

***HARMONY IN CONTRAST: IMPLEMENTASI
PENDEKATAN SPATIAL EXPERIENCE DALAM
PERANCANGAN INTERIOR CIRCLO POOL & DINE
CITRALAND SURABAYA***



SKRIPSI

Oleh:

SHEPTIA CAHYA ANGGUN SABRINA

NIM 2212487023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Perkembangan industri rekreasi di Kota Surabaya mengalami peningkatan seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat urban. Biliar tidak lagi berfungsi semata sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang sebagai kategori olahraga seiring dengan pengukuhan biliar sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam ajang kompetisi. Integrasi fasilitas pelayanan *food & beverage* dengan arena biliar dijadikan sebagai strategi dalam penciptaan ruang publik sekaligus menggeser citra biliar ke arah yang lebih positif melalui pendekatan pengalaman spasial yang inklusif dan produktif. Dalam konteks ini, desain interior berposisi sebagai mediator antara dua stigma yang menyatukan dua citra berbeda agar dapat diterima oleh masyarakat secara lebih luas. Perancangan akan mengkombinasikan karakter dinamis biliar dengan suasana kafe yang hangat dan nyaman melalui gaya Transitional dan Mid Century Modern. Implementasi teori Arousal dalam PAD (*Pleasure, Arousal, Dominance*) oleh Mehrabian & Russell (1974) dan Place Attachment oleh Proshansky (1978), dijadikan sebagai acuan dalam perancangan interior Circolo Pool & Dine guna membentuk stimulasi ruang melalui pengaturan pencahayaan, pemilihan warna, dan pengelolaan elemen visual, sehingga tercipta harmoni antara energi dinamis olahraga biliar dengan kenyamanan ruang sosial. Perancangan interior Circolo Pool & Dine ini diharapkan mampu menghasilkan ruang yang fungsional, nyaman, serta memiliki penerimaan sosial yang lebih baik di masyarakat.

Kata kunci: Biliar, Kafe, Pengalaman Spasial, Ruang Komersial, Perubahan Citra

ABSTRACT

The recreational industry in the City of Surabaya has experienced significant growth alongside the changing lifestyle of urban communities. Billiards no longer functions solely as a means of entertainment, but has also developed into a sports category following its recognition as one of the competitive sports featured in official tournaments. The integration of food and beverage service facilities with billiard arenas has become a strategy for creating public spaces while simultaneously shifting the image of billiards toward a more positive direction through an inclusive and productive spatial experience approach. In this context, interior design serves as a mediator between two stigmas by uniting two different images into a concept that can be more widely accepted by society. The design combines the dynamic character of billiards with the warm and comfortable atmosphere of a café through the application of Transitional and Mid-Century Modern styles. The implementation of the Arousal theory within the PAD (Pleasure, Arousal, Dominance) framework by Albert Mehrabian and James A. Russell (1974), as well as the Place Attachment theory by Harold M. Proshansky (1978), serves as the foundation for the interior design of Circolo Pool & Dine. These theories are applied to create spatial stimulation through lighting arrangements, color selection, and the management of visual elements, resulting in harmony between the dynamic energy of billiard sports and the comfort of a social space. The interior design of Circolo Pool & Dine is aimed to create a space that is functional, comfortable, and capable of achieving better social acceptance within the community.

Keywords: *Billiard, Cafe, Spatial Experience, Commercial Space, Image Shifting*

Skripsi berjudul:

HARMONY IN CONTRAST: IMPLEMENTASI PENDEKATAN SPATIAL EXPERIENCE DALAM PERANCANGAN INTERIOR CIRCLO POOL & DINE CITRALAND SURABAYA diajukan oleh Sheptia Cahya Anggun Sabrina NIM 2212487023, 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 Skripsi pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Yayu Rubiyanti, M.Sn.

NUPTK 1256764665230213

Pembimbing II/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NUPTK 8646750651130092

Cognate/Anggota



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 4739757658130162

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain

Interior



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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sheptia Cahya Anggun Sabrina
NIM : 2212487023
Tahun lulus : 2026
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, 30 Januari 2026



Sheptia Cahya Anggun Sabrina
2212487023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*HARMONY IN CONTRAST: IMPLEMENTASI PENDEKATAN SPATIAL EXPERIENCE DALAM PERANCANGAN INTERIOR CIRCLO POOL & DINE CITRALAND SURABAYA*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan. Namun, berkat dukungan, bimbingan, arahan, serta doa dari berbagai pihak, seluruh rangkaian proses perancangan dan penulisan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Yuyu Rubiyanti, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan Anom Wibisono, S.Sn.,M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan dan saran yang membangun selama proses menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn.,M.Ds., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi yang dapat menyempurnakan Skripsi ini.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Staf dan Karyawan Program Studi Desain Interior.

7. Ibu Retno, Bapak Kukuh, Bapak Kasdul, Ibu Kurnia, Kirania, Sarah yang selalu memberikan dukungan finansial dan doa baik yang mengiringi hingga sampai ke titik ini, menjadi tempat ternyaman untuk berpulang.
8. Teman seperjuangan angkatan 2022, yang telah membantu mensupport penulis, membantu memberikan informasi terkait pengerjaan dan mengerjakan perancangan bersama-sama dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Kepada MJ & teman teman YKG 26, yang memberikan motivasi dan dukungan emosional serta menemani penulis/desainer dalam pengerjaan perancangan Skripsi ini.
10. Kepada Ibu Verno, Ibu Dwi, Ibu Hariyanti, Mas Tanto, Mas Es Teh Batea & Hey Sugar, telah menyediakan konsumsi dan minum enak yang dapat diakses oleh penulis selama kegiatan perancangan berlangsung.
11. Seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam dukungan kepada penulis/desainer yang tidak bisa terucapkan satu persatu.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan karya ini. Semoga Tuhan YME, membalas segala kebaikan yang telah diberikan oleh seluruh pihak yang berkontribusi dalam memberi dukungan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Penulis berharap Skripsi Perancangan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi para pembaca.

Yogyakarta, 02 Februari 2026

Sheptia Cahya Anggun Sabrina

2212487023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	4
1. Proses Desain.....	4
2. Metode Desain.....	5
1. Discover (Menemukan Masalah).....	5
2. Define (Mendefinisikan Fokus Masalah).....	6
3. Develop (Pengembangan Solusi).....	6
4. Deliver.....	7
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	8
a. Billiard.....	8
b. Cafe.....	11
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus Yang Akan digunakan Sebagai Pendekatan.....	16
a. Teori Arousal dalam PAD (Pleasure, Arousal, Dominance), Mehrabian & Russel (1974).....	17
b. Teori Place Attachment, Proshansky (1978).....	18
B. Program Desain (Programming).....	20
1. Tujuan Desain.....	20
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	20
3. Data.....	21
a. Deskripsi Umum Proyek.....	21
b. Data Non Fisik.....	23
c. Data Fisik.....	29
d. Data Literatur.....	47
e. Data Preseden.....	53
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	63

BAB III.....	75
PERMASALAHAN DESAIN.....	75
A. Pernyataan Masalah.....	75
B. Konsep Desain.....	75
a. Mind Map Perancangan.....	75
b. Gaya & Tema Desain.....	76
c. Material & Color Scheme.....	78
C. Ide Solusi Desain (Ideation).....	80
BAB IV.....	90
PENGEMBANGAN DESAIN.....	90
A. Alternatif Desain.....	90
1. Alternatif Estetika Ruang.....	90
2. Alternatif Penataan Ruang.....	97
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	102
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	107
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	109
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	114
C. Hasil Desain.....	115
BAB V.....	121
PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	125
A. Hasil Survei.....	125
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	126
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	127
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	130
E. Gambar Kerja.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Double Diamond.....	4
Gambar 2.1 Potret Suasana Kafe pada Masa Kolonial Belanda di Palopo, Wulu.	13
Gambar 2.2 Model Diagram Tingkatan ‘Arousing & Pleasant’ pada Teori Pleasure, Arousal, Dominance oleh Mehrabian Russel.....	17
Gambar 2.3 Diagram Teori Place Attachment.....	19
Gambar 2.4 Logo Perusahaan.....	21
Gambar 2.5 Sketsa Alur dan Zoning Cafe Billiard.....	28
Gambar 2.6 Titik Lokasi Circlo Pool & Dine.....	30
Gambar 2.7 Data Layout Lantai 1 Circlo Pool & Dine.....	32
Gambar 2.8 Data Layout Lantai 2, Tata Letak Furniture.....	33
Gambar 2.9 Pola Lantai, Lantai 1, Circlo Pool & Dine.....	33
Gambar 2.10 List Spesifikasi Material Lantai Circlo Pool & Dine.....	34
Gambar 2.11 Data Denah Pola Lantai, Lantai 1, Circlo Pool & Dine.....	34
Gambar 2.12 Data Denah Pola Lantai, Lantai 2, Circlo Pool & Dine.....	35
Gambar 2.13 Data List Spesifikasi Finishing Circlo Pool & Dine.....	35
Gambar 2.14 Finish Dinding pada Model 3D Circlo Pool & Dine.....	36
Gambar 2.15 Partisi Pembatas Area Biliar dengan Bar.....	36
Gambar 2.16 Material Plafon pada Model 3D Circlo Pool & Dine.....	36
Gambar 2.17 Data List Spesifikasi Material Lantai Circlo Pool & Dine.....	37
Gambar 2.18 Data Denah Desain Plafon, Lantai 1, Circlo Pool & Dine.....	37
Gambar 2.19 Data Denah Desain Plafon, Lantai 2, Circlo Pool & Dine.....	38
Gambar 2.20 Data Denah Titik Lampu, Lantai 1, Circlo Pool & Dine.....	39
Gambar 2.21 Data Denah Titik Lampu, Lantai 2, Circlo Pool & Dine.....	40
Gambar 2.22 Denah Desain Plafon, Lantai 2, Circlo Pool & Dine.....	41
Gambar 2.23 Denah Desain Plafon, Lantai 2, Circlo Pool & Dine.....	41
Gambar 2.24 Denah Desain Plafon, Lantai 2, Circlo Pool & Dine.....	42
Gambar 2.25 Render Cafe Bar & Indoor Seating Circlo Pool & Dine.....	47
Gambar 2.26 Render Indoor Seating Circlo Pool & Dine.....	47
Gambar 2.27 3D Model Circlo Pool & Dine, Rak Display Cup.....	48
Gambar 2.28 3D Model Circlo Pool & Dine, Indoor Dry Garden.....	48
Gambar 2.29 3D Model Circlo Pool & Dine, Rak Display Tropi.....	48
Gambar 2.30 Standar Dimensi Meja Makan pada Area Dining.....	49
Gambar 2.31 Standar Dimensi Vertical Clearance pada Area Dining.....	50
Gambar 2.32 Standar Clearance Area Meja Servis pada Area Dining.....	50
Gambar 2.33 Standar Jarak Sirkulasi Mobilitas pada Area Dining.....	51
Gambar 2.34 Standar Jarak antar Meja Makan pada Area Dining.....	52
Gambar 2.35 Standar Jarak Mobilitas & Sirkulasi pada Area Bar.....	53
Gambar 2.36 Standar Jarak Ideal Kepadatan Pengunjung Area Bar.....	53

Gambar 2.37 Standar Ukuran Meja Makan pada Area Dining.....	54
Gambar 3.1 Mind Mapping Perancangan Cafe Billiard.....	75
Gambar 3.2 Material Scheme.....	79
Gambar 3.3 Moodboard Cafe Billiard.....	79
Gambar 4.1 Referensi Visual Furniture.....	90
Gambar 4.2 Referensi Visual Lantai.....	91
Gambar 4.3 Referensi Visual Dinding.....	92
Gambar 4.4 Referensi Visual Plafon.....	92
Gambar 4.5 Referensi Visual Suasana Ruang.....	93
Gambar 4.6 Referensi Visual Elemen Dekoratif.....	94
Gambar 4.7 Palet Warna Turunan Perancangan Interior Cafe Billiard.....	95
Gambar 4.8 Transformasi Bentuk Motion Bola dalam Geometri.....	95
Gambar 4.9 Komposisi Material.....	96
Gambar 4.10 Diagram Matrix Circlo Pool & Dine Surabaya.....	97
Gambar 4.11 Diagram Bubble.....	98
Gambar 4.12 Bubble Plan Alternatif 1 (Terpilih).....	98
Gambar 4.13 Bubble Plan Alternatif 2.....	99
Gambar 4.14 Block Plan Alternatif 1 (Terpilih).....	100
Gambar 4.15 Block Plan Alternatif 2.....	100
Gambar 4.16 Zoning Plan.....	101
Gambar 4.17 Layout Terpilih.....	102
Gambar 4.18 Rencana Lantai Alternatif 1.....	102
Gambar 4.19 Rencana Lantai Alternatif 2 (Terpilih).....	103
Gambar 4.20 Rencana Dinding A Alternatif 1 (Terpilih).....	104
Gambar 4.21 Rencana Dinding Alternatif 2.....	104
Gambar 4.22 Rencana Plafon Alternatif 1.....	105
Gambar 4.23 Rencana Plafon Alternatif 2 (Terpilih).....	106
Gambar 4.24 Alternatif Furniture Custom Stool.....	107
Gambar 4.25 Alternatif Furniture Custom Meja.....	107
Gambar 4.26 Alternatif Furniture Custom Meja Resepsionis.....	107
Gambar 4.27 Elemen Dekoratif.....	108
Gambar 4.28 Sketsa Perspektif Manual Kasir.....	115
Gambar 4.29 Sketsa Perspektif Manual Area Seating.....	115
Gambar 4.30 Sketsa Perspektif Manual Bar.....	116
Gambar 4.31 Sketsa Perspektif Manual Area Billiard.....	116
Gambar 4.32 Visual Render Fasad Circlo Pool & Dine.....	117
Gambar 4.33 Visual Render Area Kafe, Bar & Kasir Circlo Pool & Dine.....	117
Gambar 4.34 Visual Render Area Seating Circlo Pool & Dine View 1.....	117
Gambar 4.35 Visual Render Area Seating Circlo Pool & Dine View 2.....	118

Gambar 4.36 Visual Render Area Seating Circlo Pool & Dine View 3.....	118
Gambar 4.37 Visual Render Area Toilet Circlo Pool & Dine View 1.....	118
Gambar 4.38 Visual Render Area Bar Circlo Pool & Dine.....	119
Gambar 4.39 Visual Render Area Billiard Circlo Pool & Dine View 1.....	119
Gambar 4.40 Visual Render Area Billiard Circlo Pool & Dine View 2.....	119
Gambar 4.41 Visual Render Area Billiard Circlo Pool & Dine View 3.....	120
Gambar 4.42 Visual Render Lounge Circlo Pool & Dine.....	120
Gambar 4.43 Visual Render Billiard Concierge Circlo Pool & Dine.....	120
Gambar 5.1 Survei Kondisi Lapangan Pembangunan Circlo Cafe & Dine.....	125
Gambar 5.2 Poster Ideasi Perancangan Circlo Pool & Dine.....	126
Gambar 5.3 Bird Eye View Circlo Pool & Dine.....	127
Gambar 5.4 Skema Bahan & Warna Perancangan Circlo Pool & Dine.....	128
Gambar 5.5 Poster Presentasi Perancangan Circlo Pool & Dine.....	129



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Aktivitas Pengguna.....	23
Tabel 2.2 Data Pengisi Ruang, Furniture.....	41
Tabel 2.3 Data Pengisi Ruang, Equipment.....	42
Tabel 2.4 Data Studi Preseden Perancangan Arena Biliar & Kafe pada Amsterdam Billiards, Vrama Billiard & Cafe, dan Orbis Billiard and Eatery.	54
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan Pengguna.....	63
Tabel 3.1 Daftar Tabel Ruang, Identifikasi Masalah, Ide Solusi, Teori, Analisis Kepadatan Ruang & Sketsa Ide.....	80
Tabel 4.1 Tabel Kriteria Fungsi, Sirkulasi, Kenyamanan pada Bubble Plan...	99
Tabel 4.2 Tabel Kriteria Fungsi, Sirkulasi, Kenyamanan pada Block Plan...	100
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Fungsi, Maintenance, Visual pada Rencana Lantai	102
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Fungsi, Maintenance, Visual pada Rencana Dinding...	104
Tabel 4.5 Tabel Kriteria Fungsi, Maintenance, Visual pada Rencana Plafon	105
Tabel 4.6 Tabel Kebutuhan Equipment Area Cafe & Arena Biliar.....	107
Tabel 4.7 Tabel Jenis Pencahayaan Area Cafe & Arena Biliar.....	108
Tabel 4.8 Tabel Hasil Perhitungan Pencahayaan Cafe Billiard.....	109
Tabel 4.9 Tabel Jenis Penghawaan AC.....	112
Tabel 4.10 Tabel Perhitungan Kebutuhan Penghawaan AC.....	112
Tabel 4.11 Evaluasi Pemilihan Desain.....	113

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Biliar memiliki sejarah yang berakar dari negara China, Italia, Prancis, Spanyol, kemudian tersebar di benua Asia ketika para penjajah membawa kebiasaan mereka dalam bermain biliar ke negara tempat mereka menjajah seperti Indonesia, Filipina, dan beberapa negara bagian di Asia lainnya (Lutfi & Situmorang, 2023, 60). Biliar sendiri merupakan jenis permainan yang dilakukan di atas meja dengan menggunakan atribut seperti tongkat dan bola dalam aktivitasnya (*cue sport*). Permainan ini dilakukan oleh dua atau lebih individu dengan memasukkan bola menggunakan tongkat kedalam lubang meja yang telah diatur.

Permainan biliar pertama kali ditemukan di Indonesia pada kalangan masyarakat bawah, sangat jauh berbeda dengan Eropa dimana pemain dari olahraga ketangkasan mental tersebut kebanyakan dari golongan kasta tinggi seperti para bangsawan, pelaku bisnis, presiden, dan banyak lapisan masyarakat kalangan atas lainnya (Lutfi & Situmorang, 2023, 61). Di Indonesia sendiri, permainan tersebut mulanya banyak diberlakukan sebagai media untuk mengisi waktu luang karena sebagian dari masyarakat tidak memiliki aktivitas yang cukup menyita waktu sehingga menjadikan biliar sebagai media pengisi waktu luang. Karena kebanyakan tempat penyedia sarana biliar berkembang dalam lingkup lingkungan tanpa orang terdidik, muncul stigma buruk dalam masyarakat yang mengaitkan permainan biliar dengan aktivitas malam dan perilaku menyimpang. Maraknya aktivitas judi, keterlibatan minuman keras alkohol, asap rokok, *ladies companion*, turut serta dalam memberikan stigma buruk dalam olahraga biliar karena banyak vendor penyedia fasilitas biliar yang mengikuti permintaan pasar, memperburuk stigma biliar pada kacamata awam. Berdasarkan fenomena tersebut, konotasi pada olahraga biliar menjadi semakin buruk karena selain memfasilitasi

golongan masyarakat pengangguran, pun dijadikan sebagai sarang tempat perilaku menyimpang.

Meski terdapat polemik dalam pandangan awam, billiard termasuk sebagai salah satu cabang olahraga ketangkasan mental & konsentrasi resmi pada ajang bergengsi seperti: SEA GAMES; OLYMPICS; ASIAN GAMES; serta macam tingkatan pesta olahraga lainnya. Di Indonesia, biliar memiliki naungan yang diresmikan pada 9 Oktober 1953 oleh KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) dengan sebutan Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia atau dapat disingkat sebagai POBSI, sebagai salah satu cabang olahraga resmi yang diakui oleh lembaga (Lutfi & Situmorang, 2023, 62). Beberapa atlet biliar asal Indonesia yang memukau dalam kancah olahraga tersebut antara lain Silviana Lu, Ricky Yang yang pernah meraih medali emas pada SEA Games 2013, Angeline Ticoalu, Rico Herman, Irsal Nasution, Fathrah Masum, Enjelika, Jefry Z, dan banyak atlet berbakat lainnya yang tidak dapat disebutkan seluruhnya.

Akan tetapi, karena terhalang oleh persepsi dan stigma buruk yang mengatasnamakan billiard pada kategori aktivitas yang condong dalam konotasi negatif, pencarian atlet pada cabang olahraga tersebut dinilai cukup sulit karena faktor umum orang tua yang melarang anak untuk mengembangkan diri dalam ranah tersebut, dikarenakan rasa was-was yang ditujukan pada anak akan terjerumus hal-hal negatif sebagaimana stigma buruk terkait biliar yang berkembang di masyarakat. Biliar dikenal sebagai olahraga yang dianggap sebagai hiburan dan akrab dengan dunia malam, oleh karena itu sosialisasi dalam pencarian bakat atlet untuk menekuni bidang tersebut cukup sulit dilakukan (Muhammada et al., 2025, 21). Salah satu upaya untuk melakukan sosialisasi dan pencarian bakat yang telah dilakukan oleh komunitas biliar di Surabaya adalah diadakannya turnamen biliar bertajuk 'Galaxy Open 2023' yang berlangsung di Galaxy Pool & Karaoke, pada 12 hingga 17 November 2023. Acara tersebut dihadiri oleh Hoslih Abdullah, Ketua Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Surabaya, dan Tri Didik Adiono,

Ketua Persatuan Olahraga Biliar Indonesia (POBSI) Surabaya. Diharapkan dengan adanya turnamen tersebut, semakin banyak muda mudi yang termotivasi untuk menekuni pembinaan olahraga biliar dalam tingkat nasional. Karena banyak lapisan masyarakat dan pendatang dari luar kota yang menetap, Surabaya dapat dikatakan sebagai zona yang cukup potensial dan strategis untuk sosialisasi pencarian minat bakat mengingat kepadatan penduduknya berposisi pada nomor dua setelah Jakarta.

Untuk memaksimalkan potensi kemunculan calon bibit atlet olahraga biliar, peran desainer interior diperlukan untuk membantu menyediakan sarana dan akses ketersediaan ruang sebagai wadah aktivitas bagi peminat olahraga biliar. Penggabungan antara fasilitas biliar dan juga kafe yang memiliki konotasi positif dalam satu bangunan, dapat dijadikan peluang sebagai strategi rebranding stigma buruk terkait tempat biliar untuk membantu menarik minat muda mudi yang dimana pada era sekarang banyak menjadikan kafe sebagai salah satu minat dalam pemilihan destinasi hiburan. Eksekusi desain interior yang menarik dan eksentrik juga dapat dijadikan sebagai salah satu faktor pendukung untuk mendapatkan peminat dengan penerapan interior yang dibuat menggugah secara visual, yang dimaksudkan agar mengundang para pendatang untuk mencoba merasakan dan mendapatkan pengalaman bermain di tempat biliar yang dirancang dengan konsep berbeda dengan tempat biliar pada umumnya. Perancangan desain interior *Circlo Pool & Dine* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu bentuk upaya dalam mengubah dinamika dan polemik terkait pandangan awam terkait olahraga biliar dengan penyuaran positif melalui siratan visual melalui implementasi konsep interior, pemilihan warna kontras dari bisnis serupa sebagai siasat rebranding stigma, serta upaya dalam pengadaan wadah pengembangan minat yang struktural bagi peminat cabang olahraga biliar di Surabaya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam proses perencanaan rancangan desain *Circlo Pool & Dine*, metode desain yang akan digunakan penulis/desainer adalah metode *Double Diamond Design Process* yang dikembangkan oleh *British Design Council* (2005) sebagai kerangka berpikir sistematis dalam identifikasi masalah dan penemuan solusi rancangan desain inovatif. Pendekatan *Double Diamond* terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *Discover* (mencari permasalahan), *Define* (rumusan masalah), *Develop* (eksplorasi & pengembangan solusi), dan *Deliver* (finalisasi desain & evaluasi). “Berdasarkan Design Council kerangka kerja ini dapat membantu tim desain dan non-desainer untuk membuat produk dengan mengembangkan proses lebih lanjut untuk pengalaman pengguna yang lebih baik” (Design Council dalam Rahmawati, et al, 2022).



Gambar 1.1 Diagram Double Diamond
(Sumber: Design Council UK)

2. Metode Desain

1. Discover (Menemukan Masalah)

Tahap *Discover* adalah fase awal dalam proses perancangan yang menekankan tahapan eksplorasi dan pengumpulan informasi untuk memahami konteks serta permasalahan yang ada. Dalam tahap ini, penulis/desainer berupaya dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna,

perilaku, maupun kondisi lingkungan yang memiliki probabilitas dalam mempengaruhi proses perancangan. Kegiatan utamanya mencakup observasi lapangan, wawancara, studi literatur, serta analisis berdasarkan data yang sudah ada. Tujuan utama tahap ini adalah memperoleh gambaran luas tentang situasi serta menemukan potensi permasalahan atau peluang desain yang relevan untuk dikaji dan dikembangkan lebih lanjut.

Pada tahap ini penulis/desainer akan berfokus pada eksplorasi dan identifikasi masalah, pengumpulan data, studi referensi pada proyek serupa sebagai bentuk pemahaman sebelum berlanjut ke tahap perencanaan desain interior *Circlo Pool & Dine* secara luas. Tahapan ini akan dilakukan oleh penulis/desainer dalam beberapa langkah seperti:

- a. Analisis gaya hidup urban masyarakat dan keterlibatan biliar dalam dalam lapisan masyarakat di Surabaya.
- b. Identifikasi latar belakang dan konteks dibangunnya proyek.
- c. *Benchmarking* dengan melakukan studi preseden pada referensi proyek kompetitor yang memiliki konsep penyajian fasilitas serupa.
- d. Identifikasi pangsa pasar yang memiliki peluang besar dalam tingkat konsumerisme dan kebutuhan fasilitas.
- e. Pengumpulan data berupa dokumen berisi gambar kerja arsitektural, rendering hasil desain skematik perusahaan dan data kebutuhan klien.
- f. *Field survey* untuk menganalisis site, aksesibilitas lokasi proyek, potensi dan hambatan sebagai bentuk pembacaan peluang rancangan desain.

2. Define (Mendefinisikan Fokus Masalah)

Tahap *Define* adalah tahap penyaringan dan tafsiran atas temuan masalah dari tahapan sebelumnya yakni *Discover*, untuk merumuskan inti permasalahan yang akan menjadi fokus utama dalam rancangan. Pada tahap ini, penulis/desainer akan mengidentifikasi kebutuhan pengguna

yang prioritas, menetapkan tujuan desain, serta menyusun kriteria dan batasan perancangan. Hasil dari tahap ini biasanya berupa pernyataan masalah (*problem statement*) dan arah konsep awal yang akan dijadikan dasar bagi tahap selanjutnya dalam pengembangan ide. Penulis/desainer akan mendapatkan temuan masalah yang akan diselesaikan dengan perancangan berdasarkan data yang didapatkan di tahap sebelumnya agar proses perancangan lebih terintegrasi.

Fokus pada tahap *Define* adalah dengan proses penemuan inti permasalahan dan solusi sebelum tahap perancangan, kemudian dilakukan penyaringan topik sehingga mendapat rumusan masalah (*problem statement*) berdasarkan subjek pembahasan. Tahap ini penting agar solusi desain yang dikembangkan benar-benar relevan dengan permasalahan yang telah teridentifikasi. Dengan mencermati rumusan masalah yang ditemukan, penulis/desainer akan dapat menerapkan solusi dalam permasalahan proses perancangan interior *Circlo Pool & Dine*.

3. Develop (Pengembangan Solusi)

Tahap *Develop* adalah tahap pengembangan ide dan eksplorasi atas solusi desain berdasarkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini, desainer melakukan *brainstorming*, membuat sketsa alternatif, model, dan lain sebagainya. Pengujian ide akan dilakukan untuk merumuskan kelebihan serta kekurangan pada tiap alternatif konsep desain yang telah dibuat. Tahap ini bersifat iteratif yang berulang, memungkinkan penulis/desainer melalui tahapan revisi atau penggabungan ide cukup signifikan hingga mendapatkan konsep desain yang paling potensial untuk direalisasikan.

Tahap ini akan dilalui penulis/desainer dalam beberapa fase, antara lain:

- a. Perencanaan konsep naratif berdasarkan kriteria kebutuhan.
- b. Pembuatan sketsa ideasi, penyusunan moodboard.
- c. Eksplorasi alternatif layout, zoning ruang, sirkulasi pengunjung.

- d. Narasi evaluasi pro-kontra pada tiap opsi.
- e. Evaluasi dan seleksi konsep terpilih.

4. Deliver

Tahap *Deliver* adalah fase terakhir dalam metode *Double Diamond* yang berfokus pada realisasi serta evaluasi berdasarkan solusi desain yang telah ditemukan sebelumnya. Pada tahap ini, penulis/desainer akan mengembangkan konsep terpilih menjadi produk rancangan akhir melalui eksekusi detail desain, pembuatan gambar kerja, prototipe, hingga penyajian visualisasi presentasi proyek. Kemudian dilakukan evaluasi untuk memastikan bahwa hasil rancangan memenuhi tujuan dan kebutuhan yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Evaluasi juga dapat memanfaatkan masukan sebagai persiapan sebelum desain diterapkan secara nyata, sehingga proses perancangan menjadi lebih efektif dan struktural.

Pada tahap ini penulis/desainer akan menempuh beberapa fase antara lain:

- a. Pembuatan model desain tiga dimensi (3D) pada software SketchUp sebagai bentuk realisasi konsep yang telah dibuat.
- b. Implementasi konsep, moodboard, kebutuhan ruang berdasarkan data pada model desain 3D.
- c. Pengerjaan gambar kerja desain.
- d. Penyajian gambar visual render & presentasi desain (poster).