

**REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN BAR
HUBBLE DENGAN PENDEKATAN *CULTURAL
EXPERIENCE* UKRAINA**



PERANCANGAN

oleh:

Majesty Putri Ananta Gultom

NIM 2112437023

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

2025

ABSTRAK

Perancangan restoran dan bar Hubble dengan mengusung tema budaya Ukraina bertujuan untuk menciptakan ruang makan dan hiburan yang tidak hanya nyaman secara fisik, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman budaya yang mendalam bagi para pengunjung. Konsep ini menggunakan pendekatan *Cultural Experience*, di mana elemen-elemen desain yang terinspirasi dari sejarah, budaya, dan identitas Ukraina diterjemahkan ke dalam ruang yang relevan dengan kebutuhan masyarakat Indonesia, khususnya di Bali. Pembagian ruang restoran terdiri atas tiga zona utama: area makan di lantai satu yang didesain fungsional dan efisien, area bar dan panggung pertunjukan di lantai dua yang memberikan suasana dinamis dan interaktif, serta area rooftop yang dirancang fleksibel untuk mendukung berbagai kegiatan berskala kecil maupun besar. Di samping aspek estetika dan fungsi ruang, pemilihan material juga menjadi bagian penting dari konsep desain. Material seperti batu bata ekspos, kayu alami, dan logam tembaga digunakan untuk menciptakan kesan autentik yang kuat sekaligus merepresentasikan karakter visual khas Ukraina.

Kata kunci: Interior, Restoran, Pengalaman budaya, Autentik, Ukraina

ABSTRACT

Designing the Hubble Restaurant and Bar with a Ukrainian cultural theme aims to create a dining and entertainment space that is not only physically comfortable but also capable of delivering a deep cultural experience for visitors. This concept adopts a Cultural Experience approach, where design elements inspired by the history, culture, and identity of Ukraine are translated into a spatial design that aligns with the needs of Indonesian society, particularly in Bali. The restaurant layout is divided into three main zones: the first-floor dining area, which is designed to be functional and efficient; the second-floor bar and performance stage, which offers a dynamic and interactive atmosphere; and the rooftop area, which is planned to be flexible in order to accommodate both small and large-scale events. In addition to the visual and functional aspects, material selection plays an essential role in the design concept. Materials such as exposed brick, natural wood, and copper metal are used to create a strong sense of authenticity while also representing the distinctive visual character of Ukrainian culture.

Keywords: Interior, Restaurant, Cultural Experience, Authentic, Ukraine

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Majesty Putri Ananta Gultom
NIM : 2112437023
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, 13 Juni 2025



Majesty Putri Ananta Gultom
NIM 2112437023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “Redesain Interior Restoran dan Bar Hubble Dengan Pendekatan *Cultural Experience* Ukraina” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa keberhasilan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Dengan tulus, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan kasih setiaNya, karenaNya penulis dimampukan serta dilancarkan untuk melewati segala proses dalam perkuliahan ini.
2. Ananta Gultom selaku orang tua, Kak Prilly, Maestro, Bang Kiki dan seluruh keluarga besar saya, yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, serta kasih sayang yang tak ternilai selama proses studi dan penyusunan laporan ini berlangsung.
3. Yth Prof. Dr. Suastiwi, M. Des. dan Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak arahan, masukan, ilmu baru sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Yth seluruh dosen PSDI Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Semua bimbingan dan pelajaran yang diberikan menjadi fondasi penting dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Murdiono Siringo-ringo, yang senantiasa membersamai penulis selama berproses, menghadirkan suasana hati bahagia, memberikan semangat, dan dukungan yang tulus untuk penulis mampu melewati setiap tahapan dengan lebih ringan dan yakin sehingga dapat membuktikan bahwa beliau menjadi salah satu alasan penulis untuk tetap berproses menjadi pribadi yang lebih baik.

6. Echi, Karyn, Yohanna, Nadia, dan Liyan yang selalu hadir menemani, membantu, memberikan tawa serta meramaikan hari-hari yang berarti selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas dukungan, waktu, dan kenangan yang telah dibagikan.
7. Kedua sahabat saya, Rizky Ridhotama Putra dan Jessica Dirgantoro yang telah menemani serta mendukung dari proses kuliah hingga tahap tugas akhir ini.
8. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta doa dalam bentuk apa pun, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Semoga laporan ini bermanfaat dan menjadi referensi yang berguna di kemudian hari.

Yogyakarta, 12 Juli 2025

Penulis,



Majesty Putri Ananta Gultom

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN BAR HUBBLE DENGAN PENDEKATAN *CULTURAL EXPERIENCE* UKRAINA diajukan oleh Majesty Putri Ananta Gultom, NIM 2112437023, 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 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

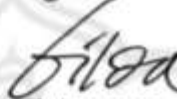
Pembimbing I



Prof. Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

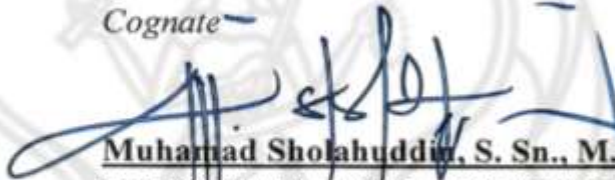
Pembimbing II



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

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Cognate



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

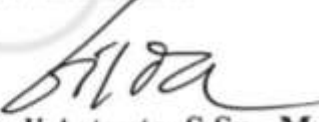
Koordinator Program Studi Desain Interior



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., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II.....	7
A. Landasan Teori & Referensi Desain.....	7
1. Landasan Teori, tentang Obyek yang Didesain.....	7
2. Landasan Teori Khusus	20
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	24
1. Tujuan Desain.....	24
2. Sasaran Desain	25
3. Data	26
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	46
BAB III.....	55
A. Pernyataan Masalah.....	55
B. Ide dan Solusi	56

C. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	58
D. Ideasi	60
BAB IV	61
A. Alternatif Desain	61
1. Alternatif Estetika Ruang.....	61
a. Penjelasan gaya dan tema.....	61
b. Penerapan Suasana Ruang.....	61
c. Komposisi Bentuk	62
d. Penerapan Gaya dan Tema	63
e. Komposisi Material	66
2. Alternatif Penataan Ruang	67
a. Diagram Matriks.....	67
b. Bubble diagram	68
c. Block Plan dan Sirkulasi	68
d. Alternatif Layout.....	71
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	74
a. Rencana Lantai	74
b. Rencana Dinding.....	77
c. Rencana Plafon.....	78
4. Alternatif Pengisi Ruang	78
a. Furnitur.....	78
b. Custom	80
c. Equipment	81
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	84
a. Pencahayaan	84
b. Perhitungan Penghawaan Buatan dan Spesifikasi AC	84

B. Hasil Desain.....	86
1. Layout	86
2. Perspektif.....	87
3. Detail Elemen Khusus.....	97
BAB V.....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	103
A. Foto-foto Survei	103
B. Presentasi Desain.....	106
C. Rencana Anggaran Biaya	112
D. Analisis Harga Satuan	115
E. Gambar Kerja.....	127
F. Sertifikat Bebas Plagiarisme	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Proses Design.....	3
Gambar 2. 1 Rumah Desa Wilayah Kharkiv Abab ke-20	23
Gambar 2. 2 Logo Hubble Restaurant.....	27
Gambar 2. 3 Peta Lokasi Hubble Restaurant	27
Gambar 2. 4 Sirkulasi Lantai 1 Hubble Restaurant.....	29
Gambar 2. 5 Sirkulasi Lantai 2 Hubble Restaurant.....	30
Gambar 2. 6 Sirkulasi Lantai 3 Rooftop Hubble Restaurant	30
Gambar 2. 7 Zoning Lantai 1 Hubble Restaurat	31
Gambar 2. 8 Zoning Lantai 2 Hubble Restaurat	31
Gambar 2. 9 Zoning Rooftop Lantai 3 Hubble Restaurant	32
Gambar 2. 10 Diagram Kedekatan Ruang	32
Gambar 2. 11 Layout Lantai 1 Hubble Restaurant.....	33
Gambar 2. 12 Layout Lantai 2 Hubble Restaurant	33
Gambar 2. 13 Layout Rooftop Lantai 3 Hubble Restaurant	34
Gambar 2. 14 Lantai Tegel Motif Area Main Dining dan Bakery	35
Gambar 2. 15 Lantai Conwood Area Main Dining dan Ruang VIP	35
Gambar 2. 16 Lantai HT Area Rooftop.....	35
Gambar 2. 17 Pajangan Dinding Area Bakery	36
Gambar 2. 18 Dinding Lantai 1.....	36
Gambar 2. 19 Pajangan Dinding Area Tangga	36
Gambar 2. 20 Dinding Panel Kayu Ruang VIP	37
Gambar 2. 21 iniding Relief Beton Area Rooftop.....	37
Gambar 2. 22 Plafon Ornamen GRC Area Bakery	38
Gambar 2. 23 Plafon Ekspose Struktur Baja Area Main Dining Lantai 1	38
Gambar 2. 24 Plafon Ekspose Struktur Baja dan Ducting AC Lantai 2	38
Gambar 2. 25 Plafon Ekspose Struktur Baja Area Bar	39
Gambar 2. 26 Furnitur Main Dining Lantai 1	39
Gambar 2. 27 Furnitur Main Dining Lantai 2	40
Gambar 2. 28 Furnitur Service Bar	40

Gambar 2. 29 Furnitur Ruang VIP	40
Gambar 2. 30 Furnitur Area Rooftop	41
Gambar 2. 31 Pencahayaan Alami Pada Main Dining Lantai	41
Gambar 2. 32 Pencahayaan Alami Pada Main Dining Lantai 2.....	42
Gambar 2. 33 Pencahayaan Buatan Pada Main Dining Lantai 2	42
Gambar 2. 34 Pencahayaan Buatan Pada Main Dining Lantai 2	43
Gambar 2. 35 Ducting AC Hubble Restaurant.....	44
Gambar 2. 36 Area Perancangan Lantai 1	45
Gambar 2. 37 Area Perancangan Lantai 2	45
Gambar 2. 38 Area Perancangan Lantai 3 Rooftop.....	46
Gambar 2. 39 Pola Aktivitas Harian Pengunjung	46
Gambar 2. 40 Neufert Tempat Makan Pengunjung.....	50
Gambar 2. 41 Standar Kursi Makan.....	51
Gambar 2. 42 Neufert Meja Makan	51
Gambar 2. 43 Neufert Denah Meja Makan dan Tempat Duduk	51
Gambar 2. 44 Standar Susunan Banquette.....	52
Gambar 2. 45 Standar Susunan Banquette.....	52
Gambar 2. 46 Standar Meja Bar.....	53
Gambar 2. 47 Standar Bentuk Meja Bar	54
Gambar 2. 48 Neufert Kuat Penerangan	54
 Gambar 3. 1 Mind Map.....	 56
Gambar 3. 2 Referensi Desain dan Sketsa Ideasi.....	60
Gambar 3. 3 Referensi Desain Furnitur dan Suasana Ruang	60
 Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang 1	 61
Gambar 4. 2 Alternatif Suasana Ruang 2	62
Gambar 4. 3 Komposisi Bentuk	63
Gambar 4. 4 Penerapan Gaya dan Tema Lantai	63
Gambar 4. 5 Penerapan Gaya dan Tema Dinding	64
Gambar 4. 6 Penerapan Gaya dan Tema Plafon.....	65
Gambar 4. 7 Plafon Expanded Metal Dengan Ornamen.....	65

Gambar 4. 8 Penerapan Gaya dan Tema Dekoratif.....	66
Gambar 4. 9 Material Scheme.....	66
Gambar 4. 10 Diagram Matriks	67
Gambar 4. 11 Bubble Diagram	68
Gambar 4. 12 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1.....	68
Gambar 4. 13 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	69
Gambar 4. 14 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1.....	69
Gambar 4. 15 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2.....	70
Gambar 4. 16 Block Plan dan Sirkulasi Rooftop Alternatif 1.....	70
Gambar 4. 17 Block Plan dan Sirkulasi Rooftop Alternatif 2.....	71
Gambar 4. 18 Layout Lantai 1 Alternatif 1	71
Gambar 4. 19 Layout Lantai 1 Alternatif 2.....	72
Gambar 4. 20 Layout Lantai 2 Alternatif 1	72
Gambar 4. 21 Layout Lantai 2 Alternatif 2.....	73
Gambar 4. 22 Layout Rooftop Alternatif 1	73
Gambar 4. 23 Layout Rooftop Alternatif 2	74
Gambar 4. 24 Rencana Lantai – Lantai 1 Alternatif 1	74
Gambar 4. 25 Rencana Lantai – Lantai 1 Alternatif 2	75
Gambar 4. 26 Rencana Lantai – Lantai 2 Alternatif 1	75
Gambar 4. 27 Rencana Lantai – Lantai 2 Alternatif 2	76
Gambar 4. 28 Rencana Lantai – Rooftop Alternatif 1	76
Gambar 4. 29 Rencana Lantai – Rooftop Alternatif 2	77
Gambar 4. 30 Rencana Dinding Alternatif 1.....	77
Gambar 4. 31 Rencana Dinding Alternatif 2.....	78
Gambar 4. 32 Rencana Plafon Alternatif 1	78
Gambar 4. 33 Rencana Plafon Alternatif 2	78
Gambar 4. 34 Alternatif Furnitur Custom 1 & 2.....	79
Gambar 4. 35 Alternatif Furnitur Custom 2 & 4.....	80
Gambar 4. 36 Custom Furnitur	81
Gambar 4. 37 Layout Lantai 1	86
Gambar 4. 38 Layout Lantai 2	86
Gambar 4. 39 Layout Rooftop	87

Gambar 4. 40 Perspektif Render Eksterior Hubble - 1	87
Gambar 4. 41 Perspektif Render Eksterior Hubble - 2	88
Gambar 4. 42 Perspektif Render Eksterior Hubble - 3	88
Gambar 4. 43 Perspektif Render Lantai 1 Bakery - 1	89
Gambar 4. 44 Perspektif Render Lantai 1 Bakery - 2	89
Gambar 4. 45 Perspektif Render Lantai 1 Main Dining - 1	90
Gambar 4. 46 Perspektif Render Lantai 1 Main Dining - 2	90
Gambar 4. 47 Perspektif Render Lantai 1 Main Dining - 3	91
Gambar 4. 48 Perspektif Render Lantai 2 Bar Area - 1	91
Gambar 4. 49 Perspektif Render Lantai 2 Bar Area - 2	92
Gambar 4. 50 Perspektif Render Lantai 2 Dining Area - 1	92
Gambar 4. 51 Perspektif Render Lantai 2 Dining Area - 2	93
Gambar 4. 52 Perspektif Render Lantai 2 Dining Area - 3	93
Gambar 4. 53 Perspektif Render Lantai 2 Dining Area - 4	94
Gambar 4. 54 Perspektif Render Lantai 2 Dining Area - 5	94
Gambar 4. 55 Perspektif Render Rooftop Bar Area	95
Gambar 4. 56 Perspektif Render Rooftop Dining Area - 1	95
Gambar 4. 57 Perspektif Render Rooftop Dining Area - 2	96
Gambar 4. 58 Perspektif Render Rooftop Dining Area - 3	96
Gambar 4. 59 Perspektif Render Rooftop Dining Area - 4	97
Gambar 4. 60 Custom Meja Resepsionis	97
Gambar 4. 61 Custom Coffee Table	98
Gambar 4. 62 Custom Lampu Dinding	98
Gambar 4. 63 Custom Dekorasi Dinding <i>Vyshyvanka</i>	99
Gambar 4. 64 Custom Dekorasi Dinding	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang.....	47
Tabel 2. 2 Studi Preseden Berdasarkan Tipologi	49
Tabel 3. 1 Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	59
Tabel 4. 1 Daftar Equipment yang Digunakan.....	84
Tabel 4. 2 Tabel Perhitungan Kebutuhan, Jumlah Titik Lampu, dan Spesifikasi Lampu	84
Tabel 4. 3 Tabel Perhitungan Penghawaan Buatan dan Spesifikasi AC.....	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Foto Survey 1.....	103
Lampiran 1. 2 Foto Survey 2.....	104
Lampiran 1. 3 Foto Survey 3.....	104
Lampiran 1. 4 Foto Survey 4.....	105
Lampiran 1. 5 Foto Survey 5.....	105
Lampiran 1. 6 Aksonometri.....	106
Lampiran 1. 7 Material Scheme	106
Lampiran 1. 8 Poster Ideasi.....	107
Lampiran 1. 9 Perspektif Manual 1	108
Lampiran 1. 10 Perspektif Manual 2.....	108
Lampiran 1. 11 Perspektif Manual 3	109
Lampiran 1. 12 Perspektif Manual 4.....	109
Lampiran 1. 13 Perspektif Manual 5.....	110
Lampiran 1. 14 Poster Final	111
Lampiran 1. 15 Rencana Anggaran Biaya.....	114
Lampiran 1. 16 Analisis Harga Satuan.....	127
Lampiran 1. 17 Rekapitulasi Anggaran Biaya	127
Lampiran 1. 18 Sertifikat Bebas Plagiarisme.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring meningkatnya jumlah wisatawan internasional, terutama dari negara-negara seperti Australia, Eropa, Amerika, dan Asia Timur, keberadaan restoran dengan konsep internasional menjadi semakin penting. Wisatawan cenderung mencari pengalaman kuliner yang tak hanya memuaskan selera mereka, tetapi juga sesuai dengan standar global, baik dalam hal cita rasa, presentasi, hingga kualitas pelayanan. Restoran tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi sebagai destinasi gaya hidup yang menawarkan pengalaman bersantap yang unik. (Atmodjo, 2004)

Banyak dari restoran tersebut memadukan desain arsitektur modern dengan elemen budaya dari negaranya, menciptakan atmosfer yang eksklusif. Namun, tantangan dalam mendirikan dan mengelola restoran internasional di Bali cukup kompleks. Selain harus bersaing dengan restoran lokal yang juga memiliki daya tarik tersendiri, restoran internasional perlu beradaptasi dengan kebutuhan wisatawan global yang beragam.

Di sisi lain, keberadaan restoran internasional juga menjadi jembatan yang mempertemukan budaya kuliner dari berbagai negara dengan budaya lokal Bali, menciptakan peluang untuk kolaborasi kuliner yang inovatif. Oleh karena itu, pengembangan restoran internasional di Bali harus mampu menggabungkan kualitas makanan yang tinggi, desain interior dan eksterior yang memukau, serta pelayanan yang ramah dan profesional.

Hubble ini merupakan restoran Ukraina yang memiliki bar sekaligus bakery konsep bar koktail yang terinspirasi oleh teleskop luar angkasa yang diluncurkan. Namun pada kenyataannya restoran Ukraina ini kurang menggambarkan atau memperkenalkan budaya dari Ukraina sendiri sehingga agak sulit untuk dilihat. Dengan inspirasi dari teleskop luar angkasa Hubble, restoran ini mungkin lebih berfokus pada tema futuristik atau luar angkasa dalam desain dan konsepnya. Ini membuat unsur budaya tradisional Ukraina kurang diperhatikan.

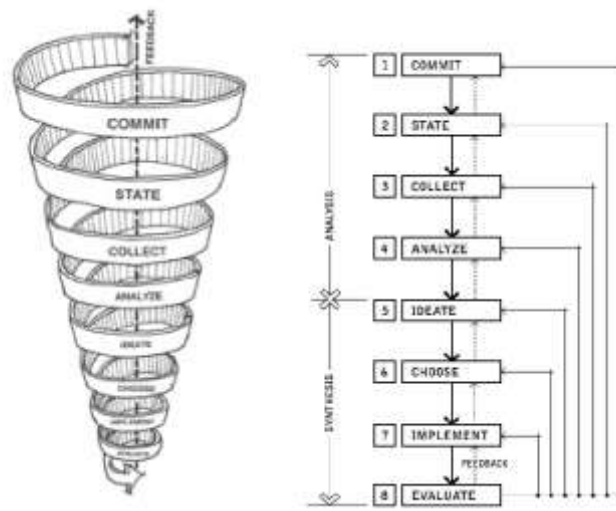
Banyak restoran modern, terutama yang berkonsep bar atau koktail, mengadopsi desain interior yang bersifat global, yang sering kali menghilangkan unsur-unsur budaya lokal atau tradisional. Elemen-elemen khas Ukraina pun menjadi tidak terasa dominan.

Para pengunjung Hubble ini tidak hanya datang dari kalangan wisatawan asing terkhususnya Ukraina saja, namun dari berbagai latar belakang seperti lokal juga ingin merasakan sensasi menikmati makanan khas Ukraina. Berdasarkan latar belakang di atas maka restoran dengan masakan Ukraina ini sangat menarik karena Ukraina memiliki warisan budaya yang sangat kaya, meliputi seni seperti kerajinan tangan. Elemen-elemen ini dapat diadaptasi ke dalam desain interior, memberikan nuansa yang khas dan autentik. Restoran dengan desain interior budaya Ukraina dapat menciptakan pengalaman makan yang otentik, di mana pelanggan tidak hanya mencicipi masakan khas Ukraina tetapi juga merasakan atmosfer yang memperkuat cita rasa makanan. Sebuah restoran dengan interior bertema budaya Ukraina bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan asing yang ingin mengeksplorasi keunikan budaya lain dengan itu semakin banyak pengunjung yang bisa secara langsung merasakan pengalaman atmosfer dengan budaya yang otentik dalam suasana restoran.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Tahap analisis berfokus pada kegiatan mengidentifikasi permasalahan atau menyusun konsep desain yang kemudian ditelaah secara mendalam. Pada fase awal ini, proses perumusan ide atau gagasan mulai dilakukan untuk kemudian diarahkan pada pencarian solusi desain yang tepat guna menjawab permasalahan yang telah ditemukan. Tujuan utama yaitu memperkuat identitas budaya Ukraina sendiri di dalam restoran. Dengan memakai elemen-elemen desain untuk diimplementasikan, seperti dekorasi dengan khas tradisional Ukraina. Selanjutnya, tahap sintesis merupakan tahapan yang dilakukan dengan mengumpulkan bagian-bagian tertentu yang dianggap sebagai solusi dalam pemecahan masalah secara efektif dan efisien.



Gambar 1. 1 Tahapan Proses Design
(sumber : Designing Interiors, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Proses perancangan interior Restoran Hubble mengikuti metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Tahapan ini akan dibagi ke dalam dua bagian yaitu tahap analisis dan tahap sintetis. Tahap analisis mencakup langkah-langkah Commit, State, Collect, dan Analyze, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap permasalahan dan kebutuhan desain. Sementara itu, tahap sintetis meliputi *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*, yang berorientasi pada pengembangan solusi kreatif hingga implementasi dan evaluasi hasil desain.

Dalam proses perancangan, metode Kilmer membagi tahapan kerja menjadi delapan langkah sistematis. Tahap awal, *commit*, berfokus pada identifikasi permasalahan dengan mempertimbangkan prioritas utama. Selanjutnya, *state* dilakukan untuk merumuskan masalah secara jelas dan menyusun daftar persepsi yang berkaitan dengan kebutuhan desain. Pada tahap *collect*, dilakukan pengumpulan informasi melalui survei dan wawancara. Informasi yang terkumpul kemudian dianalisis pada tahap *analyze* untuk mengidentifikasi akar persoalan.

Tahap *ideate* merupakan fase pengembangan ide yang diwujudkan dalam bentuk konsep skematik. Kemudian, pada tahap *choose*, dipilih alternatif solusi terbaik yang sesuai dengan ide-ide yang telah dihasilkan. Proses berlanjut ke tahap *implement*, yaitu realisasi konsep melalui

pembuatan gambar sketsa manual dan juga 3D. Terakhir, *evaluate* menjadi tahap evaluasi untuk meninjau kembali apakah yang dihasilkan telah menjawab permasalahan serta memenuhi kebutuhan dan harapan desain.

2. Metode Desain

a. Tahap Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam tahap pengumpulan data merujuk pada yang dijelaskan dalam buku *Designing Interiors* karya Rosemary dan Otie Kilmer. Pada tahap pengumpulan data, metode diambil dari buku *Designing Interiors* oleh Rosemary & Otie Kilmer.

Commit: Dengan mengangkat dan menonjolkan keunikan budaya Ukraina dalam desain restoran Hubble, sambil memadukannya dengan gaya modern yang elegan, restoran ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang autentik dan berkesan. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk memperkenalkan kekayaan budaya Ukraina, tetapi juga untuk menarik perhatian pelanggan, baik dari kalangan lokal yang menginginkan nuansa tradisional yang segar, maupun dari internasional yang mencari daya tarik budaya yang unik dan estetik.

State: Karena kurangnya identitas Ukraina dalam restoran ini bagaimana cara menggabungkan elemen-elemen budaya tradisional Ukraina, seperti warna, motif, dan material, dalam desain yang tetap terasa segar dan tidak terkesan kaku atau berlebihan, sambil tetap dikemas dengan pendekatan modern. Selain itu, bagaimana merancang tata letak restoran yang tidak hanya nyaman bagi pengunjung, tetapi juga mampu menonjolkan elemen-elemen budaya Ukraina secara efektif tanpa mengurangi fungsi dan kenyamanan ruang. Penulis menarik permasalahan melalui kalimat identitas, fungsional, dan estetika.

Collect (Gather the Facts): Berdasarkan data yang telah diperoleh, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam restoran Hubble, di antaranya adalah kurangnya penguatan identitas budaya Ukraina yang seharusnya menjadi ciri khas restoran ini. Selain itu,

Hubble rutin mengadakan acara setiap bulan, yang mengharuskan adanya tata letak ruang dan sirkulasi yang optimal agar acara dapat berjalan lancar dan nyaman bagi para pengunjung.

Analyze: Restoran Hubble membutuhkan perbaikan dalam dua aspek utama yaitu penguatan identitas budaya yang perlu diintergrasikan dengan lebih jelas dalam desain interior tradisional maupun pengalaman keseluruhan yang ditawarkan oleh restoran dan penyempurnaan tata letak dan sirkulasi ruang agar kegiatan di dalamnya dapat berlangsung dengan lancar bagi pengunjung maupun karyawan. Upaya ini dilakukan melalui pembuatan tabel identifikasi, seperti pemetaan konflik ruang beserta solusinya, serta pengembangan berbagai jenis diagram—seperti diagram matriks, diagram bubble, dan lainnya. Melalui tahapan ini, diperoleh daftar kebutuhan baru, hubungan kedekatan antar ruang, keterkaitan fungsi, serta gagasan awal untuk solusi desain.

b. Tahap Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode Sintesis

Ideate: Proses perumusan solusi dilakukan dengan mengeksplorasi beragam alternatif desain yang berasal dari hasil analisis sebelumnya. Pengembangan dan pencarian ide dilakukan melalui teknik seperti pembuatan sketsa maupun pemodelan sebagai media visualisasi awal gagasan, diagram, serta penciptaan berbagai alternatif rencana. Pada restoran Hubble akan dibuat ornamen tradisional dari Ukraina yaitu kerajinan tangan seperti motif *Vyshyvanka* dengan sentuhan modern, menggunakan material tradisional seperti kayu ukiran dan logam dengan aksen elegan. Lalu Menyusun zonasi dan sirkulasi ruang agar menjadi lebih fleksibel untuk mendukung acara rutin. Konsep ini akan menjadi panduan awal untuk pengembangan desain lebih detail.

Choose: Pemilihan desain didasarkan pada pemecahan masalah dengan teknik seleksi menggunakan kriteria dan penilaian pribadi. Personal judgment melibatkan perbandingan alternatif untuk menentukan solusi terbaik namun juga mempertimbangkan masukan

atau pendapat dari pihak lain setelah membandingkan semua alternatif yang ada. sementara comparative analysis digunakan untuk mengevaluasi keunggulan satu solusi dibandingkan lainnya, guna meningkatkan kualitas keputusan.

Implement: Proses perancangan dilakukan dengan memvisualisasikan ide yang terpilih melalui modeling 3D, pembuatan gambar kerja, dan presentasi desain.

- 1) Gambar final desain: Berupa gambar layout, gambar rencana, perspektif, potongan, serta detail-detail desain yang disusun terstruktur untuk menggambarkan konsep desain secara menyeluruh. Gambar ini harus mampu menggambarkan keseluruhan ruang dan objek secara komprehensif sehingga mendukung pemahaman terhadap rancangan dan memastikan bahwa desain sudah sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
- 2) Gambar kerja: Merupakan gambar kerja yang disusun secara skalatis untuk menunjukkan detail-detail khusus, untuk memastikan keakuratan dan kesesuaian desain dengan hasil gambar 3D.

c. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Evaluate: Proses ini melibatkan peninjauan ulang dan penilaian kritis terhadap hasil yang dicapai, untuk menentukan apakah solusi desain telah efektif dan menjawab. Selain itu, evaluasi berfungsi sebagai pedoman bagi desainer dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan di proyek-proyek berikutnya. Dalam praktiknya, proses ini dilakukan melalui pengujian terhadap setiap alternatif yang telah dirancang, hingga ditemukan solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien atau pengguna ruang. Dengan demikian, evaluasi menjadi langkah penting untuk memastikan kesesuaian antara desain dan harapan pengguna.