

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN HOTEL
AWANI BALI DENGAN GAYA POSTMODERN
TEMA FUTURISTIK**



PERANCANGAN

oleh:

Nadya Rachma Ayu Aprillia

NIM 2112414023

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

2025

ABSTRAK

Perancangan interior restoran *all-day dining* Hotel Awani di Bali, dilatarbelakangi oleh meningkatnya kebutuhan wisatawan akan desain resto yang unik dan berkualitas tinggi di tengah persaingan industri perhotelan. Seminyak sebagai destinasi premium membutuhkan pendekatan desain yang mampu memperkuat daya tarik kawasan. Gaya futuristik dipilih sebagai solusi desain untuk menghadirkan suasana modern dan mewah, tanpa penggunaan teknologi canggih. Proses perancangan dimulai dari studi lokasi, analisis target pasar, hingga pengolahan konsep desain yang memadukan prinsip futurisme dan glamor. Pendekatan visual diwujudkan melalui penggunaan material metalik bertekstur gelap, pencahayaan LED strip bernuansa hangat, serta bentuk interior yang dinamis. Penerapan elemen-elemen ini menciptakan suasana dramatis, eksklusif, dan visioner yang selaras dengan karakter Hotel Awani sebagai hotel bintang lima. Hasil akhir desain diharapkan tidak hanya menghadirkan ruang makan yang fungsional dan nyaman, tetapi juga menjadi daya tarik wisata baru dengan pengalaman visual yang kuat bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

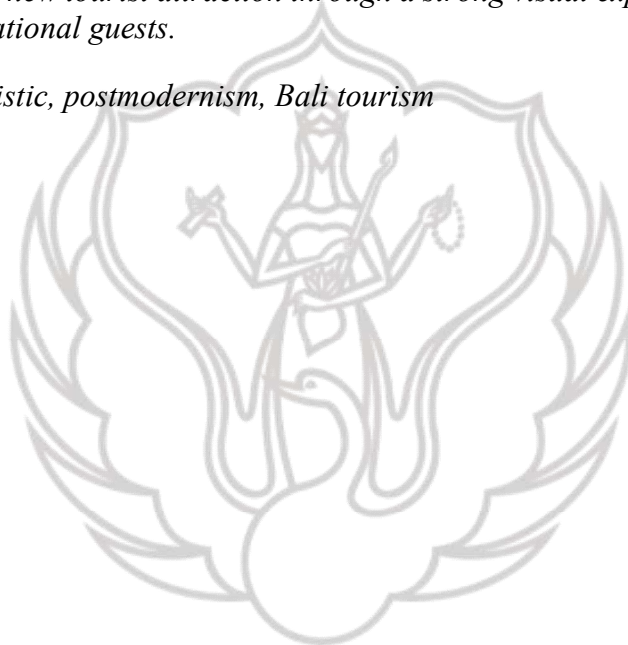
Kata kunci: futuristik, postmodern, pariwisata Bali.



ABSTRACT

The interior design of the all-day dining restaurant at Hotel Awani in Bali, is driven by the growing demand for high-quality and unique restaurant design in the competitive hospitality industry. As a premium tourist destination, Seminyak requires design approaches that enhance its regional appeal. A futuristic style was chosen as the design solution to create a modern and luxurious atmosphere without relying on advanced technology. The design process included site studies, market analysis, concept, blending minimalism with glamour. The visual approach features dark-textured metallic materials, warm-toned LED strip lighting, and dynamic interior forms. These elements produce a dramatic, exclusive, and visionary ambiance aligned with the identity of Hotel Awani as a five-star establishment. The final design outcome aims to deliver not only a functional and comfortable dining space, but also a new tourist attraction through a strong visual experience for both local and international guests.

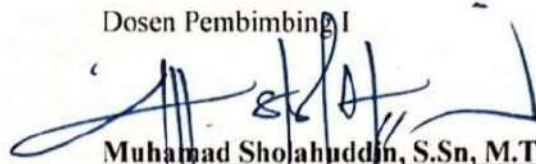
Keywords: *futuristic, postmodernism, Bali tourism*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN HOTEL AWANI BALI DENGAN GAYA POSTMODERN TEMA FUTURISTIK diajukan oleh Nadya Rachma Ayu Aprillia, NIM 2112414023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



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

NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

Dosen Pembimbing II



Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch., Ph.D.

NIP. 19701017 2005011 001/ NIDN 0017107004

Cognate/Penguji Ahli



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001/ NIDN 0027077005

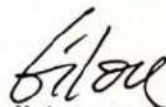
Koordinator Program Studi Desain Interior



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 00191070

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadya Rachma Ayu Aprillia
NIM : 2112414023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain interior
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 pertanggung jawaban 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



1000
SERBUH RUPAH
METRAI
TEMPEL
243F7AMX370330856

Nadya Rachma Ayu Aprillia

2112414023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Perancangan Interior Restoran Hotel Awani Bali dengan Gaya Postmodern Tema Futuristik*”. Laporan ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Desain 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

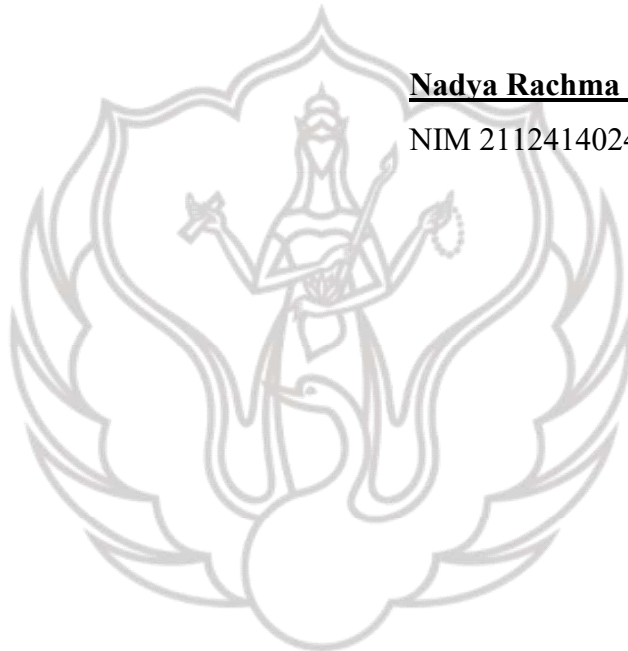
- 1) Allah S.W.T atas segala rahmat dan kekuasaan nya.
- 2) Orang tua saya dan segenap keluarga, mamah, papah, vani dan adik mira, telah menemani saya dan selalu men support saya selama kuliah.
- 3) Dosen pembimbing saya, yaitu bapak M. Solahuddin S,sn,.M.T dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch.,Ph.D.atas bimbingan dan kesabaran selama membimbing saya selama ini.
- 4) Dosen wali saya yaitu bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA. atas bimbingannya selama masa perkuliahan saya.
- 5) Segenap dosen prodi interior, yang telah mengajari saya dengan ilmunya, selama Saya berkuliah.
- 6) Teman- teman dekat selama kuliah saya, Inu, aya, taya, rere, khansa, rani dan jennie, atas dukungan dan bantuannya dimasa sulit maupun bahagia.
- 7) Sanak saudara saya, sepupu-sepupu saya, atas dukungan dan bantuannya.
- 8) Jessi dan Momo, dua kucing saya, atas dukungan mental nya

- 9) Enhypen, Jay, Sunghoon, Jungwon, Jake, Heeseung, Sunoo dan Ni-Ki, telah menjadi hiburan saya selama ini dan atas lagu-lagu yang menemani saya mengerjakan tugas.
- 10) Segenap staff prodi interior, pak gun, pak tambang, atas bantuannya selama ini.
- 11) Dan segenap pribadi yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Nadya Rachma Ayu Aprillia

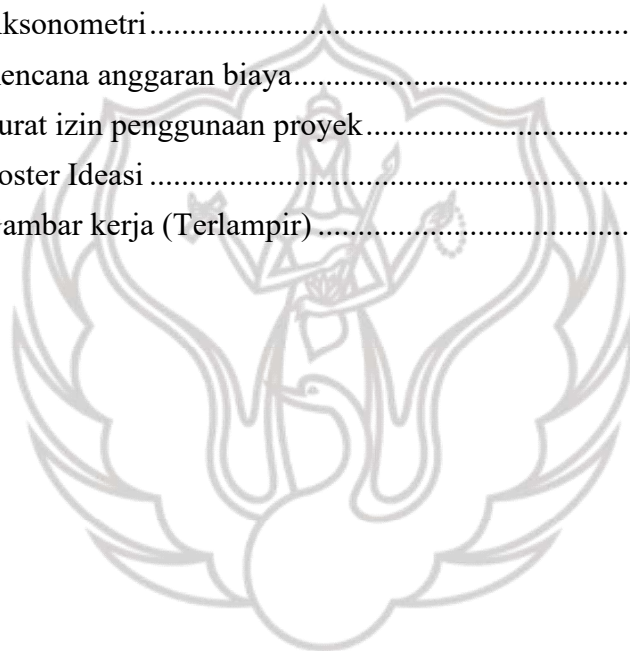
NIM 2112414024



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Sejarah dan Perkembangan Restoran Hotel	6
2. Desain post-modern	11
3. Desain futuristik	12
B. Program Desain (Programming)	14
1. Tujuan Desain	14
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	14
3. Data	15
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	26
BAB III	29
PERMASALAHAN DESAIN.....	29
A. Pernyataan Masalah	29
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	29
BAB IV	33
PENGEMBANGAN DESAIN	33
A. Alternatif Desain	33
1. Estetika Ruang	33
2. Alternatif Penataan Ruang	36

3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	39
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	40
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	43
B.	Evaluasi Pemilihan Desain (<i>choose/evaluation</i>)	48
C.	Hasil Desain	48
BAB V		55
PENUTUP		55
A.	Kesimpulan	55
B.	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN		58
A.	Presentasi desain	58
B.	Aksonometri.....	59
C.	Rencana anggaran biaya.....	59
D.	Surat izin penggunaan proyek.....	63
E.	Poster Ideasi	64
F.	Gambar kerja (Terlampir)	65



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 GAMBAR PROSES DESAIN MENURUT ROSEMARY KLIMER	3
GAMBAR 2. 1 AWANI PROJECT.....	15
GAMBAR 2. 2 SITE LOCATION (SUMBER:GOOGLE MAPS	16
GAMBAR 2. 3 SITE PROJECT	17
GAMBAR 2. 4 LAYOUT DESIGN RESTO HOTEL AVANI	17
GAMBAR 2. 5 ANALISIS ZONING DAN SIRKULASI	18
GAMBAR 2. 6 DESAIN LANTAI RESTO AVANI.....	19
GAMBAR 2. 7 DESAIN DINDING RESTO HOTEL AVANI.....	19
GAMBAR 2. 8 3D DESAIN DINDING RESTO HOTEL AVANI.....	20
GAMBAR 2. 9 DESAIN CEILING RESTO HOTEL AVANI.....	20
GAMBAR 2. 10 SKETSA JENDELA RESTO HOTEL AVANI.....	21
GAMBAR 2. 11 STANDAR UKURAN MEJA BUNDAR DINING.....	22
GAMBAR 2. 12 STANDAR UKURAN AREA GERAK.....	22
GAMBAR 2. 13 STANDAR PENATAAN KURSI.....	23
GAMBAR 2. 14 13 STANDAR PENATAAN KURSI DAN MEJA.....	24
GAMBAR 2. 15 13 STANDAR PENATAAN SIRKULASI.....	25
GAMBAR 3. 1 MINDMAP.....	30
GAMBAR 3. 2 FUTURISTIK NUANSA DARK.....	31
GAMBAR 3. 3 PENCAHAYAAN AKSEN FUTURISTIK.....	31
GAMBAR 4. 1 SUASANA BUFFET AREA TENGAH	34
GAMBAR 4. 2 SUASANA BUFFET	34
GAMBAR 4. 3 SUASANA DINING AREA	35
GAMBAR 4. 4 SUASANA GLAMOR DINING AREA.....	35
GAMBAR 4. 5 MATERIAL, COLOR MOODBOARD.....	36
GAMBAR 4. 6 MATRIKS KEDEKATAN RUANG	36
GAMBAR 4. 7 ALTERNATIF BUBBLE DIAGRAM (SUMBER: DATA PRIBADI,2025)	37
GAMBAR 4. 8 ALTERNATIF BLOCK PLAN	38
GAMBAR 4. 9 ALTERNATIF LAYOUT	39
GAMBAR 4. 10 RENCANA LANTAI.....	39
GAMBAR 4. 11 RENCANA DINDING.....	39
GAMBAR 4. 12 RENCANA PLAFOND	40
GAMBAR 4. 13 ALTERNATIF POT	40
GAMBAR 4. 14 ALTERNATIF MEJA MAKAN 4 PPL	40
GAMBAR 4. 15 PERSPEKTIF RENDERING ENTRANCE.....	48
GAMBAR 4. 16 PERSPEKTIF RENDERING	49
GAMBAR 4. 17 PERSPEKTIF RENDERING	49
GAMBAR 4. 18 PERSPEKTIF RENDERING	49
GAMBAR 4. 19PERSPEKTIF RENDERING	50
GAMBAR 4. 20 PERSPEKTIF RENDERING BUFFET	50
GAMBAR 4. 21 PERSPEKTIF RENDERING	50
GAMBAR 4. 22 PERSPEKTIF RENDERING	51
GAMBAR 4. 23 LAYOUT FINAL RESTORAN.....	51
GAMBAR 4. 24 CUSTOM FURNITURE BUFFET TABLE	51
GAMBAR 4. 25 CUSTOM FURNITURE TABLE	52
GAMBAR 4. 26 CUSTOM FURNITURE BUFFET TABLE	52

GAMBAR 4. 27 CUSTOM FURNITURE BUFFET TABLE	52
GAMBAR 4. 28 CUSTOM POT DEKORASI.....	53
GAMBAR 4. 29 SKETSA PERSPEKTIF RESTO	53
GAMBAR 4. 30 SKETSA PERSPEKTIF RESTO	53
GAMBAR 4. 31 SKETSA PERSPEKTIF RESTO	54
GAMBAR 4. 32 SKETSA PERSPEKTIF RESTO	54
 GAMBAR 5. 1 POSTER	 58
GAMBAR 5. 2 AKSONOMETRI	59
GAMBAR 5. 3 RAB	60
GAMBAR 5. 4 AHS	62



DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 AKTIVITAS PENGGUNA	16
TABEL 3. 1 TABEL KEBUTUHAN DAN KRITERIA RUANG	26
TABEL 4. 1 DAFTAR FURNITUR DAN EQUIPMENT	41
TABEL 4. 2 JENIS LAMPU	43
TABEL 4. 3 KEBUTUHAN PENGHAWAAN	46



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bali merupakan destinasi wisata tropis yang sangat populer, baik bagi turis mancanegara maupun bagi turis dalam negeri, Tentu Saja di Bali memiliki banyak destinasi wisata yang tiap lokasi nya memiliki ciri khas menarik nya masing-masing, yang memikat bagi turis sesuai dengan kebutuhan pariwisata mereka masing-masing.

Desa Seminyak, yang terletak di Kabupaten Badung, Bali, Desa ini memiliki total luas area 101,13 km², Desa ini memiliki keunikan pada bentang alamnya dengan karakteristik pesisir yang istimewa. Besarnya minat wisatawan memicu pertumbuhan akomodasi wisata secara signifikan, dengan peningkatan sektor akomodasi, makanan, dan minuman di Bali mengalami pertumbuhan sebesar 10,24% pada tahun 2024, mencerminkan peningkatan permintaan akan layanan kuliner dan perhotelan premium di daerah-daerah seperti Seminyak.

Wilayah kabupaten Badung memiliki banyak destinasi wisata berupa desa wisata, Daerah Seminyak terkenal di kalangan turis mancanegara, khususnya dari Australia, dengan semakin banyaknya turis yang datang, hal ini mendorong banyak pertumbuhan pada sektor kuliner pula, khususnya restoran, dapat dikatakan kabupaten badung, khususnya Desa Seminyak memiliki potensi pengembangan pariwisata dengan secara khusus pada bidang kuliner.

Dengan pertumbuhan ini, kebutuhan akan fasilitas akomodasi dan restoran hotel yang dapat memenuhi standar internasional. Di tengah persaingan ketat di industri perhotelan, kehadiran desain yang inovatif dan menarik menjadi faktor krusial dalam menarik minat pengunjung. Salah satu tren desain yang kini semakin diminati dan belum terlalu banyak digunakan adalah desain futuristik, yang tidak hanya menawarkan estetika yang unik, tetapi juga mencerminkan kemajuan zaman.

khususnya di Bali yang merupakan pusat pariwisata. Gaya futuristik dalam desain interior diharapkan mampu menciptakan suasana yang inovatif, modern, dan berbeda dari desain konvensional. Desain interior restoran hotel dengan gaya futuristik memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik hotel, bukan hanya menjadi wisata bagi turis mancanegara atau luar pulau bali, kehadiran resto bergaya futuristik ini juga diharapkan bisa menjadi sebuah atraksi yang baru dan menarik yang belum ada bagi warga lokal, turis lokal.

Gaya futuristik seringkali diasosiasikan dengan penggunaan teknologi mutakhir, namun dalam konteks ini, desain futuristik akan difokuskan pada aspek visual dan konsep ruang tanpa penggunaan teknologi canggih sebagai cara utama pengimplementasian gaya futuristik, namun dicapai melalui bentuk yang dinamis, penggunaan pencahayaan yang inovatif, serta perpaduan warna dan material yang menciptakan kesan modern dan visioner.

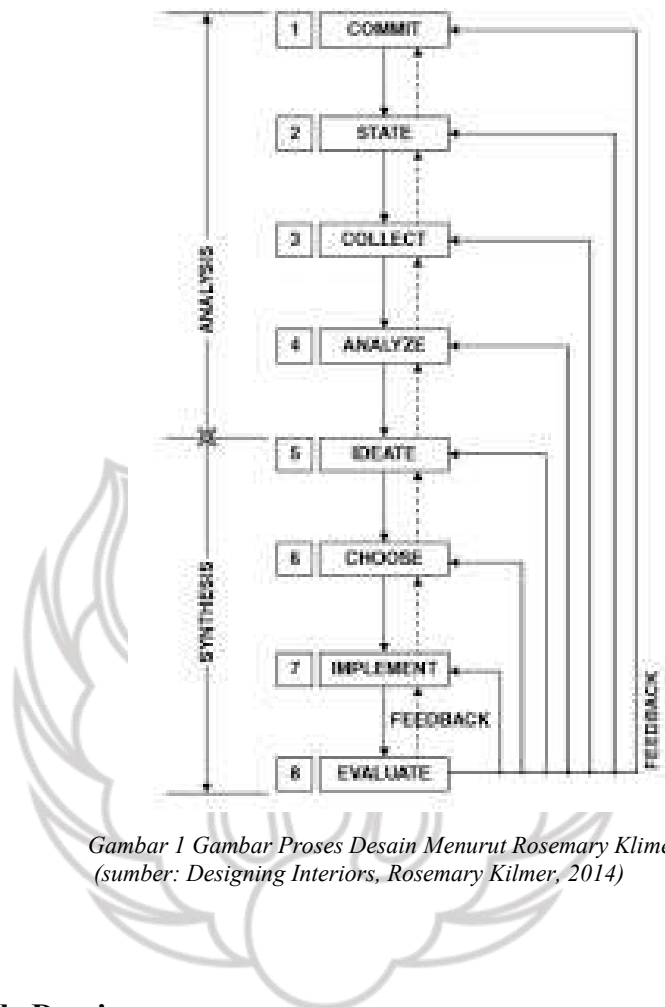
Dalam konteks ini, desain futuristik restoran hotel di Seminyak, Bali diharapkan tidak hanya menjadi simbol kemajuan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan menjadi bagian dari ekosistem pariwisata. Dengan demikian, proyek ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pariwisata Bali secara keseluruhan, sekaligus menawarkan pengalaman kuliner dengan suasana desain resto yang berbeda dan unik bagi pengunjung.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode yang digunakan dalam Perancangan Interior Restoran Hotel Awani Seminyak Bali mengacu pada proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Proses ini mencakup dua tahap utama, yaitu tahap analisis (*programming*) dan tahap sintesis (*designing*), yang terdiri dari delapan langkah: *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Tahap analisis berfokus pada identifikasi dan perumusan masalah melalui pengumpulan data lapangan dan studi literatur. Selanjutnya, tahap sintesis adalah tahap untuk mengembangkan ide dan solusi desain dari masalah yang ditemukan.



Gambar 1 Gambar Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer
(sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Metode desain yang dimaksud disini adalah penjelasan metode yang ada dalam tahapan pada proses desain. Proses desain dalam berbagai literatur memiliki jumlah tahapan yang berbeda-beda, akan tetapi biasanya minimal memuat tiga tahapan utama:

a. Analisis (*programming*)

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap awal ini desainer berkomitmen untuk memahami permasalahan desain secara utuh. dilakukan identifikasi terhadap tujuan proyek, keinginan klien, serta batasan-batasan yang ada, baik dari segi lokasi, teknis, maupun

kebutuhan pengguna. Komitmen ini menjadi landasan awal sebelum masuk ke tahap pengolahan data lebih lanjut.

2) *State (Define the Problem)*

menyusun daftar masalah utama yang perlu diselesaikan. mencakup pembuatan *checklist* masalah, penyusunan *perception list* (daftar pihak yang relevan seperti klien, pengguna, dan teknisi), serta pembuatan diagram visual yang membantu memetakan hubungan antara tujuan desain. Tahap ini memperjelas arah dan fokus perancangan.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Tahap ini adalah saat pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh. Data dikumpulkan melalui berbagai metode seperti wawancara, survei lapangan, pengukuran ruang, dokumentasi visual, hingga studi pustaka. Data yang dikumpulkan mencakup aspek fisik dan non fisik yang menjadi fondasi penting dalam menentukan arah desain.

4) *Analyze*

Analisis data yang telah di dapat untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan utama, serta tantangan yang perlu diatasi. Lalu mencari solusi.

b. Sintesis (*designing*)

1) *Ideate*

Tahap ini merupakan proses pencarian dan eksplorasi ide. mengembangkan berbagai alternatif konsep dalam bentuk sketsa, moodboard, dan eksplorasi visual. Agar menghasilkan lebih dari satu solusi, kemudian bisa dibandingkan dan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan pertimbangan fungsi, aspek keamanan, estetika dan kenyamanan.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Proses desainer memilih satu konsep terbaik yang paling sesuai dengan analisis sebelumnya. Pemilihan ini

mempertimbangkan masukan dari klien dan pengguna ruang. Konsep yang dipilih akan dijadikan dasar dalam penyusunan gambar presentasi dan pengembangan desain secara teknis.

3) *Implement (Take Action)*

Tahap implementasi adalah saat di mana konsep yang telah dipilih diwujudkan ke dalam bentuk teknis. seperti menyusun gambar kerja, rendering, menentukan spesifikasi material, atau presentasi.

4) *Evaluate (Critically Review)*

Peninjauan terhadap hasil akhir. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah desain benar-benar menjawab permasalahan yang ada. Bisa juga meminta umpan balik dari pengguna sebagai masukan terhadap efektivitas perancangan yang telah dilakukan.(Killmer 2019)

