

**Penerapan Konsep Sustainable Design Pada Interior
Restoran dan Sport Bar Playroom Cangu**



PERANCANGAN

Oleh:

Salsabila Khairunnisa

NIM 2112376023

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

2025

ABSTRAK

Industri pariwisata di Bali, khususnya di kawasan Canggu, menghadapi tantangan besar dalam menyeimbangkan perkembangan gaya hidup modern dengan kelestarian lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang interior restoran dan *sport bar* "Playroom Canggu" dengan mengintegrasikan konsep desain berkelanjutan (*sustainable design*) yang dipadukan dengan kearifan lokal Bali, yaitu filosofi Tri Hita Karana. Pendekatan ini diambil untuk meminimalisir dampak negatif lingkungan sekaligus meningkatkan nilai estetika dan efisiensi ruang. Metodologi perancangan yang digunakan merujuk pada proses desain Rosemary Kilmer, yang terdiri dari tahap analisis (pemrograman) dan tahap sintesis (desain), mencakup delapan langkah: komitmen, pernyataan, pengumpulan data, analisis, ideasi, pemilihan, implementasi, dan evaluasi. Hasil perancangan menghadirkan tema "*Spirit of Ubud*" yang menggabungkan gaya *retro Amerika 90-an* dengan nilai-nilai filosofis lokal. Implementasi aspek Parahyangan diwujudkan melalui suasana ruang yang tenang dengan penggunaan material alami; aspek Pawongan diwujudkan melalui penataan ruang komunal yang inklusif untuk interaksi sosial; dan aspek Palemahan diterapkan melalui efisiensi energi, penggunaan material daur ulang, serta sistem pencahayaan alami. Fungsi sirkulasi dan pelayanan diperkuat melalui desain tata letak yang ergonomis dengan jalur sirkulasi yang jelas, sehingga meningkatkan efisiensi, mengoptimalkan ruang dan mendukung kenyamanan visual yang memastikan sudut pandang optimal (garis pandang) ke berbagai tampilan tontonan. Melalui penggabungan gaya Barat dan kearifan lokal, perancangan ini membuktikan bahwa interior *sport bar* yang modern dapat tetap selaras dengan prinsip keberlanjutan dan spiritualitas lingkungan, sekaligus menjadi model percontohan bagi industri perhotelan yang ramah alam di Bali.

Kata Kunci: Desain Interior, Desain Berkelanjutan, Tri Hita Karana, Restoran dan *Sport Bar*, *Spirit of Ubud*.

ABSTRACT

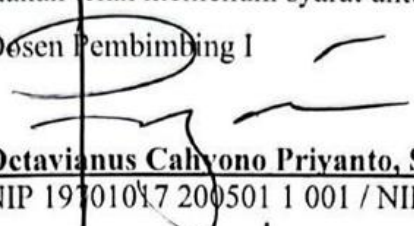
The tourism industry in Bali, particularly in the Canggu area, faces significant challenges in balancing the development of modern lifestyles with environmental sustainability. This research aims to design the interior of the "Playroom Canggu" restaurant and sports bar by integrating sustainable design concepts with local Balinese wisdom, namely the Tri Hita Karana philosophy. This approach was taken to minimize negative environmental impacts while enhancing aesthetic value and spatial efficiency. The design methodology used refers to Rosemary Kilmer's design process, which consists of the analysis (programming) and synthesis (design) stages, encompassing eight steps: commitment, statement, data collection, analysis, ideation, selection, implementation, and evaluation. The resulting design presents the "Spirit of Ubud" theme, combining 90s American retro style with local philosophical values. The Parahyangan aspect is implemented through a serene atmosphere with the use of natural materials; the Pawongan aspect is realized through the arrangement of inclusive communal spaces for social interaction; and the Palemahan aspect is implemented through energy efficiency, the use of recycled materials, and a natural lighting system. Circulation and service functions are strengthened through an ergonomic layout design with clear circulation paths, thereby increasing efficiency, optimizing space and supporting visual comfort that ensures optimal viewing angles (lines of sight) to various viewing displays. Through the combination of Western style and local wisdom, this design proves that a modern sports bar interior can remain in harmony with the principles of sustainability and environmental spirituality, while also becoming a model for the environmentally friendly hospitality industry in Bali.

Keywords: *Interior Design, Sustainable Design, Tri Hita Karana, Restaurant and Sport Bar, Spirit of Ubud.*

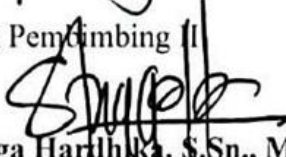
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

Penerapan Konsep Sustainable Design Pada Interior Restoran dan Sport Bar Playroom Canggung diajukan oleh Salsabila Khairunnisa, NIM 2112376023, 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 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I


Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch., Ph.D.
NIP 19701017 200501 1 001 / NIDN 0017107004

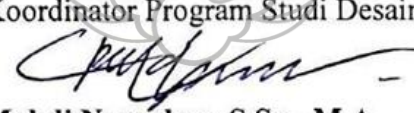
Dosen Pembimbing II


Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NIP 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

Cognate/Penguji Ahli


Monica Apriliana, S.Sn., M.Ds.
NIP 199801106 200604 2 00 / NIDN 0009049206

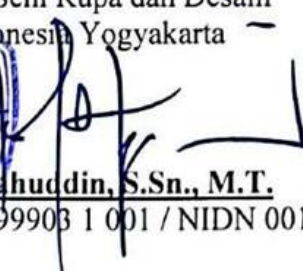
Koordinator Program Studi Desain Interior


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 001910700

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabila Khairunnisa
NIM : 2112376023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S1 - 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, 17 Desember 2025



Salsabila Khairunnisa

2112376023

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Penerapan Konsep *Sustainable Design* Pada Interior Restoran dan *Sport Bar* Playroom Canggü” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh kata sempurna sehingga kritik serta saran yang membangun diharapkan untuk pengembangan selanjutnya.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih dengan segenap kerendahan hati kepada pihak-pihak yang telah membimbing serta memberikan masukan terutama kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang tua dan keluarga penulis yang telah mendukung penuh
3. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, nasehat, kritik serta saran yang membangun
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Institut seni Indonesia Yogyakarta
6. Teman-teman seperjuangan Sudut 2021
7. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Pada akhirnya, ucapan terimakasih dan syukur tidak pernah cukup disampaikan kepada semua pihak yang terlibat baik yang telah disebutkan atau belum disebutkan. Akhir kata penulis berharap semoga penulisan Tugas akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat untuk semua.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
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. Metodologi Perancangan.....	3
BAB II.....	5
PRA DESAIN	5
A. Landasan Teori & Referensi Desain.....	5
1. Landasan Teori, tentang Objek yang Didesain.....	5
2. Landasan Teori Khusus.....	18
3. Referensi Desain	23
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	24
BAB III	55
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	55
A. Pernyataan Masalah	55
B. Ide Solusi Desain	55

C. Sketsa Ide	58
BAB IV	60
PENGEMBANGAN DESAIN	60
BAB V	87
PENUTUP	87
DAFTAR PUSTAKA	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.Pola Pikir Perancangan	11
Gambar 2.1. Logo Playroom.....	33
Gambar 2.2. Lokasi Playroom	33
Gambar 2.3. Sirkulasi Lantai 1	37
Gambar 2.4. Sirkulasi Lantai 2	37
Gambar 2.5. Zoning Lantai 1.....	38
Gambar 2.6. Zoning Lantai 2.....	38
Gambar 2.7. Matriks Kedekatan Ruang.....	39
Gambar 2.8. Layout Playroom.....	39
Gambar 2.9. Layout Play room.....	40
Gambar 2.10. Desain Lantai 1	40
Gambar 2.11. Desain Area Bar Lantai 1	40
Gambar 2.12. Desain Lantai 1	41
Gambar 2.13. Desain Lantai 2	41
Gambar 2.14. Desain Dinding Area Pong Table.....	41
Gambar 2.15. Desain Dinding Area Pong Table.....	42
Gambar 2.16. Suasana Pong Table	42
Gambar 2.17. Area Pong Table	42
Gambar 2.18. Member Area	42
Gambar 2.19. Plafon Area Lobby	43
Gambar 2.20. Plafon area in-window seating	43
Gambar 2.21. Plafon Area Pong Table	43
Gambar 2.22. Plafon Area Pong Table	44
Gambar 2.23. Plafon Area Bar Lt 1	44
Gambar 2.24. Furnitur Dining Set	44
Gambar 2.25. Pong Table	45
Gambar 2.26. Bar Lt 1	45
Gambar 2.27. Bar Lt 1	45
Gambar 2.28. Pencahayaan GJ Booth.....	46

Gambar 2.29. Pencahayaan Member Area.....	46
Gambar 2.30. Pencahayaan Area Pong Table	46
Gambar 2.31. Pencahayaan Area Pong Table	47
Gambar 2.32. Pencahayaan Area Lt2.....	47
Gambar 2.33. Pencahayaan Area Lt 1.....	47
Gambar 2.34. DJ Booth	48
Gambar 2.35. Member Area	48
Gambar 2.36. ME	48
Gambar 2.37. Bar Lt 1	48
Gambar 2.38. Lingkup Perancangan Lantai 1.....	49
Gambar 2.39. Lingkup Perancangan Lantai 2.....	50
Gambar 2.40. Diagram Pola Aktivitas di Area Restoran	50
Gambar 3.1. Rencana Desain enterance dan window seating area Playroom.....	57
Gambar 3.2. Rencana Desain di area in-window seating area & Dining area Playroom	58
Gambar 3.3. Rencana Design Bar dan Member Area.....	58
Gambar 4.1. Penerapan Gaya dan Suasana pada Ruangan.....	59
Gambar 4.2. Penerapan Gaya pada Furniture	60
Gambar 4.3. Penerapan Gaya pada Lantai.....	60
Gambar 4.4. Penerapan Gaya pada Dinding.....	61
Gambar 4.5. Penerapan Gaya pada Plafon.....	62
Gambar 4.5. Komposisi Warna.....	63
Gambar 4.6. Komposisi Bentuk.....	63
Gambar 4.7. Skema material Playroom	64
Gambar 4.8. Eelemen Dekoratif	64
Gambar 4.9. Diagram Matrix.....	65
Gambar 4.10. Bubble Diagram alt 1 (terpilih)	65
Gambar 4.11. Bubble Diagram alt 2	66
Gambar 4.12. Zoning dan Sirkulasi alt 1 (Terpilih).....	67
Gambar 4.13. Zoning dan Sirkulasi alt 2	68
Gambar 4.14. Rencana Layout Playroom alt 1 (Terpilih).....	69

Gambar 4.15. Rencana Layout Playroom alt 2	70
Gambar 4.16. Rencana Lantai Playroom alt 1 (Terpilih)	71
Gambar 4.17. Rencana Lantai Playroom alt 2	72
Gambar 4.18. Rencana Dinding Playroom alt 1 (Terpilih)	73
Gambar 4.19. Rencana Dinding Playroom alt 2	74
Gambar 4.21. Rencana Plafon Playroom alt 2	75
Gambar 4.22. Rencana Furnitur Playroom	76
Gambar 4.23. Equipment	76
Gambar 4.24. Penghawaan Alami	80
Gambar 4.25. Rendering Receptionist	83
Gambar 4.26. Rendering Inwindow Seating Area dan Stage Area	83
Gambar 4.27. Rendering Inwindow Seating Area	83
Gambar 4.28. Rendering Desain Bar Lt 1	84
Gambar 4.29. Rendering Billiard Area	84
Gambar 4.30. Rendering Dining Area Lt 1	84
Gambar 4.31. Rendering Member area dan Mezanine	85
Gambar 4.32. Stage Area	85
Gambar 2.4 1 Standar persentil ukuran kursi makan	47
Gambar 2.4 2 Standar jarak sirkulasi optimal Bar area	47
Gambar 2.4 3 Standar jarak sirkulasi optimal Bar area	48
Gambar 2.4 4 Standar jarak optimal Bar area	48
Gambar 2.4 5 Standar jarak optimal dining area	49
Gambar 2.4 6 Standar jarak optimal Bar area	49
Gambar 2.4 7 Standar jarak optimal dining area	50
Gambar 2.4 8 Standar jarak optimal dining area	50
Gambar 2.4 9 Standar jarak sirkulasi untuk disabilitas	51
Gambar 2.5 1 Standar jarak sirkulasi counter area	52
Gambar 2.5 2 Standar jarak sirkulasi counter area	52
Gambar 2.5 3 Standar jarak sirkulasi	53
Gambar 2.5 4 Standar jarak sirkulasi	53
Gambar 2.5 5 Standar jarak sirkulasi	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pencahayaan	77
Tabel 4.2 Perhitungan Titik Lampu	78
Tabel 4.3. Jenis AC.....	80
Tabel 4.4. Pehitungan Kebutuhan AC	81
Tabel 4.5. Evaluasi Hasil Desain.....	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa tahun terakhir, kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan dan perubahan iklim meningkat di seluruh dunia. Industri desain interior juga beradaptasi dengan tren ini dengan memperkenalkan konsep desain berkelanjutan. Tujuan dari konsep ini adalah untuk menciptakan ruang yang ramah lingkungan, mengurangi konsumsi energi dan meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan.

Playroom Canggu, sebuah restoran dan bar olahraga di destinasi wisata di Bali, menghadapi tantangan untuk menciptakan lingkungan kontemporer dengan tetap berpegang pada prinsip keberlanjutan. Sebagai destinasi wisata internasional, Bali juga diharapkan menjadi lebih ramah lingkungan dengan memperkenalkan konsep desain yang lebih ramah lingkungan. Oleh karena itu, penting untuk memasukkan desain berkelanjutan ke dalam desain interior restoran dan *sport bar playroom* di Canggu untuk meningkatkan nilai estetika, efisiensi, dan keberlanjutan.

Sektor industri, termasuk sektor pariwisata dan perhotelan, saat ini dihadapkan pada tantangan untuk mengurangi emisi karbon, melestarikan sumber daya, dan menciptakan lingkungan yang ramah alam. Dalam konteks desain interior, konsep desain berkelanjutan menjadi salah satu pendekatan sentral untuk mencapai tujuan tersebut. Desain berkelanjutan merupakan pendekatan desain yang bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan melalui penggunaan material ramah lingkungan, efisiensi energi, dan penataan ruang yang mendukung kelestarian alam (Gunawan, 2024).

Playroom Canggu, sebuah restoran dan bar olahraga yang terletak di destinasi wisata di Bali, merupakan tempat yang potensial untuk menerapkan konsep desain berkelanjutan. Sebagai destinasi wisata internasional, Bali dikenal tidak hanya karena keindahan alamnya tetapi juga komitmennya

terhadap perlindungan lingkungan. Ada kebutuhan yang semakin besar di kalangan pengusaha lokal, termasuk di sektor hotel dan restoran, untuk mengambil pendekatan ramah lingkungan dalam berbisnis. Playroom Cangu bertujuan untuk beradaptasi terhadap perubahan tersebut dengan memperkenalkan konsep desain berkelanjutan yang tidak hanya meningkatkan keindahan dan kenyamanan ruang, namun juga mengurangi dampak terhadap lingkungan.

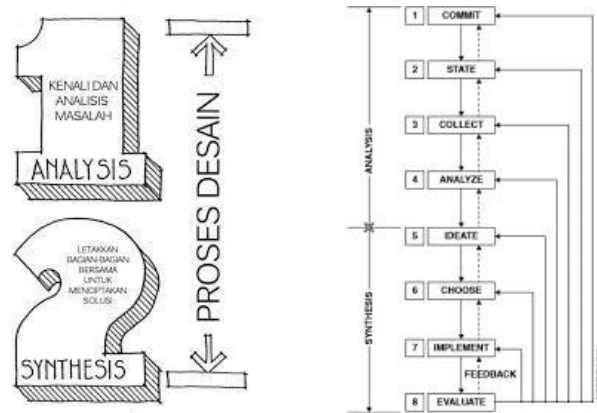
Cangu memperkenalkan desain ramah lingkungan di dalam *playroom* tidak hanya bertujuan untuk menggunakan sumber daya secara lebih efisien, namun juga untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi pengunjung dan karyawan. Dengan memanfaatkan material yang ramah lingkungan, meningkatkan efisiensi energi, dan memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami (Widyarthara, Hamka, & Winarni, 2019). Playroom Cangu dapat menjadi model desain yang mempromosikan keberlanjutan dalam industri *sport bar* dan restoran. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana prinsip-prinsip sustainable design dapat diterapkan secara efektif pada interior restoran dan *sport bar*, dengan studi kasus The Bali Bibble Playroom Cangu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan desain interior yang ramah lingkungan di Indonesia, khususnya di daerah wisata seperti Bali yang memiliki tanggung jawab besar dalam menjaga keseimbangan antara industri pariwisata dan kelestarian lingkungan.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Metodologi yang digunakan untuk mendesain interior Playroom mengacu pada proses desain yang diusulkan oleh Rosemary Kilmer. Proses desain ini terdiri dari dua tahapan, tahap analisis (pemrograman) dan tahap sintesis (desain). Kedua fase ini dibagi menjadi delapan langkah: Komitmen, Nyatakan, Kumpulkan, Analisis, Ide, Pilih, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, perancang harus mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan masalah. Fase sintesis

memungkinkan untuk mengembangkan ide dan alternatif solusi terhadap permasalahan yang ada.



Gambar 1.1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber : Kilmer, 1992)

2. Metodologi Perancangan

a. Analisis (Pemrograman)

- 1) Komitmen (penerimaan masalah) tahap pertama yang harus dilakukan oleh perancang dalam proses perancangan.
- 2) Status (definisi masalah) tahap ini sangat penting karena mempengaruhi penyelesaian akhir.

Perancang memikirkannya dan membuat daftar periksa tentang apa yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

- 3) *Gather* (mengumpulkan fakta), setelah permasalahan dipahami, desainer mencari informasi lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut.

Hal ini dilakukan dengan: a) Survei lokasi b) Wawancara pengguna c) Observasi terhadap proyek serupa c) Analisis Informasi yang diperoleh disaring seperlunya dan dikelompokkan ke dalam kategori yang sesuai untuk dilakukan.

b. Sintesis (Desain)

- 1) Ide tahap menghasilkan ide untuk mencapai tujuan desain. Proses pencarian ide terdiri dari dua tahap.

- a) Tahap penggambaran dapat berbentuk diagram gelembung dan biasanya menggambarkan ukuran area, pengeditan, dan proporsi batas yang ada.
 - b) Deskripsi Konsep Desainer melakukan beberapa langkah untuk menemukan ide , termasuk brainstorming dan diskusi kelompok. Ide yang diperoleh kemudian dituangkan dalam tulisan. Kalimat menguraikan gagasan pokok dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan estetika.
 - 2) *Select* (memilih pilihan terbaik), seorang desainer memilih pilihan terbaik dari ide-ide alternatif yang dikembangkan melalui penilaian pribadi. Di sini, perancang membandingkan setiap opsi dan memutuskan pilihan sesuai dengan kriteria masalah dan tujuan.
 - 3) Implementasi (mengambil tindakan), ide-ide yang dipilih diungkapkan dalam bentuk fisik, seperti gambar akhir, rendering, atau presentasi.
- c. Evaluasi (pemeriksaan kritis)**
- Ini adalah tahap dimana memeriksa apakah draf yang dibuat berhasil menyelesaikan masalah. Pada tahap ini desainer melakukan evaluasi dengan cara menganalisis dirinya sendiri, menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan meminta pendapat, atau meminta pendapat orang lain.