

**PERANCANGAN INTERIOR *MIXED-USE HUB*  
UMALAS DI BALI: SINERGI RUANG KREATIF DAN  
KULINER BERBASIS KOMUNITAS**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Muhammad Maulana Wirakrama**

**NIM 1912201023**

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

## ABSTRAK

Kondisi bangunan eksisting di Umalas, Bali, yang awalnya berupa hostel, masih didominasi oleh karakter tertutup dan masif, sehingga rentan memicu kejenuhan visual (*burnout*) serta kurang mendukung aktivitas kerja, sosial, dan rekreasi secara fleksibel bagi komunitas *digital nomad* dan ekspatriat. Perancangan ini bertujuan untuk melakukan konversi fungsional (*adaptive reuse*) pada bangunan eks-hostel tersebut menjadi sebuah *Mixed-Use Lifestyle Hub* bertajuk "UMA Collective" (Kultur Umalas) melalui pendekatan *Integrated Tropical Sanctuary* yang responsif terhadap isu kesehatan mental (*well-being*). Metode perancangan yang digunakan mengacu pada kerangka kerja *Double Diamond* (*Discover, Define, Develop, Deliver*) dengan teknik pengumpulan data berupa survei lapangan, wawancara, matriks kedekatan ruang, serta mengadopsi prinsip organisasi ruang *Anti-Object* dari filosofi Kengo Kuma. Hasil perancangan interior diwujudkan dengan membongkar dinding pembatas yang kaku sehingga berganti menjadi alur sirkulasi yang cair (*fluid circulation*). Area interior Lantai 1 dikembangkan sebagai zona publik interaktif (lobi, area *food & beverage*, area baca, dan *creative studio*), sementara Lantai 2 dialokasikan sebagai zona fokus semi-privat (*co-working space*, ruang rapat, dan kantor). Seluruh fungsi ruang tersebut diintegrasikan secara berpori (*breathable*) mengelilingi *central courtyard* sebagai poros komunal utamanya. Penerapan elemen estetika dinding bilah kayu horizontal secara konsisten di berbagai ruangan berhasil memberikan solusi visual, akustik, dan atmosfer tropis yang menenangkan sekaligus fungsional.

**Kata kunci:** *Anti-Object, Desain Interior, Integrated Tropical Sanctuary, Mixed-Use Hub, Ruang Komunal, Umalas (Bali).*

## ABSTRACT

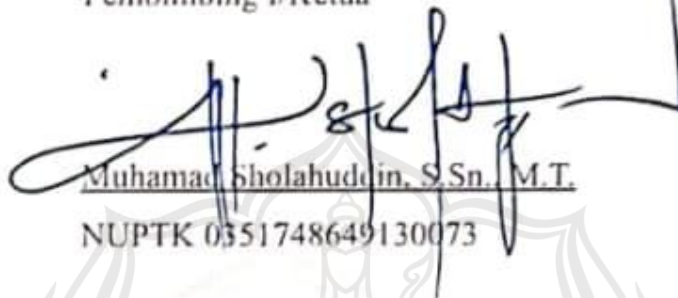
*The existing building condition in Umalas, Bali, which originally functioned as a hostel, is currently dominated by closed and massive characters, making it prone to causing visual burnout and failing to flexibly accommodate work, social, and recreational activities for digital nomads and expatriates. This design project aims to implement an adaptive reuse conversion of the former hostel building into a Mixed-Use Lifestyle Hub named "UMA Collective" (Kultur Umalas) through an Integrated Tropical Sanctuary approach that responds to mental well-being urgency. The design methodology utilizes the Double Diamond framework (Discover, Define, Develop, Deliver) with data collection techniques encompassing site surveys, interviews, spatial adjacency matrices, and incorporating Kengo Kuma's Anti-Object space organization principles. The interior design results are realized by dissolving rigid solid boundaries into a fluid circulation layout. The 1st Floor interior is developed as an interactive public zone (lobby, food & beverage areas, a reading area, and a creative studio), while the 2nd Floor is allocated as a quiet semi-private zone (co-working space, meeting rooms, and office). All spaces are integrated in a breathable layout centering around a central courtyard as the core community nucleus. The consistent implementation of decorative wooden latted wall elements across various rooms successfully provides dual functions for visual identity, acoustics, and a calming tropical atmosphere.*

**Keywords:** *Anti-Object, Communal Space, Integrated Tropical Sanctuary, Interior Design, Mixed-Use Hub, Umalas (Bali).*

Skripsi berjudul:

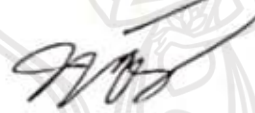
**PERANCANGAN INTERIOR MIXED-USE HUB UMALAS DI BALI: SINERGI RUANG KREATIF DAN KULINER BERBASIS KOMUNITAS** diajukan oleh Muhammad Maulana Wirakrama, NIM 1912201023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 09 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



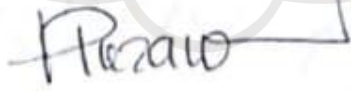
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073

Pembimbing II/Anggota



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

Cognate/Anggota



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.  
NUPTK 6260765666230243


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Koordinator Program Studi Desain Interior



Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Maulana Wirakrama

NIM : 1912201023

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, 09-06-2026

Muhammad Maulana Wirakrama

1912201023

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "**PERANCANGAN INTERIOR *MIXED-USE HUB* UMALAS DI BALI: SINERGI RUANG KREATIF DAN KULINER BERBASIS KOMUNITAS**". Penyusunan Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana pada Program Studi Desain Interior.

Dalam proses pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa kelancaran serta keberhasilannya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, masukan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga bagi penulis.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Desain Interior sekaligus selaku Dosen Wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan akademis selama masa perkuliahan.
4. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta koreksi demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Erel Hadimuljono dan Ibu Goya Tamara Kolondam, selaku *Principal / Owner* ARA Studio, yang telah memberikan *object* perancangan ini sekaligus membimbing dan juga arahan, saran, serta ilmu yang sangat luar biasa dalam penyusunan skripsi Tugas Akhir ini.
6. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Akademik Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.

7. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa yang tiada henti, serta dukungan moral dan material yang sangat berarti bagi penulis.
8. Lavry Calfari Nariya Laurencia, selaku pasangan yang senantiasa menemani, memberikan perhatian, mendengarkan keluh kesah, serta menjadi sumber semangat terbesar bagi penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Bily Mulyono dan Putri Indah Lestari, selaku teman dekat yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, keceriaan, dan bantuan dalam menghadapi suka duka proses pengerjaan ini.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Desain Interior angkatan 2019 (SKALA19) terkhusus Hanum, Dita, Danil, Mutia, serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.
11. Terakhir, apresiasi terdalam teruntuk diri penulis sendiri. Terima kasih sudah memilih untuk terus melangkah, bertahan, dan tidak menyerah melewati perjalanan panjang selama 14 semester ini. Segala tantangan dan proses pendewasaan tersebut pada akhirnya berhasil dilalui berkat doa, dorongan, serta dukungan tanpa henti dari keluarga, teman-teman, dan orang-orang terkasih yang senantiasa menguatkan penulis hingga mampu berdiri di titik penyelesaian ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta inspirasi bagi para pembaca, khususnya bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang desain interior.

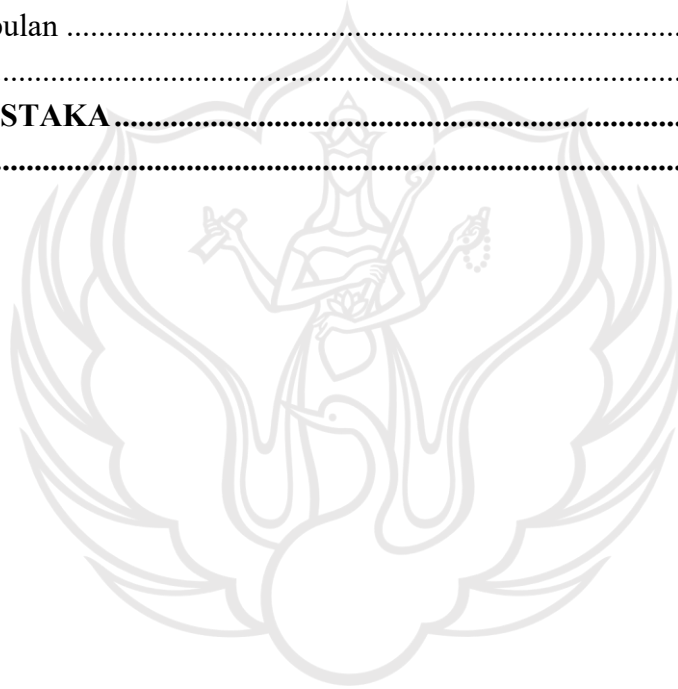
Yogyakarta, Mei 2026

Muhammad Maulana Wirakrama

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	2
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>PRA DESAIN .....</b>	<b>6</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain .....	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus .....	9
3. Referensi Desain .....	10
B. Program Desain (Programming).....	13
1. Tujuan Desain .....	13
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	14
3. Data .....	14
a. Deskripsi Umum Proyek .....	15
b. Data Non Fisik .....	16
c. Data Fisik .....	22
d. Data Literatur .....	35
4. Daftar Kebutuhan .....	38
5. Kriteria .....	41
<b>BAB III.....</b>	<b>43</b>
<b>PERMASALAHAN DESAIN .....</b>	<b>43</b>
A. Pernyataan Masalah.....	43
B. Ide Solusi Desain (Ideation) .....	43
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah .....	45
2. Penentuan Alternatif.....	47

3. Metode Evaluasi Desain.....	49
<b>BAB IV .....</b>	<b>54</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>54</b>
A. Alternatif Desain .....	54
1. Alternatif Estetika Ruang.....	54
2. Alternatif Penataan Ruang .....	59
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	67
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	71
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	79
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	88
C. Hasil Desain .....	89
<b>BAB V.....</b>	<b>108</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain Double Diamond .....	3
Gambar 2.2 Potato Head Beach Club .....	12
Gambar 2.3 Starbucks Dazaifu .....	13
Gambar 2.4 Lucy Curated Compound (LCC .....	14
Gambar 2.5 Logo Kultur Hub .....	16
Gambar 2.6 Aktivitas Pengguna Ruang .....	18
Gambar 2.7 Zoning dan Sirkulasi Lt. 1.....	19
Gambar 2.8 Zoning dan Sirkulasi Lt. 2.....	20
Gambar 2.9 Diagram matriks hubungan antar ruang.....	20
Gambar 2.10 Gambar layout existing Lt. 1 Kultur Umalas .....	21
Gambar 2.11 Gambar layout existing Lt. 2 Kultur Umalas .....	21
Gambar 2.12 Gambar kerja public entrance Kultur Umalas.....	23
Gambar 2.13 Foto entrance Kultur Umalas .....	23
Gambar 2.14 Foto facade Kultur Umalas .....	24
Gambar 2.15 Foto Interior Kultur Umalas .....	25
Gambar 2.16 Foto Interior Kultur Umalas .....	26
Gambar 2.17 Foto Interior Kultur Umalas .....	26
Gambar 2.18 Foto Interior Kultur Umalas .....	27
Gambar 2.19 Foto Interior Kultur Umalas .....	27
Gambar 2.20 Foto Interior Kultur Umalas .....	28
Gambar 2.21 Foto Interior Kultur Umalas .....	28
Gambar 2.22 Foto Interior Kultur Umalas .....	30
Gambar 2.23 Foto Interior Kultur Umalas .....	30
Gambar 2.24 Standar Dimensi Meja Kerja dan Sirkulasi Ruang Kerja.....	31
Gambar 2.25 Standar Dimensi Meja Bar (Food Counters).....	32
Gambar 2.26 Standar Ergonomi dan Sirkulasi Ruang Makan .....	32
Gambar 3.1 Brainstorming.....	43
Gambar 3.2 Suasana Ruang Alternatif 1.....	45
Gambar 3.3 Suasana Ruang Alternatif 2.....	46

Gambar 3.5 Sketsa Ideation Titik Daya pada Furnitur Custom .....	54
Gambar 4.1 Inspirasi Desain .....	56
Gambar 4.2 Elemen Dekoratif .....	55
Gambar 4.3 Warna Utama Perancangan .....	56
Gambar 4.4 Material Scheme.....	58
Gambar 4.5 Diagram Matriks .....	59
Gambar 4.6 Bubble Diagram Alternatif 1 .....	60
Gambar 4.7 Bubble Diagram Alternatif 2.....	60
Gambar 4.8 Bubble Plan Lantai 1 Alternatif 1 .....	61
Gambar 4.9 Bubble Plan Lantai 2 Alternatif 1 .....	62
Gambar 4.10 Bubble Plan Lantai 1 Alternatif 2 .....	62
Gambar 4.11 Bubble Plan Lantai 2 Alternatif 1 .....	63
Gambar 4.12 Alternatif 1 Zoning Lantai 1.....	64
Gambar 4.13 Alternatif 2 Zoning Lantai 1.....	64
Gambar 4.14 Alternatif 2 Zoning Lantai 2.....	66
Gambar 4.15 Alternatif 2 Zoning Lantai 2 .....	67
Gambar 4.16 Layout Lantai 1 .....	69
Gambar 4.17 Layout Lantai 2 .....	69
Gambar 4.18 Alternatif 1 Rencana Lantai 1 .....	70
Gambar 4.19 Alternatif 1 Rencana Lantai 2 .....	70
Gambar 4.20 Sketsa Rencana Dinding pada beberapa area.....	71
Gambar 4.21 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 1 .....	72
Gambar 4.22 Alternatif 1 Rencana Plafon Lantai 2.....	72
Gambar 4.23 Perspektif Manual .....	91
Gambar 4.24 Perspektif Manual .....	91
Gambar 4.25 Perspektif Manual .....	92
Gambar 4.26 Perspektif Manual .....	92
Gambar 4.27 Tampak fasad depan.....	93
Gambar 4.28 Tampak fasad dari samping perspektif.....	93
Gambar 4.29 Tampak fasad dari samping.....	94
Gambar 4.26 Tampak dari belakang bangunan dengan view mata burung .....	94
Gambar 4.30 Detail fasad kisi-kisi kayu.....	95

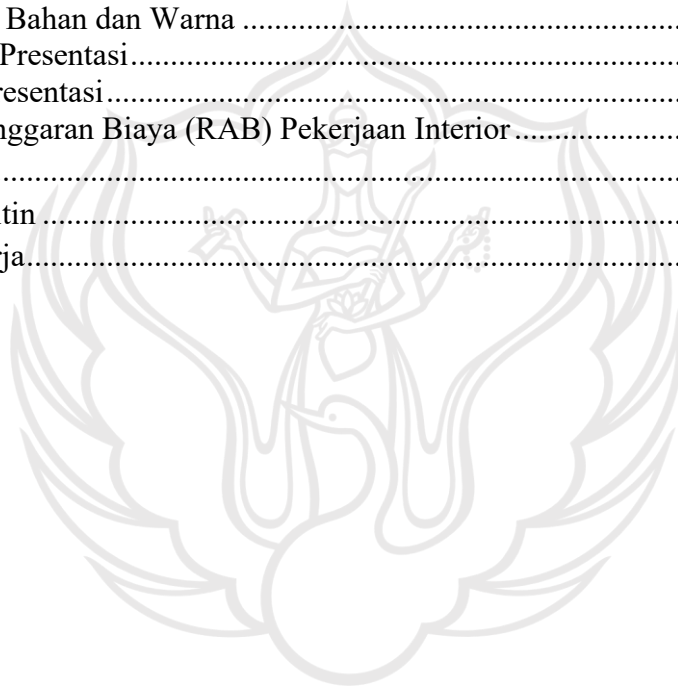
Gambar 4.31 Tampak fasad depan.....	95
Gambar 4.32 Tampak dari luar Tenant 1 .....	96
Gambar 4.33 Tampak Interior Tenant 1 .....	96
Gambar 4.34 Tampak Interior Tenant 2.....	97
Gambar 4.35 Tampak Interior Tenant 3.....	97
Gambar 4.36 Tampak Interior Tenant 4.....	98
Gambar 4.37 Tampak Interior Tenant 4.....	98
Gambar 4.38 Tampak Toilet Lt 1.....	99
Gambar 4.39 Tampak Courtyard Taman live music.....	99
Gambar 4.40 Tampak Courtyard Taman live music.....	100
Gambar 4.41 Tampak Interior ruang baca .....	100
Gambar 4.42 Tampak Interior ruang baca .....	101
Gambar 4.43 Area Creative Studio .....	101
Gambar 4.44 Area Creative Studio .....	102
Gambar 4.45 Interior Meeting Room.....	102
Gambar 4.46 Interior Meeting Room.....	103
Gambar 4.47 Interior Coworking (Indoor) .....	103
Gambar 4.48 Interior Coworking (Indoor) .....	104
Gambar 4.49 Interior Office.....	104
Gambar 4.50 Interior Office.....	105
Gambar 4.51 Area Toilet.....	105
Gambar 4.52 Area Toilet.....	106
Gambar 4.53 Interior Coworking (Outdoor).....	106
Gambar 4.54 Interior Coworking (Outdoor).....	107
Gambar 4.55 Interior Coworking (Outdoor).....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengguna Ruang .....	22
Tabel 2.2 Data non fisik, data fisik dan data literatur dalam bentuk tabel.....	33
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	36
Tabel 3.1 Evaluasi Suasana Ruang Alternatif 1 .....	46
Tabel 3.2 Evaluasi Suasana Ruang Alternatif 2 .....	47
Tabel 3.3 Permasalahan Desain dan Solusi Desain .....	49
Tabel 4.1 Penilaian Bubble Lantai 1 & 2 Alternatif 1 .....	63
Tabel 4.2 Penilaian Zoning Lantai 1 Alternatif 1 dan 2.....	65
Tabel 4.3 Penilaian Zoning Lantai 2 Alternatif 1 dan 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Furniture Fabrikasi pada Perancangan.....	73
Tabel 4.5 Furniture Custom pada Perancangan .....	75
Tabel 4.6 Equipment Fabrikasi pada Perancangan .....	76
Tabel 4.7 Jenis Lampu pada Perancangan .....	80
Tabel 4.8 Lantai 1 Perhitungan dan Kebutuhan Titik Lampu.....	83
Tabel 4.9 Lantai 1 Perhitungan dan Kebutuhan Titik Lampu.....	85
Tabel 4.10 Jenis Penghawaan .....	86
Tabel 4.11 Perhitungan Penghawaan Lantai 1 .....	88
Tabel 4.12 Perhitungan Penghawaan Lantai 2 .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto-Foto Survey .....	115
B. Gambar Kerja Survey .....	117
C. Proses Pengembangan Desain .....	119
1. Poster Evaluasi 1 .....	119
2. Sketsa Ideasi Perspektif.....	120
D. Proses Pengerjaan Model dan Animasi.....	122
1. Pembuatan model di aplikasi SketchUp.....	122
2. Proses Rendering .....	122
3. Pembuatan animasi .....	123
4. Finishing video render.....	123
E. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	124
1. Rendering Bird Eye View .....	124
2. Skema Bahan dan Warna .....	124
3. Poster Presentasi.....	125
4. PPT Presentasi.....	126
F. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior .....	135
G. Booklet .....	142
H. Hasil Turnitin .....	155
I. Gambar Kerja.....	162



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan kawasan Umalas – Canggu, Bali dalam satu dekade terakhir menunjukkan dinamika pertumbuhan yang signifikan, terutama dalam bidang pariwisata, ekonomi kreatif, serta perkembangan ruang komersial. Umalas, yang dulunya merupakan kawasan semi-rural dengan dominasi lahan persawahan, kini bertransformasi menjadi destinasi gaya hidup yang identik dengan kehadiran kafe, restoran, butik, retail, *co-working space*, serta *creative hub*. Fenomena ini dipengaruhi oleh meningkatnya jumlah wisatawan mancanegara, ekspatriat, serta pekerja *remote* yang mencari gaya hidup tropis dengan dukungan fasilitas modern.

Kawasan ini memiliki karakteristik unik karena menjadi titik pertemuan antara wisatawan internasional dan masyarakat lokal. Umalas tidak hanya sekedar menjadi tempat tinggal atau tujuan wisata, melainkan juga sebuah pusat aktivitas sosial dan kreatif. Namun, pertumbuhan fasilitas yang ada masih bersifat parsial. Banyak bangunan dan fungsi ruang berkembang tanpa perencanaan terpadu sehingga belum tercipta sinergi optimal antar fungsi. Hal ini menyebabkan interaksi lintas komunitas kurang maksimal dan potensi kawasan sebagai pusat kolaborasi kreatif belum tergali sepenuhnya.

Di sisi lain, tren gaya hidup global pasca pandemi mengalami pergeseran signifikan menuju konsep *work-life integration*. Para profesional dan digital nomad di Bali kini tidak hanya mencari tempat untuk bekerja, tetapi juga ruang yang mendukung keseimbangan mental dan interaksi sosial yang berkualitas (*well-being*). Kebutuhan akan ruang komunal (*communal space*) yang santai, estetik, dan dekat dengan alam menjadi prioritas baru. Fenomena ini menciptakan permintaan akan destinasi "satu atap" di mana seseorang bisa bekerja, bersantai, menikmati kuliner, dan bersosialisasi tanpa harus berpindah lokasi di tengah kemacetan yang semakin padat.

Berdasarkan fenomena tersebut, perancangan sebuah *Mixed-Use Hub* atau *Lifestyle Compound* di Umalas yang mengintegrasikan *creative spaces*, *culinary*, *curated retail*, *event hall*, serta *communal plaza* menjadi kebutuhan yang mendesak sekaligus peluang strategis. Perancangan ini penting karena:

1. Mengangkat isu aktual tentang kebutuhan ruang multifungsi yang mampu mewadahi komunitas internasional dan lokal secara inklusif.
2. Menawarkan inovasi desain berupa integrasi fungsi gaya hidup (*lifestyle*) dalam satu kawasan terpadu (*compound*) yang efisien secara sirkulasi.
3. Memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ekonomi kreatif, sosial, dan pariwisata berkelanjutan di Bali.

Dengan demikian, topik ini menarik untuk dijadikan proyek Tugas Akhir karena berfokus pada penciptaan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung identitas kawasan sebagai destinasi gaya hidup internasional berbasis kreativitas dan komunitas.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Metode desain yang digunakan dalam perancangan *Mixed-Use Hub* Umalas di Bali: Sinergi Ruang Kreatif, dan Kuliner Berbasis Komunitas, mengacu pada tahapan proses desain yang secara umum terdiri dari tiga langkah utama. Tahapan ini dipilih karena mampu memberikan alur berpikir yang sistematis, sederhana, namun tetap relevan untuk menjawab permasalahan desain pada proyek Tugas Akhir.

### **2. Metode Desain**

Metode desain yang digunakan dalam perancangan *Mixed-Use Hub* Umalas di Bali ini mengacu pada kerangka kerja Double Diamond yang diperkenalkan oleh *Design Council* (2005). Metode ini dipilih karena memiliki alur berpikir yang sistematis, adaptif, dan sangat efektif untuk memetakan masalah komunal hingga menghasilkan solusi interior yang konkret. Proses perancangan ini dibagi menjadi

empat

tahapan

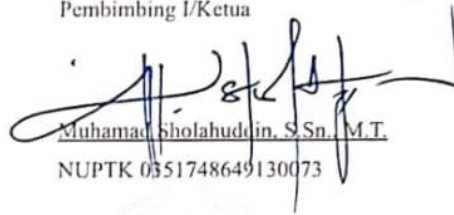
utama,

yaitu:

Skripsi berjudul:


**PERANCANGAN INTERIOR MIXED-USE HUB UMALAS DI BALI: SINERGI RUANG KREATIF DAN KULINER BERBASIS KOMUNITAS** diajukan oleh Muhammad Maulana Wirakrama, NIM 1912201023, 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 09 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



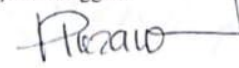
Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073

Pembimbing II/Anggota



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

Cognate/Anggota



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.  
NUPTK 6260765666230243

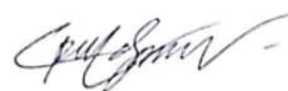
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Koordinator Program Studi Desain Interior

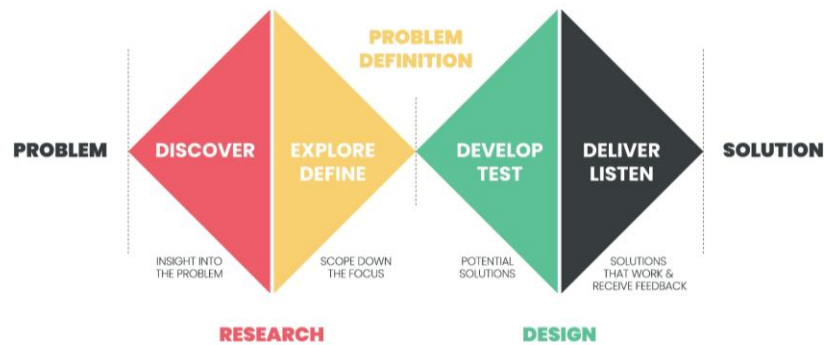


Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0351748649130073



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

# DESIGN THINKING PROCESS



**Gambar 1.1** Proses Desain Double Diamond

*Sumber :Tumorang (2020)*

Double Diamond merupakan proses desain yang diperkenalkan oleh *Design Council* di Inggris pada tahun 2005. Berikut ini merupakan penjelasan tentang proses desain Double Diamond :

## 1. *Discover*

Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi dan pemahaman masalah secara mendalam terkait kebutuhan ruang komunal di Bali. Penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk karakteristik tapak di Umalas, potensi interaksi komunitas lokal/ekspatriat, serta kebutuhan fasilitas penunjang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, studi literatur mengenai tipologi bangunan *mixed-use*, serta wawancara dengan pelaku industri kreatif dan kuliner di Bali untuk menangkap isu nyata di area perancangan.

## 2. *Define*

Pada tahap ini, informasi dan data mentah yang telah didapatkan dari tahap *discover* diolah untuk merumuskan masalah desain yang jelas, spesifik, dan terarah. Data mengenai aktivitas komunitas, kebutuhan ruang bersama, dan potensi site dianalisis, disaring, serta diklasifikasikan. Hasil dari tahapan ini adalah perumusan *programming* ruang, penentuan fasilitas kreatif dan kuliner yang tepat, serta penetapan konsep utama perancangan interior yang dapat mensinergikan kedua fungsi tersebut secara optimal di Umalas.

### 3. *Develop*

Setelah masalah dan program ruang terdefinisi dengan jelas, tahap *develop* berfokus pada pengembangan ide kreatif untuk menemukan solusi desain interior. Pada tahap ini, penulis melakukan eksplorasi konsep ruang yang fleksibel, pembuatan sketsa tata letak (*layout*), studi sirkulasi horizontal dan vertikal, pemilihan material, serta pemodelan 3D. Proses eksperimen desain ini dilakukan untuk menciptakan keharmonisan alur ruang antar komunitas kreatif dan area kuliner agar tercipta sinergi yang natural.

### 4. *Deliver*

Pada tahap ini, alternatif solusi desain yang telah dievaluasi dan disempurnakan siap untuk diimplementasikan ke dalam format final. Gambar kerja interior, visualisasi rendering 3D, serta spesifikasi material (*material board*) dikembangkan secara detail berdasarkan hasil asistensi dan umpan balik yang didapatkan. Produk akhir dari tahapan ini berupa satu kesatuan dokumen rancangan interior *Mixed-Use Hub* Umalas yang responsif terhadap kebutuhan komunitas, estetis, dan siap direalisasikan secara teknis.

#### **a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah**

Tahap ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami masalah secara mendalam agar perancangan tepat sasaran.

- 1) Wawancara, Dilakukan dengan *stakeholder* yang relevan, yaitu komunitas kreatif lokal, pelaku usaha kuliner, serta target pengguna utama seperti *digital nomads* dan ekspatriat. Wawancara bertujuan untuk memahami kebutuhan mereka akan ruang kerja yang fleksibel dan preferensi terhadap ruang sosial yang mendukung keseimbangan hidup (*work-life balance*).
- 2) Survey Lapangan, Dilakukan untuk mendokumentasikan kondisi eksisting tapak di Umalas, termasuk analisis aksesibilitas jalan, potensi vegetasi dan *view*, serta keterkaitan lokasi dengan kawasan hunian dan komersial di sekitarnya.

- 3) Studi Literatur, Mencakup pendalaman teori tentang *Mixed-Use Development*, tipologi *Co-working Space*, serta konsep *Third Place* (tempat ketiga) dan *Work-Life Integration* sebagai landasan utama dalam menciptakan gaya hidup komunal yang berkelanjutan.

#### **b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

Tahap ini difokuskan pada pengolahan data menjadi solusi desain yang konkret sesuai dengan konsep *Integrated Lifestyle Hub*. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Zoning dan Massing, Menyusun pembagian ruang secara makro agar fungsi kreatif (*working*), kuliner (*dining*), dan area komunal (*socializing*) dapat terintegrasi secara harmonis dalam satu kawasan tanpa saling mengganggu privasi masing-masing fungsi.
- 2) Layout dan Sirkulasi, Merancang alur pergerakan pengguna yang efisien sekaligus cair (*fluid*) untuk mendorong terjadinya interaksi antar fungsi ruang. Sirkulasi dirancang untuk mengurangi kepadatan namun tetap mengundang eksplorasi pengunjung.
- 3) Pendekatan Desain (Kengo Kuma Philosophy) Mengadopsi pendekatan Kengo Kuma yang fokus pada peleburan batas (*boundary blurring*) antara ruang *indoor* dan *outdoor* melalui penggunaan sistem fasad *screen* (kisi-kisi) dan materialitas lokal. Strategi ini diterapkan untuk mencapai integrasi visual yang tinggi, memaksimalkan kenyamanan tropis pasif, serta menciptakan suasana komunal yang ringan (*anti-mass*) sebagai pengganti kemasifan bangunan konvensional.
- 4) Prototyping, Pembuatan sketsa tangan, model studi kasar (*mock-up*), maupun simulasi 3D untuk menguji proporsi, skala ruang, dan atmosfer visual dari tata letak desain yang direncanakan.

### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap akhir berfungsi sebagai sarana untuk memvalidasi keputusan desain terbaik dari alternatif yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Feedback Stakeholder, Pengumpulan masukan dari dosen pembimbing, komunitas, maupun calon pengguna (persona) agar desain lebih sesuai dengan kebutuhan nyata. Masukan tersebut menjadi dasar penyesuaian desain agar lebih kontekstual dan fungsional.
- 2) Matrix Penilaian, Evaluasi objektif terhadap alternatif desain berdasarkan kriteria: efektivitas fungsi *mixed-use*, estetika visual, efisiensi sirkulasi, keberlanjutan lingkungan, serta nilai komersial. Proses ini membantu memilih solusi desain yang paling seimbang antara kebutuhan fungsional pengguna, daya tarik gaya hidup, serta kelayakan ekonomi.

