagai aspek bangunan, seperti konsep desain, fungsi yang dijalankan, struktur bangunan, serta bagaimana bangunan tersebut merespons lingkungan sekitarnya.

Semua hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengaplikasikan ide-ide yang tepat dan relevan dalam proyek yang sedang dikerjakan.

b. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain (Sintesis)

Proses Brainstorming dan Mind Mapping digunakan sebagai metode dalam pencarian dan pengembangan ide desain untuk Dreamville Beach Club PIK 2. Melalui proses ini, berbagai ide kreatif dikumpulkan secara intensif dengan tujuan menemukan solusi desain yang paling optimal. Pengumpulan ide dilakukan dengan melakukan studi literatur dari berbagai sumber seperti buku dan penelusuran internet yang membahas tentang restoran, bar, serta beach club. Seluruh informasi tersebut kemudian diintegrasikan dan dikembangkan menjadi dasar ide perancangan yang inovatif dan relevan.

c. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Tahap dilakukannya peninjauan ulang oleh desainer untuk mengevaluasi apakah solusi desain yang dibuat telah berhasil menjawab masalah yang ada. Tahap ini melibatkan penilaian pribadi lewat analisa dengan kriteria-kriteria desain sebagai acuan atau penilaian dari pengguna ruang untuk menilai keefektifan desain yang dihasilkan.