

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN
SugarBEATS HOTEL INDIGO BINTAN LAGOI
BEACH DENGAN PENDEKATAN
NEO VERNAKULAR



PERANCANGAN

oleh:

Zakia Darajat Al-ashma'

NIM 2112445023

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

ABSTRAK

Restoran SugarBEATS merupakan fasilitas *all day dining* di Hotel Indigo Bintan Lagoi Beach yang merupakan hotel bintang 5 dengan konsep *neighbourhood storytelling*. Restoran ini menghadapi tantangan untuk menciptakan identitas unik di tengah kawasan resor modern tepi pantai tropis yang seragam. Permasalahan utama meliputi tiga poin krusial diantaranya bagaimana mentransformasikan nilai-nilai kearifan lokal Melayu Bintan ke dalam elemen interior tanpa menghilangkan kesan mewah standar hotel bintang lima, bagaimana menerapkan pendekatan neo vernakular secara harmonis melalui perpaduan material modern kelas atas dan material alam, serta bagaimana merekayasa ulang efisiensi sirkulasi ruang eksisting guna meningkatkan kenyamanan pengguna dan okupansi hotel.

Metode perancangan yang digunakan mengacu pada proses desain oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer yang terdiri dari dua tahap utama, yaitu analisis (*programming*) dan sintesis. Perancangan menggunakan pendekatan neo vernakular dengan fokus pada konsep “Harmoni Melayu Bintan”. Prosesnya melibatkan analisis, dan studi literatur untuk mentransformasi elemen budaya Bintan. Neo diwujudkan melalui penggunaan material, sedangkan vernakular diekspresikan melalui siluet perahu lancang kuning dan rumah panggung Melayu.

Penerapan metode dan pendekatan ini menjadi sangat penting karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam memecahkan masalah kompleks antara kebutuhan fungsional hotel internasional dan pelestarian identitas budaya. Dengan metode ini, transformasi budaya tidak hanya menjadi tempelan dekoratif, melainkan solusi desain yang terukur dan fungsional. Hasilnya adalah ruang glamour Melayu Bintan kontemporer tropis dengan penataan layout yang dioptimalkan. Perancangan ini menciptakan focal point beridentitas kuat tidak hanya memenuhi standar estetika hotel bintang 5, tetapi juga secara efektif memecahkan isu homogenitas dan secara langsung mendukung penguatan branding unik hotel untuk mencapai target okupansi.

Keywords: Desain Interior, SugarBEATS Restoran Hotel, Neo-Vernakular, Hotel Bintang 5, Glamour Melayu Bintan

ABSTRACT

SugarBEATS Restaurant serves as an all-day dining facility at Hotel Indigo Bintan Lagoi Beach, a 5-star hotel distinguished by its "neighbourhood storytelling" concept. The restaurant faces the challenge of establishing a unique identity amidst a uniform landscape of modern tropical beachfront resorts. The primary design problem encompasses three crucial points: how to transform the values of local Bintan Malay wisdom into interior elements without compromising the luxury standards of a 5-star hotel; how to harmoniously apply a Neo-Vernacular approach through the combination of high-end modern materials and natural elements; and how to re-engineer the efficiency of existing spatial circulation to enhance user comfort and hotel occupancy.

The design methodology adopts the framework by Rosemary Kilmer and Otie Kilmer, comprising two main stages: analysis (programming) and synthesis. The design employs a Neo-Vernacular approach focused on the concept of "Bintan Malay Harmony." This process involves rigorous analysis and literature studies to transform Bintan's cultural elements. The "Neo" aspect is realized through the selection of materials, while the "Vernacular" is expressed through the silhouettes of the Lancang Kuning boat and traditional Malay stilt houses.

The application of this method and approach is paramount as it provides a systematic framework for resolving the complex balance between the functional requirements of an international hotel and the preservation of cultural identity. Through this methodology, cultural transformation serves not merely as superficial decoration but as a measurable and functional design solution. The result is a contemporary tropical space characterized by Bintan Malay Glamour with an optimized layout. This design creates a focal point with a strong identity that not only meets 5-star hotel aesthetic standards but also effectively addresses the issue of homogeneity, directly supporting the hotel's unique branding to achieve occupancy targets.

Keywords: *Interior Design, SugarBEATS Hotel Restaurant, Neo-Vernakular, 5-Star Hotel, Bintan Malay Glamour.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SugarBEATS HOTEL INDIGO BINTAN LAGOI BEACH DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR

diajukan oleh Zakia Darajat A-ashma', NIM 2112445023, 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 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

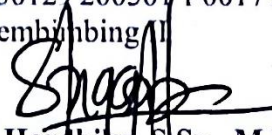
Dosen Pembimbing I



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

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

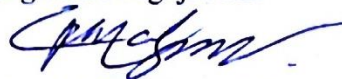
Dosen Pembimbing II



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



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

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan/Ketua



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 199003 1 001

NIDN 0010107005

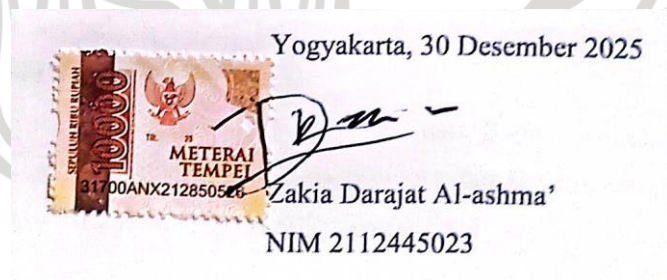
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zakia Darajat Al-ashma'
NIM : 2112445023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 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 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.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Restoran SugarBEATS Hotel Indigo Bintan Lagoi Beach dengan Pendekatan Neo Vernakular” dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan Program Studi S-1 Desain Interior dari Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan semoga dapat menjadi batu lompatan untuk masa depan penulis.
2. Diri sendiri yang sudah menjalankan lika-liku pengerjaan tugas akhir ini dengan terus berproses. Semoga proses ini dapat menjadi bekal penulis untuk menjalani masa depan.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberi dukungan dan doa selama menyelesaikan perkuliahan ini.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu, membimbing, kritik, saran, dan nasihat yang membangun kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T., selaku dosen wali penulis atas segala nasihat, saran, dan arahnya selama menempuh perkuliahan.
9. Seluruh Dosen Pengajar dan staf Program Studi Desain interior yang telah membagi ilmu, pengalaman, dan membimbing penulis selama perkuliahan.
10. PT. Pilar Sentosa Jaya yang telah memberikan objek ini sebagai karya tugas akhir penulis.
11. Yth. Bapak Rio Setya Monata, M.Sn. dan tim, yang telah memberi tempat dalam kelancaran pengerjaan 3D desain dan render desain, serta segala masukan, kritik, dan saran selama pengerjaan.
12. Teman-teman seperjuangan Sudut 21 dan teman-teman dekat penulis dari SMP, SMA, dan Persatuan Pemuda Pemudi Titang mulai dari Isna, Aisyah, Diana, Agya, Wianti, Ade, Arina, Suher, Amel, dan teman-teman lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu. Terima kasih telah banyak memberikan nasihat, semangat, dan dukungan dengan selalu ada selama menjalani proses hingga pengerjaan tugas akhir ini.
13. Serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dan masukan kepada penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang desain interior.

Yogyakarta, 30 Desember 2025

Penulis



Zakia Darajat Al-ashma'

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	4
1. Proses Desain	4
2. Metode Desain	5
BAB II	9
PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Tinjauan Umum	9
2. Tinjauan Khusus	21
3. Referensi Desain	39
B. Program Desain (Programming)	40
1. Tujuan Desain	40
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	41
3. Data	41
7. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	67

BAB III	70
PERMASALAHAN DESAIN	70
A. Pernyataan Masalah	70
B. Konsep Desain	70
1. Ide Solusi Desain (Mind Map dan Sketsa Ideasi)	70
2. Identifikasi Permasalahan dan Solusi Desain	75
BAB IV	76
PENGEMBANGAN DESAIN	76
A. Alternatif Desain	76
1. Alternatif Estetika Ruang	76
2. Alternatif Penataan Ruang	82
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	86
4. Alternatif Pengisi Ruang	90
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	93
B. Evaluasi Pemilihan Desain	96
C. Hasil Desain	96
BAB V	109
PENUTUP	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	114
A. Hasil Survei	114
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	116
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	119
D. Turnitin Cek Plagiarism	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram proses dalam buku Designing Interiors	4
Gambar 2. 1 Rumah Melayu Lama di Pekanbaru.....	26
Gambar 2. 2 Bubungan atap menjungkit	27
Gambar 2. 3 Bubungan panjang sederhana	27
Gambar 2. 4 Bubungan limas	28
Gambar 2. 5 Bubungan perak	28
Gambar 2. 6 Bubungan kombinasi	28
Gambar 2. 7 Bubungan limas	29
Gambar 2. 8 Bubungan panjang berjungkit.....	29
Gambar 2. 9 Bubungan gajah minum	29
Gambar 2. 10 Perpustakaan Islam Pekanbaru	30
Gambar 2. 11 Bangunan beratap layar	30
Gambar 2. 12 Rumah tradisional dengan atap lontik di Bandar Seni Raja ..	31
Gambar 2. 13 Rumah tradisional dengan atap limas di Pekanbaru	31
Gambar 2. 14 Sayap layangan	32
Gambar 2. 15 Lebah bergantung	33
Gambar 2. 16 Ukiran dasar bidai susun satu	33
Gambar 2. 17 Ukiran dasar bidai susun dua	34
Gambar 2. 18 Ukiran dasar bidai susun tiga.....	34
Gambar 2. 19 Macam motif ragam hias pucuk rebung	36
Gambar 2. 20 Motif ragam hias bunga melur.....	37
Gambar 2. 21 Perahu Lancang Kuning versi Riau	39
Gambar 2. 22 The Apurva Kempinski.....	40
Gambar 2. 23 Logo Restoran SugarBEATS.....	42
Gambar 2. 24 Lokasi perancangan restoran SugarBEATS	44
Gambar 2. 25 <i>Site</i> dan arah mata	48
Gambar 2. 26 Lokasi bangunan restoran SugarBEATS	48
Gambar 2. 27 Gedung Restoran SugarBEATS.....	48
Gambar 2. 28 Zoning dan sirkulasi.....	50
Gambar 2. 29 Diagram matriks	52

Gambar 2. 30 Layout eksisting Restoran SugarBEATS.....	53
Gambar 2. 31 General dark color terrazzo.....	53
Gambar 2. 32 General light color terrazzo	54
Gambar 2. 33 Lantai solid wood.....	54
Gambar 2. 34 Bricks backwall.....	55
Gambar 2. 35 Dinding solid wood.....	55
Gambar 2. 36 Plafon <i>solid wood plank</i>	56
Gambar 2. 37 Plafon <i>bamboo poles</i>	56
Gambar 2. 38 Tata cahaya restoran SugarBEATS	57
Gambar 2. 39 Tata cahaya restoran SugarBEATS	57
Gambar 2. 40 Tata penghawaan alami Restoran SugarBEATS	58
Gambar 2. 41 Tata penghawaan buatan Restoran SugarBEATS	58
Gambar 2. 42 Sistem fire protection Restoran SugarBEATS.....	58
Gambar 2. 43 Pengisi ruang Restoran SugarBEATS	59
Gambar 2. 44 Pengisi ruang Restoran SugarBEATS	59
Gambar 2. 45 Studi antropometri bar	61
Gambar 2. 46 Studi antropometri bar	62
Gambar 2. 47 Acuan ergonomi area dining.....	63
Gambar 2. 48 Acuan ergonomi area dining.....	63
Gambar 2. 49 Acuan ergonomi area dining.....	64
Gambar 2. 50 Acuan ergonomi area dining.....	64
Gambar 2. 51 Acuan ergonomi area dining.....	65
Gambar 2. 52 Acuan ergonomi area resepsionis	65
Gambar 2. 53 Acuan ergonomi cocktail table	66
Gambar 2. 54 Acuan ergonomi cocktail table	66
 Gambar 3. 1 Mind apping design	 71
Gambar 3. 2 Sketsa ideas.....	71
Gambar 3. 3 Mind mapping.....	73
 Gambar 4. 1 <i>Moodboard</i> suasana	 76
Gambar 4. 2 Komposisi bentuk	77

Gambar 4. 3 Komposisi bentuk	78
Gambar 4. 4 Penerapan gaya pada lantai.....	79
Gambar 4. 5 Penerapan gaya pada dinding	79
Gambar 4. 6 Penerapan gaya pada plafon	80
Gambar 4. 7 Komposisi warna	81
Gambar 4. 8 Diagram matrik.....	82
Gambar 4. 9 Bubble diagram.....	83
Gambar 4. 10 Alternatif 1 zoning & sirkulasi	84
Gambar 4. 11 Alternatif 2 zoning dan sirkulasi.....	84
Gambar 4. 12 Alternatif 1 layout.....	85
Gambar 4. 13 Alternatif 2 layout.....	86
Gambar 4. 14 Rencana lantai main area dining.....	86
Gambar 4. 15 Rencana lantai stix satay bar.....	87
Gambar 4. 16 Rencana dinding indoor dining.....	87
Gambar 4. 17 Rencana dinding indoor dining.....	88
Gambar 4. 18 Rencana dinding stix satay bar	88
Gambar 4. 19 Rencana plafon main area dining.....	89
Gambar 4. 20 Rencana plafon stix satay bar	89
Gambar 4. 21 Curved sofa.....	90
Gambar 4. 22 Meja console.....	90
Gambar 4. 23 Bar corner	91
Gambar 4. 24 Dining chair	91
Gambar 4. 25 Table dining	92
Gambar 4. 26 Sketsa manual indoor dining.....	97
Gambar 4. 27 Sketsa manual bar	97
Gambar 4. 28 Sketsa manual indoor dining.....	98
Gambar 4. 29 Sketsa stix satay bar	98
Gambar 4. 30 3D render entrance area	99
Gambar 4. 31 3D render resepsionis.....	99
Gambar 4. 32 3D render indoor dining.....	100
Gambar 4. 33 3D render indoor dining.....	100
Gambar 4. 34 3D render indoor dining.....	101

Gambar 4. 35 3D render indoor dining.....	101
Gambar 4. 36 3D render indoor dining.....	102
Gambar 4. 37 3D render buffet area	102
Gambar 4. 38 3D render entrance samping	103
Gambar 4. 39 3D render indoor dining.....	103
Gambar 4. 40 3D render indoor dining.....	104
Gambar 4. 41 3D render outdoor dining.....	104
Gambar 4. 42 3D render outdoor dining.....	105
Gambar 4. 43 3D render tiki bar	105
Gambar 4. 44 3D render stix satay bar	106
Gambar 4. 45 3D render stix satay bar	106
Gambar 4. 46 Layout plant main dining area	107
Gambar 4. 47 Layout plan stix satay bar	107
Gambar 4. 48 rak built-in.....	108
Gambar 4. 49 Buffet table	108
Gambar 4. 50 Dokumen survey	115
Gambar 4. 51 Aksonometri stix satay bar	116
Gambar 4. 52 Aksonometri main dining	116
Gambar 4. 53 Link Animasi	117
Gambar 4. 54 Skema bahan dan material	117
Gambar 4. 55 Poster perancangan	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas pengguna ruang.....	44
Tabel 2. 2 Daftar kebutuhan dan kriteria	67
 Tabel 3. 1 Data identitas permasalahan dan solusi desain.....	75
 Tabel 4. 1 Daftar equipment	92
Tabel 4. 2 Daftar equipment pencahayaan	93
Tabel 4. 3 Keterangan.....	93
Tabel 4. 4 Perhitungan pencahayaan	94
Tabel 4. 5 Keterangan.....	94
Tabel 4. 6 Daftar equipment penghawaan	95
Tabel 4. 7 Daftar penghitungan penghawaan	95
Tabel 4. 8 Evaluasi pemilihan desain	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Isu pariwisata di luar dari kebutuhan dan hobi setiap orang, juga menjadi salah satu pilar ekonomi yang menyumbang devisa negara paling signifikan khususnya di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik pada data Statistik Wisatawan Nusantara (2023), sektor pariwisata merupakan salah satu penggerak perekonomian di Indonesia. Dunia pariwisata di Indonesia sekarang ini sedang mengalami peningkatan. Menurut Badan Pusat Statistik (2024), sektor pariwisata Indonesia menunjukkan adanya pemulihan sektor yang kuat, dengan ditandai capaian hingga 11,57 juta kunjungan wisatawan mancanegara per Oktober 2024. Angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 20,45% secara tahunan dibandingkan capaian pada periode yang sama tahun 2023. Ada berbagai macam faktor yang ikut dalam mempengaruhi terjadinya peningkatan sektor pariwisata ini, salah satunya fasilitas bangunan dan daya tariknya.

Sebagai salah satu wilayah pulau terbesar di Provinsi Kepulauan Riau, Pulau Bintan merupakan salah satu destinasi wisata strategis yang menyuguhkan bentuk perpaduan harmonis antara kekayaan lanskap alam, narasi sejarah, dan dinamika kebudayaan lokal yang terus berkembang. Pulau dengan sebutan umum di kalangan masyarakat sebagai “Surga Tropis di Kepulauan Riau” karena keindahan alamnya dan pantai pasir putih. Hal menarik lain dari Pulau Bintan yaitu sejarah panjangnya yang meninggalkan banyak warisan budaya dan situs bersejarah yang menarik untuk dikunjungi.

Industri pariwisata di Bintan saat ini tengah menunjukkan akselerasi yang signifikan sebagai destinasi internasional utama di Kepulauan Riau. Pertumbuhan ini tercermin dari data (Badan Pusat Statistik, 2024) yang mencatat tren positif pada Tingkat Penghunian Kamar (TPK) sepanjang tahun 2023, di mana hotel berbintang mengalami kenaikan rata-rata okupansi dari 29,72% pada bulan Januari menjadi 46,52% di akhir tahun.

Pesatnya aktivitas pariwisata ini menempatkan sektor perhotelan sebagai kontributor ekonomi terbesar bagi wilayah tersebut (Laleng, 2025). Data Pemerintah Kabupaten Bintan mempertegas adanya dominasi sektor perhotelan sebagai pilar utama Pendapatan Asli Daerah (PAD). Kontribusi dari sektor ini tercatat mencapai Rp119 miliar, yang merepresentasikan sekitar 43,3% dari total pendapatan daerah. Statistik ini menegaskan bahwa sektor perhotelan, khususnya segmen hotel berbintang, memiliki peran vital tidak hanya dalam mendukung citra pariwisata Bintan, tetapi juga sebagai motor penggerak stabilitas ekonomi daerah.

Keberadaan restoran pada hotel berbintang menjadi salah satu daya tarik wisatawan yang juga ikut berperan dalam terjadinya peningkatan kunjungan dalam hotel tersebut. Ini karena, peran sektor kuliner menjadi faktor primer yang mendorong minat kunjungan wisatawan, sehingga sektor ini menjadi salah satu pemicu penting bagi pesatnya perkembangan industri pariwisata (Okumus, 2021). Melalui eksplorasi kuliner memungkinkan wisatawan untuk dapat mengapresiasi dan memahami kekayaan budaya tempat tersebut, sekaligus memberikan wawasan mendalam mengenai tradisi, narasi sejarah, serta dinamika kehidupan masyarakat setempat.

Restoran merupakan suatu wadah berkembangnya bisnis kuliner yang juga menjadi penunjang pariwisata saling berbanding lurus jumlah peningkatannya dengan Hotel. Pertumbuhan rumah makan/restoran di Kabupaten Bintan sendiri juga mengalami kenaikan setiap tahunnya. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bintan (2023), jumlah rumah makan/restoran di Kabupaten Bintan di tahun 2020 hingga 2023 mengalami kenaikan jumlah mulai dari 262 rumah makan/restoran menjadi 391 rumah makan/restoran yang berdiri.

Restoran SugarBEATS merupakan layanan makan yang dapat dinikmati selama menginap di Hotel Indigo Bintan Lagoi Beach. Hotel yang bertaraf internasional bintang lima ini berada di bawah industri perhotelan IHG. Dikenal sebagai merek hotel *boutique* yang terinspirasi oleh lingkungan sekitar dan menawarkan pengalaman menginap yang unik dan personal. Hotel yang didesain berkelas internasional bernuansa lokal milik

PT Graha Agung Indah Sentosa, Arif Sugianto, dikutip dari Radarbintan.com menjelaskan bahwa Hotel Indigo menempati area seluas 11,5 hektar di kawasan strategis Lagoi Bay dengan total kapasitas hunian sebanyak 122 kamar. Dikutip dari halaman web Sugarbeats Hotel Indigo Bintan Lagoi Beach, SugarBEATS menawarkan tiga pilihan bersantap yang semarah : Ocean Kitchen, Tiki Bar, dan Stix Satay Bar. Menyediakan makanan laut segar, koktail tropis, dan sate beraroma sambil bersantai di tepi kolam renang dengan pemandangan laut yang menakjubkan di tengah pesona pesisir Bintan.

Sebagai bagian integral dari fasilitas Hotel Bintang 5, restoran bukan sekadar tempat bersantap, melainkan ujung tombak yang membangun reputasi serta daya saing hotel di pasar internasional. Di wilayah Bintan, kehadiran kompetitor sejenis seperti *Treetops Restaurant* di Banyan Tree menuntut setiap destinasi kuliner untuk memiliki keunggulan kompetitif yang distingtif. Namun, pesatnya pertumbuhan industri ini justru melahirkan tantangan berupa homogenitas desain, di mana kawasan resor mewah tepi pantai cenderung terjebak dalam estetika yang seragam dan kehilangan karakter uniknya.

Menanggapi fenomena tersebut, Hotel Indigo Bintan Lagoi Beach hadir untuk memecahkan pola melalui konsep *neighbourhood storytelling*. Melalui konsep ini, setiap elemen ruang dirancang secara naratif untuk menceritakan kekayaan lokal Melayu kepada tamu mancanegara dalam balutan kemewahan modern. Oleh karena itu, perancangan interior restoran SugarBEATS tidak hanya dituntut untuk memenuhi standar estetika dan fungsionalitas hotel bintang lima yang ketat, tetapi juga harus mampu mentransformasi identitas lokal menjadi pengalaman ruang yang eksklusif. Dengan integrasi desain yang tepat, restoran ini diharapkan menjadi daya tarik utama yang memperkuat citra hotel sekaligus menjawab kebutuhan pengguna akan ruang yang otentik namun tetap elegan.

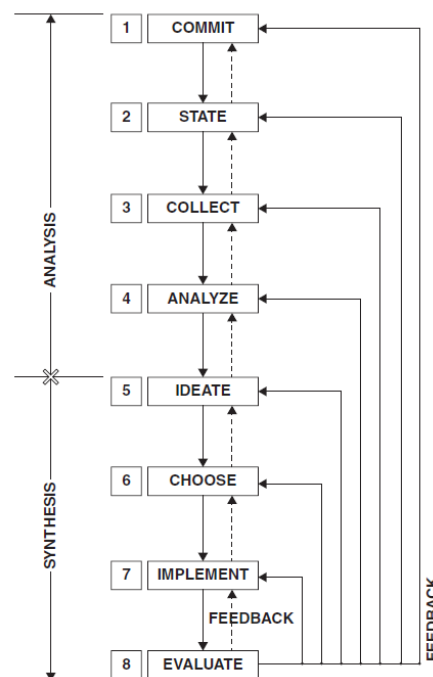
Fokus utama dalam perancangan interior ini adalah mentransformasi restoran pada Hotel Bintang 5 di tengah kawasan yang didominasi pengembangan wisata modern. Permasalahan desain yang diangkat

berfokus pada strategi integrasi identitas lokal Melayu Bintan ke dalam standar kemewahan global melalui pendekatan Neo-Vernakular, sembari memecahkan isu efisiensi sirkulasi ruang eksisting demi mengoptimalkan okupansi hotel. Penggunaan pendekatan ini bertujuan menciptakan destinasi kuliner yang selaras antara keindahan alam dan kekayaan budaya lokal. Langkah strategis ini sejalan dengan komitmen Artur Batubara, Direksi Mandiri Group, yang menyatakan bahwa investasi besar pada kawasan ini diharapkan mampu memberikan warna baru bagi kemajuan pariwisata serta pertumbuhan ekonomi di Bintan (Hasura, 2021). Dengan demikian, perancangan SugarBEATS ditujukan sebagai solusi desain komprehensif yang tidak sekadar mengedepankan aspek estetis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat daya tarik pariwisata berkelanjutan di kawasan tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Diagram proses desain pada perancangan interior Restoran SugarBEATS mengutip pendapat Rosemary Kilmer & Otie Kilmer (Kilmer & Kilmer, 2014), dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Diagram proses dalam buku *Designing Interiors* (Sumber : Kilmer & Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Metode perancangan ini mengadopsi kerangka kerja berdasarkan buku *Designing Interiors* karya Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (2014), yang membagi dalam dua tahap alur perancangan yakni fase analisis dan fase sintesis. Analisis masuk dalam kategori *programming* merupakan langkah pertama pengembangan desain, di mana perancang menganalisis masalah melalui pengumpulan data fisik proyek, data non-fisik, bacaan (literatur) dan data lain yang diperlukan. Setelah tahap analisis selesai, langkah kedua adalah sintesis, di mana dalam tahap pengembangan ini perancang memunculkan ide / gagasan dalam bentuk alternatif sebagai solusi dalam desain.

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit* (Penerimaan dan komitmen terhadap masalah)

Tahap awal dimana desainer menerima dan berkomitmen untuk menyelesaikan probelmatika desain yang ditemukan dalam perancangan desain Restoran SugarBeats.

2) *State*

Menentukan masalah dengan mengidentifikasi sebelum menanganinya secara efektif. Dalam tahap ini mencakup identifikasi parameter desain yang meliputi penetapan kriteria masalah, batasan teknis, kendala perancangan, serta asumsi-asumsi dasar yang digunakan sebagai landasan pengumpulan data bagi Restoran SugarBEATS. Teknik yang digunakan untuk memahami, mendefinisikan, dan menyatakan masalah dalam perancangan SugarBeats antara lain :

- a) *Checklist* yaitu, Penyusunan daftar kriteria perancangan tentang apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Daftar ini mencakup integrasi aspek fisik, psikologis, sosial, dan aspek ekonomi yang harus dipertimbangkan dalam perancangan Restoran SugarBeats guna memperoleh pemahaman masalah secara menyeluruh.

- b) Daftar Persepsi, yaitu mencari dan mengumpulkan opini-opini untuk mendukung penanganan permasalahan yang kemudian memahami situasi seperti yang mungkin dilihat dari sudut pandang mereka.
- c) Visual Diagram, yaitu pengelompokan beberapa informasi yang mengandung tujuan, sasaran, dan pernyataan masalah. Kemudian memvisualisasikan kedalam diagram untuk dapat dinilai sesuai dengan pentingnya dan hubungannya satu sama lain.

3) *Collect (Gather the fact)*

Mengumpulkan informasi terkait dengan melibatkan penelitian, data, survei, dll. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan informasi proyek Restoran SugarBeats antara lain:

- a) *Interviews* pengguna ruang
- b) Survei
- c) *Studi Literatur* dari berbagai proyek serupa

4) *Analyze*

Meneliti semua informasi dan mengumpulkannya dalam beberapa kategori yang saling berhubungan. Tahap ini melakukan sintesis data dengan menyaring informasi relevan dan mengidentifikasi poin-poin esensial guna merumuskan solusi desain akhir yang komprehensif. Teknik yang digunakan untuk memecahkan masalah kompleks menjadi bagian yang lebih mudah dikelola dalam proyek Restoran SugarBeats yaitu menggunakan bagan atau matriks. Pada tahap analisis juga memungkinkan terjadinya eksplorasi ide, pengerucutan konsep, serta perumusan solusi desain yang efektif.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Proses untuk mencari ide atau gagasan dalam penyelesaian masalah secara kreatif dengan dua tahapan, yaitu :

a) Skema

Mengeksplorasi ragam alternatif pemecahan masalah secara kreatif terhadap permasalahan desain dan memvisualisasikannya dalam bentuk sketsa. Dengan melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menjadikannya satu solusi kuat. Dalam fase ini mencakup pembuatan visualisasi yang dituangkan melalui diagram, denah, sketsa yang bertujuan untuk memetakan kebutuhan serta fungsional, sekaligus dapat merepresentasikan karakter, citra, dan atmosfer ruang yang dirancang.

b) Pernyataan Konsep

Mengembangkan konsep tentang bagaimana mencapai tujuan masalah. Pernyataan konsep harus membahas metode yang membawa hasil, bukan menyatakan apa hasil itu dan berhubungan dengan persyaratan khusus situasi yang ada.

2) Choose (Select the best option)

Tahap pemilihan keputusan dilakukan dengan mengevaluasi keselarasan konsep didasarkan pada pertimbangan terhadap anggaran, kebutuhan, serta aspirasi klien. Alternatif yang ideal adalah yang sesuai seleksi kriteria, memiliki nilai kreativitas tinggi, serta mampu menjawab permasalahan ruang melalui solusi yang fungsional dan menarik. Apabila tidak didapatkan maka diperlukan evaluasi alternatif dan memilih opsi lain. Setelah melalui tahap eksplorasi dan didapatkan satu pilihan, maka dilanjutkan dengan gambar awal. Merupakan penyempurnaan detail yang menunjukkan dinding, rute sirkulasi, jendela, dan penggunaan ruang. Teknik yang bisa digunakan untuk pengambilan keputusan yaitu :

a) Analisis Komparatif

Dengan merinci pemetaan, peringkat, dan menimbang opsi secara hierarki untuk menentukan mengapa solusi ini lebih baik daripada yang lain.

- b) *Personal Judgement* (Keputusan Konsultan atau Pengguna)
Meminta masukan dan keputusan dari konsultan atau pengguna. Namun dengan cara ini mungkin didapatkan keputusan pengguna yang bias karena cara mereka memandang solusi, sehingga perancang harus selalu menyusun alternatif untuk pengguna dan menyarankan implikasi yang mungkin disajikan oleh setiap pilihan yang memiliki tujuan dari permasalahan yang ada.

3) *Implement (Take Action)*

Teknik yang digunakan dalam implementasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui gambar desain final, *time schedules*, dan *budgets*. Implementasi merupakan eksekusi yang dilakukan untuk menuangkan ide yang dipilih dan memberikannya bentuk fisik. Pada langkah ini berfokus pada penyampaian ide melalui output visual final, seperti gambar rencana, visualisasi 3D (*rendering*), dan elemen presentasi fisik pendukung lainnya.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Evaluasi*

Meninjau dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang sudah dicapai. Mengevaluasi hal yang sudah didapat dan dipelajari dari pengalaman dan efek apa yang berpengaruh dari hasil desain.

2) *Feedback*

Bentuk evaluasi sistematis pada setiap langkah proses desain dengan melihat kebelakang setelah proses desain selesai. Langkah ini bertujuan untuk memverifikasi akurasi kesesuaian hasil desain terhadap proses realisaasi konstruksi sesungguhnya di lapangan.