

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses perancangan HIN Restaurant and Bar diikuti dengan pendekatan *Material Driven Design* (MDD) menciptakan sebuah ruang yang lebih baru dengan hasil menerapkan tenun gringsing sebagai media dekoratif pada desain restoran dan bar. Suasana nusantara yang dipancarkan oleh tenun gringsing memberikan sebuah kesan dan nuansa yang baru. Proses pemahaman dari segi sejarah, proses pembuatan kain, makna dari tiap motif yang dibuat oleh para tangan yang mahir itu juga menghasilkan informasi baru dalam dunia desain. Penerapan filosofi tenun gringsing dalam ruang makan juga cukup berfungsi secara emosional dan fungsional.

Yang dapat disimpulkan dari hasil perancangan ini adalah penerapan tenun gringsing yang memberikan tampak visual lebih baru dan menarik, menciptakan kesan ruang yang hangat oleh perpaduan warnanya serta informasi baru tentang kain yang ada di Indonesia. Dengan budaya Indonesia yang begitu kental dan kaya ini sangat menjanjikan sebagai bentuk konsep desain terbarukan ke depannya. Penerapannya dengan gaya modern kontemporer justru memberikan warna baru untuk sebuah kain dalam interior.

B. Saran

1. Pembelajaran tentang pendekatan *Material Driven Design* (MDD) bisa lebih dipahami dan dipelajari lebih lanjut. Karena, pendekatan ini termasuk pendekatan menarik jika ingin membahas penggunaan material dalam sebuah desain.
2. Eksplorasi terhadap material bisa lebih berani agar terciptanya ruang yang lebih hidup dan menarik. Terutama pada eksplorasi pemilihan material lantai.
3. Masih perlu banyaknya lagi pemahaman mengenai restoran rooftop dan pelajari lebih lagi tentang sistem yang biasa ada pada area rooftop.

DAFTAR PUSTAKA

- Astanto, S. B. (2016). Kontribusi Kearifan Lokal Yogyakarta: Metode Memilih Kayu bagi Desain Produk untuk Interior. *PRODUCTUM Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 2(1), 16.
<https://doi.org/10.24821/productum.v2i1.1728>
- Ave, J. (2007). *Grand Batik Interior (First)*. BUB PUBLISHING INDONESIA.
- Bühl, G., Krody, S. B., & Dospěl Williams, E. (with The George Washington University Museum and The Textile Museum). (2019). *Woven interiors: Furnishing early medieval Egypt*. The George Washington University Museum and The Textile Museum.
- Elmansy, D. R. (2021). *The Double Diamond Design Thinking Process and How to Use it*. Designorate. Retrieved from :
<https://www.designorate.com/the-double-diamond-design-thinking-process-and-how-to-use-it/>
- Guspara, W. A. (2018). PENDEKATAN MATERIAL SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK PENGEMBANGAN PRODUK (USING MATERIAL APPROACH AS AN ALTERNATIVE FOR PRODUCT DEVELOPMENT). *INVENSI*, 2(2), 33–42.
<https://doi.org/10.24821/invensi.v2i2.1865>
- Henriksson, F. (2022). *ENDING UP AT THE BEGINNING – TEACHING MATERIAL DRIVEN DESIGN TO ENGINEERING STUDENTS*. DS 117: Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2022), London South Bank University in London, UK. 8th - 9th September 2022. 24th International Conference on Engineering and Product Design Education.
<https://doi.org/10.35199/EPDE.2022.93>
- Indriati, E. (2025). *Vitalitas Tenun Gringsing Bali (first)*. Penerbit Buku Kompas.
- Ismail. (2020). *Pengantar Ilmu Antropologi*
- Karana, E. (2009). *Meanings of materials*. s.n.

- Karana, E., Rognoli, V., Batari, B., & Der Laan van, A. Z. (2015). Material Driven Design (MDD): A Method to Design for Material Experiences. *International Journal of Design*, 9 No.2. Retrieved from : https://www.researchgate.net/publication/277311821_Material_Driven_Design_MDD_A_Method_to_Design_for_Material_Experiences
- Koentjaraningrat, P. D. (1970). *Manusia Dan Kebudayaan di Indonesia*. Penerbit Djambatan.
- Laseau, P. (2001). *Graphic Thinking for Architects & Designers*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Marsum. (1993). *Restoran dan Segala Permasalahannya*.
- Nurchahyo, M. (2022). KAJIAN PERAN SKETSA DALAM PROSES KREATIF DAN PENDIDIKAN DESAIN (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86–97. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>
- Pena, W. M., & Parshall, S. A. (2001). *Problem Seeking, An Architectural Programming Primer*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Pujaastawa, D. I. (2014). *Kebudayaan Bali*
- Panero, R., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space. A Source Book Of Design Reference Standards*
- Sri Astati Sukawati, N. K. (2020). Tenun Gringsing Teknik Produksi, Motif Dan Makna Simbolik. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 3(1), 60–81. <https://doi.org/10.47532/jiv.v3i1.101>
- T. D., C. (2026). The Double Diamond [Org.uk]. Designcouncil. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- Walker, J. R. (2011). *The restaurant: From concept to operation* (6. ed). Wiley.
- Whitaker, J. (2020). Dining on a Roof. *Restaurant-Ingthroughhistory.Com*. Retrieved from : <https://restaurant-ingthroughhistory.com/2020/05/31/dining-on-a-roof/>