

**PERANCANGAN INTERIOR NARAYA VILLA &
RESORT DI CANGGU DENGAN INTEGRASI
BUDAYA MAJAPAHIT-BALI**



SKRIPSI

Oleh :

Ni Nyoman Rahayu Sukma Dewi

NIM 2212495023

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

ABSTRAK

Perkembangan sektor pariwisata Bali yang berkelanjutan mendorong meningkatnya kebutuhan akan sarana akomodasi, khususnya di kawasan Canggu sebagai salah satu destinasi wisata yang strategis. Kondisi tersebut menempatkan Naraya Villa & Resort pada persaingan yang ketat sehingga diperlukan strategi untuk menciptakan diferensiasi desain yang mampu memberikan pengalaman menginap yang bermakna. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan desain interior yang autentik dengan menerapkan gaya *post modern* melalui konsep "Nusantara Swara Atmadja" yang diwujudkan dengan mengangkat kembali warisan budaya Majapahit sebagai representasi suara dan jiwa Nusantara yang memiliki hubungan historis serta membentuk identitas budaya Bali hingga saat ini. Konsep ini tidak hanya dirancang untuk menciptakan pengalaman menginap yang bermakna tetapi juga berperan sebagai media pengenalan desain Nusantara dalam merepresentasikan identitas dan citra Indonesia kepada wisatawan di tingkat global. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking Double Diamond* yang meliputi identifikasi masalah dan pencarian solusi. Ruang yang dirancang meliputi area villa dan area restoran sebagai area strategis dalam membentuk pengalaman ruang bagi pengguna. Hasil perancangan ini berupa desain villa dan restoran yang mengoptimalkan kenyamanan fisik melalui tata letak yang efisien serta pengolahan elemen visual yang mendukung terciptanya hubungan emosional antara ruang dan pengguna.

Kata kunci : Villa & Resort, Nusantara Swara Atmadja, *Eco-Cultural*, Majapahit-Bali

ABSTRACT

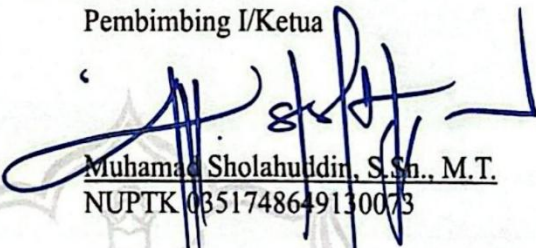
The sustainable development of Bali's tourism sector has driven an increase in demand for accommodation facilities, particularly in the Canggu area as one of the strategic tourist destinations. This situation places Naraya Villa and Resort in fierce competition, requiring a strategy to create a distinctive design that can provide a meaningful stay experience. This design aims to create an authentic interior design by applying a post modern style through the "Nusantara Swara Atmadja" concept, which is realized by reviving the cultural heritage of Majapahit as a representation of the voice and soul of the archipelago, which has historical ties and shapes the cultural identity of Bali to this day. This concept not only aims to create a meaningful stay experience but also serves as a medium for introducing Nusantara design in representing Indonesia's identity and image to tourists at a global level. This design uses the Design Thinking Double Diamond method, which includes problem identification and solution finding. The designed spaces include villa area and the restaurant area as strategic areas in shaping the spatial experience for users. The design output results in villa and restaurant spaces that optimize physical comfort through efficient layout and visual element processing that supports the creation of an emotional connection between the space and the user.

Keywords: *Villa & Resort, Nusantara Swara Atmadja, Eco-Cultural, Majapahit - Bali*

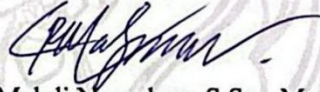
Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR NARAYA VILLA & RESORT DI CANGGU DENGAN INTEGRASI BUDAYA MAJAPAHIT-BALI diajukan oleh Ni Nyoman Rahayu Sukma Dewi, NIM 2212495023, 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 09 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Pembimbing II/Anggota


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

Cognate/Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NUPTK 8646750651130092


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 : Ni Nyoman Rahayu Sukma Dewi
NIM : 2212495023
Tahun lulus : 2026
Program Studi : S1 - 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 dikemudian 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, 09 Juni 2026




Ni Nyoman Rahayu Sukma Dewi
NIM 2212495023

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis menghaturkan terima kasih kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat melalui setiap proses dan menyelesaikan Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN INTERIOR NARAYA VILLA & RESORT DI CANGGU DENGAN INTEGRASI BUDAYA MAJAPAHIT-BALI**. Keberhasilan dalam menyelesaikan karya ini tidak terlepas dari peran berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan, doa, serta bantuan baik secara mental, moral, maupun materi;
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, saran, kritik, serta waktu selama proses penyusunan karya ini;
3. Cindy, Ayu, Manda, Nafilda, Bila, serta seluruh teman dan sahabat yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan yang membuat setiap proses terasa lebih bermakna;
4. I Putu Widyananda Putra yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan penulis selama masa studi hingga proses penyelesaian karya ini.
5. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian karya ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya tulis ini belum sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan masukan dan kritik yang membangun. Semoga karya ini dapat diterima dengan baik dan memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 09 Juni 2026



Ni Nyoman Rahayu Sukma Dewi
Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	6
BAB II	8
PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Umum	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus	19
3. Referensi Desain	36
B. Program Desain.....	40
1. Tujuan Desain.....	40
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	40
3. Data	40
a.Deskripsi Umum Proyek	41
b.Data Non Fisik	43
c.Data Fisik	48
d. Data Literatur	70
4. Daftar Kebutuhan	85
5. Kriteria	93

BAB III.....	94
PERMASALAHAN DESAIN	94
A. Pernyataan Masalah	94
B. Permasalahan Ide Solusi	94
C. Konsep Desain	95
BAB IV	101
PENGEMBANGAN DESAIN.....	101
A. Alternatif Desain	101
1. Alternatif Estetika Ruang	107
2. Alternatif Penataan Ruang	107
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	116
4. Alternatif Pengisi Ruang	123
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	130
B. Evaluasi Pemilihan Desain	135
C. Hasil Desain	136
BAB V.....	156
PENUTUP.....	156
A. Kesimpulan	156
B. Saran	157
DAFTAR PUSTAKA.....	158
LAMPIRAN.....	161
A. Hasil Survei.....	161
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	162
C. Presentasi Desain	165
D. Turnitin.....	169
E. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	170
F. Gambar Kerja.....	207

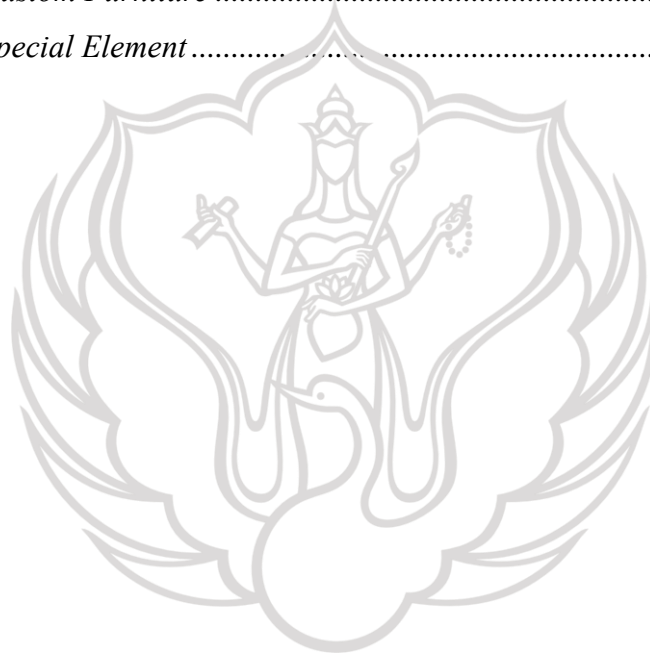
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan <i>Double Diamond Design Proccess</i>	4
Gambar 2.1 Referensi Area Villa Tanah Gajah	36
Gambar 2.2 Referensi Area Restoran Tanah Gajah.....	37
Gambar 2.3 Referensi Area Villa dan Suites Andaz Bali.....	37
Gambar 2.4 Referensi Area Restoran Andaz Bali.....	38
Gambar 2.5 Referensi Area Villa Taman Dharmawangsa.....	38
Gambar 2.6 Referensi Area Madawa Restoran	39
Gambar 2.7 Logo Naraya Villa & Resort.....	40
Gambar 2.8 Peta Lokasi Naraya Villa & Resort	42
Gambar 2.9 Masterplan Kawasan Naraya Villa & Resort	42
Gambar 2.10 Pola Gerak Matahari dan Angin	47
Gambar 2.11 Data Eksisting Citra Area Outdoor Villa	51
Gambar 2.12 Data Eksisting Citra Area <i>Living, Kitchen, and Dining</i> Villa	51
Gambar 2.13 Data Eksisting Citra Area <i>Bedroom & Pool</i> Villa.....	51
Gambar 2.14 Citra Ruang dalam proses pembangunan.....	52
Gambar 2.15 Citra Ruang dalam proses pembangunan.....	52
Gambar 2.16 Citra Ruang Area Restoran.....	52
Gambar 2.17 Sirkulasi Villa 4.....	53
Gambar 2.18 Massa Bangunan Villa 4.....	53
Gambar 2.19 Zoning Villa 4.....	54
Gambar 2.20 Sirkulasi Area Restoran.....	54
Gambar 2.21 Zoning Area Restoran.....	55
Gambar 2.22 Diagram Matriks Kedekatan Ruang.....	55
Gambar 2.23 Masterplan Villa dan Restoran	56
Gambar 2.24 Layout Villa 4.....	56
Gambar 2.25 Elevation Section A-A' Villa 4	57
Gambar 2.26 Elevation Section B-B' Villa 4	57
Gambar 2.27 Elevation Section C-C' Villa 4	58
Gambar 2.28 Layout Restoran	58
Gambar 2.29 Standar Ukuran <i>Living Space</i>	70

Gambar 2.30 <i>Corner Lounge Chair Seating</i>	71
Gambar 2.31 <i>Clearance Requirements Between Dining Table & Buffet</i>	72
Gambar 2.32 <i>Breakfast / Kitchen Table for four</i>	72
Gambar 2.33 Standar Ukuran <i>Single and Double Beds</i>	73
Gambar 2.34 Standar Ukuran <i>Closet and Storage</i>	74
Gambar 2.35 Standar Ukuran <i>Dressing Table</i>	75
Gambar 2.36 <i>Cabinet Reach Comparisons</i>	76
Gambar 2.37 Standar Ukuran <i>Sink Center</i>	77
Gambar 2.38 Standar Ukuran <i>Lavatory</i>	78
Gambar 2.39 Standar Ukuran <i>Water Closet</i>	79
Gambar 2.40 <i>Minimum Shower Clearances</i>	80
Gambar 2.41 Standar Ukuran <i>Shower / Bathub</i>	80
Gambar 2.42 Standar Ukuran <i>Bar</i>	81
Gambar 2.43 <i>Clearances Seating</i>	82
Gambar 2.44 <i>Table Minimum & Optimum Clearances</i>	83
Gambar 2.45 Ukuran ideal pengaturan tempat duduk	84
Gambar 3.1 <i>Bubble Ideation</i>	96
Gambar 3.2 <i>Mind Map</i> Konsep Perancangan	97
Gambar 3.3 Konsep Besar Perancangan	98
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi.....	99
Gambar 4.1 Alternatif 1 <i>Moodboard</i>	102
Gambar 4.2 Alternatif 2 <i>Moodboard</i>	103
Gambar 4.3 Komposisi Warna	104
Gambar 4.4 Komposisi Material	107
Gambar 4.5 Diagram Matriks Area Villa & Restoran.....	107
Gambar 4.6 <i>Bubble Diagram</i> Area Villa.....	108
Gambar 4.7 <i>Bubble Diagram</i> Area Restoran	108
Gambar 4.8 Alternatif 1 <i>Bubble Plan</i> Area Villa	109
Gambar 4.9 Alternatif 2 <i>Bubble Plan</i> Area Villa	109
Gambar 4.10 Alternatif 1 <i>Bubble Plan</i> Area Restoran.....	110
Gambar 4.11 Alternatif 2 <i>Bubble Plan</i> Area Restoran	111
Gambar 4.12 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Area Villa.....	112

Gambar 4.13 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Area Villa.....	112
Gambar 4.14 Alternatif 1 <i>Block Plan</i> Area Restoran	113
Gambar 4.15 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> Area Restoran	114
Gambar 4.16 Layout Area Villa	115
Gambar 4.17 Layout Area Restoran.....	115
Gambar 4.18 Alternatif 1 Rencana Lantai Villa.....	116
Gambar 4.19 Alternatif 2 Rencana Lantai Villa.....	116
Gambar 4.20 Alternatif 1 Rencana Lantai Restoran	117
Gambar 4.21 Alternatif 2 Rencana Lantai Restoran	118
Gambar 4.22 Alternatif 1 Rencana Dinding <i>Bedroom</i>	119
Gambar 4.23 Alternatif 2 Rencana Dinding <i>Bedroom</i>	119
Gambar 4.24 Alternatif 1 Rencana Dinding Restoran	120
Gambar 4.25 Alternatif 2 Rencana Dinding Restoran	120
Gambar 4.26 Alternatif 1 Rencana Plafon Villa.....	122
Gambar 4.27 Alternatif 2 Rencana Plafon Villa.....	122
Gambar 4.28 Alternatif 1 Rencana Bar Restoran.....	123
Gambar 4.29 Alternatif 2 Rencana Bar Restoran.....	124
Gambar 4.30 Implementasi Transformasi Surya Majapahit pada Ornamen <i>Master Bedroom</i>	136
Gambar 4.31 Implementasi Transformasi Ragam Hias Tapak Dara pada <i>Wall Decor Bedroom 1</i>	136
Gambar 4.32 Implementasi Transformasi Padmamula pada elemen lantai <i>Bathroom</i>	137
Gambar 4.33 Implementasi Transformasi bentuk Candi pada area Restoran	138
Gambar 4.34 Pembentukan Narasi Budaya pada area <i>Bedroom</i>	139
Gambar 4.35 Pembentukan Narasi Budaya pada area Restoran	140
Gambar 4.36 Perspektif Render Fasad Villa	141
Gambar 4.37 Perspektif Render Area <i>Outdoor (Landscape)</i> Villa	143
Gambar 4.38 Perspektif Render Area <i>Pantry, Dining, Living Area</i>	143
Gambar 4.39 Perspektif Render Area <i>Master Bedroom (Hayam Wuruk Room)</i> . 144	
Gambar 4.40 Perspektif Render Area <i>Walk-In Closet</i>	145
Gambar 4.41 Perspektif Render Area <i>Bathub Master Bathroom</i>	145
Gambar 4.42 Perspektif Render Area <i>Washbasin Master Bathroom</i>	146

Gambar 4.43 Perspektif Render Area <i>Bedroom 1 (Gajah Mada Room)</i>	147
Gambar 4.44 Perspektif Render Area <i>Bathroom 1</i>	148
Gambar 4.45 Perspektif Render Area <i>Bedroom 2 (Raden Wijaya Room)</i>	149
Gambar 4.46 Perspektif Render Area <i>Bathroom 2</i>	150
Gambar 4.47 Perspektif Render Transisi Jalan dari Villa menuju Restoran	150
Gambar 4.48 Perspektif Render Area <i>Indoor Dining Restoran</i>	151
Gambar 4.49 Perspektif Render Area <i>Bar & Beverage Restoran</i>	152
Gambar 4.50 Perspektif Render Area <i>Outdoor Dining Restoran</i>	153
Gambar 4.51 Gambar Layout Final Villa.....	154
Gambar 4.52 Gambar Layout Final Restoran	154
Gambar 4.53 <i>Custom Furniture</i>	155
Gambar 4.54 <i>Special Element</i>	155



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pengaruh kebudayaan Majapahit terhadap kebudayaan Bali	29
Tabel 2.1 Profil dan <i>Behavior</i> Pengguna Ruang	43
Tabel 2.2 Aktivitas Pengguna Ruang di Area Villa & Resort	44
Tabel 2.3 Aktivitas Pengguna Ruang di Area Restoran	45
Tabel 2.4 Batas-Batas dan Kondisi Lingkungan Sekitar Villa	46
Tabel 2.5 Ruang Lingkup Perancangan	48
Tabel 2.6 Organisasi Ruang	49
Tabel 2.7 Data Elemen Pembentuk Ruang	59
Tabel 2.8 Data Pengisi Ruang	65
Tabel 2.9 Data Tata Kondisi Ruang dan Mekanikal Elektrikal	67
Tabel 2.10 Daftar Kebutuhan Ruang	85
Tabel 3.1 Permasalahan Ide Solusi	94
Tabel 4.1 Kriteria Alternatif Suasana Ruang	103
Tabel 4.2 Persepsi Psikologi Warna	104
Tabel 4.3 Kriteria <i>Bubble Plan</i> Area Villa	110
Tabel 4.4 Kriteria <i>Bubble Plan</i> Area Restoran	111
Tabel 4.5 Kriteria <i>Block Plan</i> Area Villa	113
Tabel 4.6 Kriteria <i>Block Plan</i> Area Restoran	114
Tabel 4.7 Kriteria Alternatif Rencana Lantai Villa	117
Tabel 4.8 Kriteria Alternatif Rencana Lantai Restoran	118
Tabel 4.9 Kriteria Alternatif Rencana Dinding <i>Bedroom</i>	120
Tabel 4.10 Kriteria Alternatif Rencana Dinding Restoran	121
Tabel 4.11 Kriteria Alternatif Rencana Plafon Villa	123
Tabel 4.12 Kriteria Alternatif Rencana Bar Restoran	124
Tabel 4.13 <i>Furniture List</i>	125
Tabel 4.14 <i>Artwork & Accecories List</i>	128
Tabel 4.15 <i>Equipment</i>	130
Tabel 4.16 Jenis Pencahayaan	130
Tabel 4.17 Tabel Perhitungan Titik Lampu	131
Tabel 4.18 Jenis <i>Air Conditioning</i>	133

Tabel 4.19 Tabel Perhitungan AC	134
Tabel 4.20 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain	135
Tabel 4.21 Narasi Ruang	139



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Hasil Survei.....	161
Lampiran 2. Poster Ideasi.....	162
Lampiran 3. Sketsa Perspektif Manual Area <i>Bedroom 1</i>	163
Lampiran 3. Sketsa Perspektif Manual Area <i>Master Bathroom</i>	163
Lampiran 3. Sketsa Perspektif Manual Area <i>Master Bar & Beverage</i>	164
Lampiran 3. Sketsa Perspektif Manual Area <i>Outdoor Restoran</i>	164
Lampiran 4. Gambar Axonometry Area Villa	165
Lampiran 4. Gambar Axonometry Area Restoran	166
Lampiran 5. Skema Material.....	167
Lampiran 6. Video Animasi	167
Lampiran 7. Poster Presentasi.....	168
Lampiran 8. Hasil Turnitin.....	169
Lampiran 9. Tabel Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	170
Lampiran 10. Gambar Kerja	207

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran signifikan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Bali sebagai destinasi unggulan yang paling banyak dikunjungi terus menunjukkan peningkatan aktivitas wisata yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik (1 Juli 2025) tercatat 602.213 wisatawan asing yang berkunjung ke Bali pada Mei 2025. Jumlah ini menjadi indikator kuat bahwa Bali tetap memiliki magnet pariwisata yang besar sehingga menunjukkan potensi sekaligus tantangan dalam peningkatan kualitas infrastruktur dan layanan yang mampu mengakomodasi pertumbuhan aktivitas wisata. Dalam konteks ini, kawasan-kawasan penyangga wisata turut mengalami perkembangan yang signifikan dan Canggu menjadi salah satu kawasan yang dipengaruhi oleh arus pertumbuhan pariwisata tersebut.

Canggu adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Secara geografis, wilayah ini berada di antara Seminyak dan Tanah Lot, menjadikannya kawasan strategis sebagai titik temu wisatawan dan para pekerja kreatif dari berbagai negara. Hal ini sejalan dengan temuan Mariati *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa Canggu tengah mengalami transformasi yang sangat cepat hingga menempati posisi sebagai salah satu destinasi wisata utama di Bali.

Menurut Sukradana *et al.* (2018) perkembangan pariwisata tidak dapat dilepaskan dari keberadaan sarana akomodasi yang menunjang aktivitas wisata. Perkembangan ini menjadikan Canggu sebagai kawasan yang memiliki potensi besar untuk pengembangan villa & resort dalam rangka memenuhi kebutuhan akan akomodasi premium di tengah maraknya aktivitas wisata, kehidupan sosial, dan komunitas internasional yang menetap sementara di wilayah ini. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Badung tahun 2016, jumlah villa berizin di Kecamatan Kuta Utara tercatat sebanyak 323 unit. Perkembangan

villa yang cepat ini justru menghadirkan tantangan berupa homogenisasi gaya desain villa & resort yang cenderung mengikuti tren global sehingga nilai-nilai lokal kerap terpinggirkan. Penulis melihat bahwa di balik tantangan tersebut terdapat peluang yang lebih besar bahwa villa tidak hanya berfungsi sebagai akomodasi tetapi juga sebagai medium untuk memperkenalkan dan mempromosikan konteks kultural kepada wisatawan.

Naraya Villa & Resort di Canggu merupakan salah satu villa yang dipilih penulis sebagai objek yang menarik untuk dikembangkan karena lokasinya yang sangat strategis. Secara umum, desain villa yang ada saat ini telah berfungsi dengan baik dan tidak menunjukkan kekurangan secara signifikan. Meskipun demikian, desain villa ini masih dapat dioptimalkan melalui pengembangan konsep yang lebih mendalam untuk menampilkan identitas yang lebih kuat dalam memaksimalkan nilai budaya sebagai daya tarik utama.

Secara historis, Canggu sering dikaitkan dengan hubungan kultural antara Bali dan Kerajaan Majapahit. Berdasarkan tulisan Suarya (2021) pada blog resmi Desa Canggu, asal-usul nama “Canggu” sulit ditelusuri karena tidak adanya catatan tertulis seperti prasasti atau lontar. Meskipun demikian, tradisi lisan masyarakat setempat mengaitkannya dengan Bengawan Canggu di wilayah Majapahit, tempat yang konon menjadi jalur penting aktivitas kerajaan pada masa itu. Kesamaan nomenklatur ini dianggap sebagai jejak pengaruh Majapahit pada abad XIV ketika migrasi budaya, agama, dan adat berlangsung intensif. Keterhubungan historis Majapahit dan Bali inilah yang membuka peluang untuk menghadirkan konsep desain bernuansa Nusantara.

Dalam konteks inilah, perancangan interior berbasis *cultural approach* menjadi semakin relevan. Canggu sebagai wilayah strategis bukan hanya sekadar destinasi wisata, tetapi juga titik representasi yang tepat untuk menghadirkan kembali narasi Nusantara. Karakter kawasan yang dinamis ini membuka kesempatan untuk mengeksplorasi desain interior Naraya Villa & Resort yang lebih kontekstual dan bermakna dengan menerapkan gaya desain *post modern*. Penulis ingin memperkenalkan bagaimana desain Nusantara itu tumbuh sebagai sebuah citra dari Indonesia, bahwa kita memiliki banyak kekayaan yang sepatutnya dibanggakan. Bukan hanya sekadar memperkenalkan gaya tropis yang sudah banyak diterapkan di berbagai tempat, tetapi lebih dari

itu yakni menghadirkan makna yang dalam dan menonjolkan kembali cerita budaya masa lalu. Penulis akan menggunakan pendekatan *eco-cultural* yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan prinsip keberlanjutan sehingga desain tidak hanya menekankan estetika dan kearifan budaya, tetapi juga ramah terhadap lingkungan. Urgensi proyek ini juga terletak pada pentingnya memperkenalkan desain Nusantara ke kancah global yakni dengan menonjolkan elemen-elemen budaya Kerajaan Majapahit dan Bali. Dengan demikian, villa ini tidak hanya memperkuat karakter kawasan, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengunjung, sekaligus meningkatkan nilai jual, dan menghadirkan Indonesia ke mata dunia melalui desain yang bermakna.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam proyek perancangan interior Naraya Villa & Resort, penulis menerapkan proses desain yang mengacu pada model *Double Diamond* yang dikembangkan oleh British Design Council pada tahun 2005. Model ini memberikan struktur yang jelas pada proses desain, dimulai dari pemahaman konteks dan masalah, sampai pada pengembangan dan penyempurnaan solusi desain yang teruji. Dalam proses desain *double diamond*, terdapat dua pola berpikir utama, yaitu :

- ***Divergen***

Merupakan cara berpikir ketika pemikiran dibuka seluas mungkin untuk mengeksplorasi perspektif, ide, dan peluang dari berbagai arah.

- ***Konvergen***

Merupakan cara berpikir untuk mengerucutkan pilihan dengan memilah, menilai, dan menentukan gagasan yang paling relevan berdasarkan prioritas dan temuan analisis.

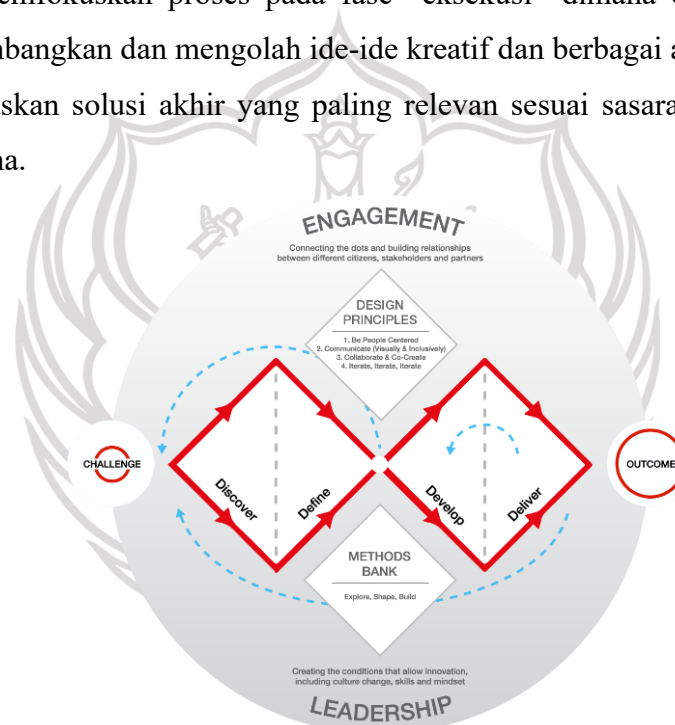
Pola berpikir divergen dan konvergen terjadi dua kali dalam model *Double Diamond*. Siklus pertama menghasilkan diamond I (***Doing the right thing***) yang berfokus pada masalah. Siklus kedua menghasilkan diamond II (***Doing Things Right***) yang berfokus pada solusi. Dalam proses ini terdapat dua fase utama yang merepresentasikan masalah dan solusi, yaitu:

a. **Tahap 1 *Doing the right thing***

Diamond I merupakan fase problematisasi yang terdiri dari (*discover* dan *define*) yang memfokuskan proses pada “pemahaman masalah” dimana desainer melakukan pengumpulan data serta mengkaji kebutuhan pengguna. Data dan informasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan inti serta memahami bagaimana hal tersebut berpengaruh terhadap pengguna.

b. **Tahap 2 *Doing Things Right***

Diamond II merupakan fase solusi yang terdiri dari (*develop* dan *deliver*) yang memfokuskan proses pada fase “eksekusi” dimana desainer mulai mengembangkan dan mengolah ide-ide kreatif dan berbagai alternatif untuk merumuskan solusi akhir yang paling relevan sesuai sasaran dan konteks pengguna.



Gambar 1.1 Bagan *Double Diamond Design Process*

(Sumber: www.designcouncil.org., diakses pada 2026)

Berdasarkan proses *Double Diamond*, menurut British Design Council, terdapat empat langkah dalam fase utama tersebut, yaitu:

1. ***Discover* (tahap penemuan dan identifikasi masalah)**

Tahap awal ini berfokus pada memperluas pemahaman mengenai konteks, permasalahan, dan kebutuhan pengguna. Proses ini dimulai dari sebuah pemicu, baik berupa ide, isu desain, tantangan lapangan, maupun perubahan kondisi ruang. Pemicu yang muncul tidak langsung direspon

begitu saja tetapi langkah pertama yang dilakukan adalah memahaminya secara komprehensif. Sering kali, pemicu hanyalah representasi permukaan dari masalah yang lebih kompleks. Dengan memandang pemicu dari sudut pandang yang berbeda, potensi dan peluang baru dapat ditemukan. Proses penemuan ini dilakukan melalui observasi dan rangkaian riset mendalam seperti riset pengguna, standar desain, literatur, dan karakter kawasan. Fokus utamanya adalah memperoleh insight yang bermakna seperti proses *Empathize* untuk menyelami pengalaman pengguna dan memahami kebutuhan mereka secara utuh.

2. Define (tahap perumusan masalah)

Setelah data terkumpul dan dianalisis, tahap berikutnya adalah memperjelas arah perancangan dengan merumuskan inti masalah. Pada fase ini, semua *insight* yang dikumpulkan penulis akan dikaji ulang, dibandingkan, dan dikelompokkan untuk menentukan aspek apa yang benar-benar penting dan membutuhkan solusi desain. Selanjutnya, penulis akan merumuskan *problem statement* yang spesifik dan dijadikan acuan dalam pengembangan konsep. Rumusan ini menjadi kompas yang menjaga proses desain tetap berada pada jalur yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Develop (tahap pengembangan)

Tahap ini merupakan pengembangan solusi dari masalah yang telah dirumuskan. Pada tahap pengembangan desain, penulis mulai membuka banyak kemungkinan dengan mengeksplorasi ide, di mana berbagai kemungkinan gagasan dikembangkan. Proses ini dimulai dengan ideasi melalui sesi *brainstorming*. Ide-ide dikembangkan melalui sketsa awal, eksplorasi bentuk, *moodboard*, hingga material dianalisis untuk melihat kecocokannya. Setiap gagasan ide yang muncul tidak langsung dipilih, tetapi dipertimbangkan dan diuji kembali melalui iterasi dan penyesuaian berdasarkan umpan balik serta kriteria desain. Proses yang tidak linear ini membantu menghasilkan desain yang lebih matang dan relevan.

4. Deliver (tahap penyelesaian)

Tahap terakhir berfokus pada pengujian terakhir yang telah dievaluasi dan disempurnakan. Penulis menentukan solusi terpilih yang kemudian

dikembangkan menjadi dokumen teknis lengkap yang mencakup gambar kerja, permodelan 3D, visualisasi akhir berupa animasi. Seluruh hasil pada tahap ini disusun sebagai dokumen siap presentasi yang menggambarkan solusi akhir proyek secara menyeluruh.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pada metode ini, tahapan *discover* dan *define* memegang peran penting dalam memahami konteks perancangan. Penulis mengumpulkan data melalui beberapa cara :

- 1) Pengumpulan data fisik dan informasi teknis diperoleh langsung dari kantor magang sebagai sumber primer yang menyediakan informasi konkret terkait kondisi eksisting dan parameter desain sehingga memungkinkan penulis melihat konteks dan kebutuhan proyek.
- 2) Penulis kemudian melakukan *field survey* disertai studi analisis untuk memahami kondisi aktual, mendokumentasikan kondisi lapangan, serta merasakan langsung *ambience* dan suasana ruang.
- 3) Selanjutnya, data pelengkap terkait objek serta aspek-aspek relevan lainnya diperoleh melalui penelusuran internet, jurnal, serta publikasi penelitian yang relevan dengan objek studi.

Seluruh data yang telah dihimpun kemudian diolah melalui proses klasifikasi, interpretasi, dan analisis secara sistematis untuk menemukan pola, kebutuhan, dan hubungan antar data. Melalui tahap ini penulis kemudian mengidentifikasi isu dan tantangan utama yang berkaitan dengan objek studi, baik dari aspek fungsional, teknis, dan estetika. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merumuskan permasalahan desain, serta menentukan arah solusi yang mendukung tujuan perancangan secara komprehensif dan berkelanjutan.

b. Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Setelah solusi terhadap permasalahan desain dirumuskan, proses berlanjut pada tahap *develop*, yaitu pengembangan desain. Tahapan ini dimulai dengan sesi *brainstorming* yang dilakukan melalui tiga strategi utama :

- 1) Pertama, penulis mengumpulkan beragam referensi visual secara intensif dari Pinterest untuk memperluas kemungkinan ide, mengidentifikasi pola, inspirasi bentuk, material, dan suasana yang relevan dengan karakter Naraya Villa & Resort.
- 2) Kedua, seluruh temuan, permasalahan, dan arah solusi desain dipetakan ke dalam *mindmap* sehingga muncul struktur berpikir yang sistematis untuk melihat hubungan antar elemen desain sehingga membuka peluang eksplorasi konsep secara lebih komprehensif.
- 3) Ketiga, fase *drawing phase (schematic)* merupakan fase penggalian dan pengembangan alternatif ide melalui penyusunan skema awal. Pada tahap ini, penulis menggunakan *bubble plan*, *block plan*, dan diagram matriks yang berfungsi untuk memetakan hubungan antar fungsi, kebutuhan area, hirarki ruang, serta pola sirkulasi.

Dari hasil pemetaan *brainstorming* terkait konsep-konsep potensial kemudian dikembangkan lebih jauh. Seluruh ide yang telah diseleksi akan memasuki tahap *deliver*, yaitu tahap pengujian dan eksplorasi visual solusi desain melalui sketsa kasar, pengembangan elemen ruang, hingga permodelan 3D desain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai hasil perancangan.

c. Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Tahap evaluasi berfungsi untuk menelaah kembali setiap alternatif desain untuk menilai kelebihan dan kekurangan serta kemungkinan pengembangannya dengan tujuan memperoleh rancangan yang paling optimal. Alternatif desain divisualisasikan dalam bentuk 2D dan 3D sehingga proses analisis dapat dilakukan secara lebih menyeluruh. Penilaian dilakukan melalui **metode *design scoring***, yaitu membandingkan setiap alternatif berdasarkan kriteria atau parameter yang melibatkan fungsi, estetika, kenyamanan, keberlanjutan, dan kemudahan implementasi. Melalui strategi tersebut, desain disempurnakan secara bertahap hingga mencapai kualitas yang paling sesuai dengan tujuan perancangan.