

**PERANCANGAN INTERIOR SPORT BAR DAN RESTORAN
BALI BEACH COUNTRY CLUB DENGAN PENDEKATAN
*IMMERSIVE EXPERIENTIAL DESIGN***



SKRIPSI

Oleh:
Rachmathidayat

NIM 2112410023

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

ABSTRAK

Perkembangan industri kuliner menjadikan restoran dan bar tidak lagi berfungsi hanya sebagai tempat makan dan minum, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mampu menghadirkan pengalaman ruang bernilai estetis. Bali sebagai destinasi wisata internasional dan pusat berbagai kegiatan olahraga memiliki potensi untuk mendukung pengembangan fasilitas yang menggabungkan fungsi rekreasi, hiburan, dan olahraga. Berdasarkan kondisi tersebut, Bali Beach Country Club merancang sport bar dan restoran yang ditujukan bagi wisatawan serta penggemar olahraga dengan menerapkan pendekatan *immersive experiential design* untuk menciptakan keterlibatan pengunjung melalui aspek Multisensori. Perancangan dilakukan menggunakan metode Rosemary Kilmer yang meliputi tahap identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, pengembangan konsep, dan evaluasi. Konsep *immersive circuit* diterapkan untuk menghadirkan suasana yang mampu memperkuat interaksi antara pengunjung dan ruang melalui pengalaman yang menarik serta berkesan. Hasil perancangan berupa sport bar dan restoran yang mengakomodasi aktivitas menonton olahraga, bersantap, dan bersosialisasi dalam satu ruang yang fungsional, nyaman, dan estetis. Perancangan ini diharapkan dapat memperkuat identitas Bali Beach Country Club sebagai fasilitas olahraga dan hiburan yang menawarkan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung.

Kata kunci: Pengalaman Imersif, Sport Bar, Restoran,

ABSTRACT

The development of the culinary industry has transformed restaurants and bars from merely places to eat and drink into social spaces that offer aesthetic spatial experiences. Bali, as an international tourist destination and a hub for various sporting events, has strong potential to support development of facilities that integrate recreation, entertainment, and sports. Based on this context, Bali Beach Country Club proposes a sports bar and restaurant aimed at tourists and sports enthusiasts by applying an immersive experiential design approach to enhance visitor engagement through multisensory aspects. The design process follows Rosemary Kilmer method, including problem identification, data collection, analysis, concept development, and evaluation. The Immersive Circuit concept is implemented to create an environment that strengthens interaction between users and space through engaging and memorable experiences. Design outcome is a sports bar and restaurant that accommodates sports viewing, dining, and social interaction within a functional, comfortable, and aesthetically pleasing space. This design is expected to reinforce the identity of Bali Beach Country Club as a sports and entertainment facility that offers a distinctive spatial experience for visitors.

Keywords: *Immersive Experience, Sport Bar, Restaurant*

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR SPORT BAR DAN RESTORAN BALI BEACH COUNTRY CLUB DENGAN PENDEKATAN *IMMERSIVE EXPERIENTIAL DESIGN*

diajukan oleh Rachmathidayat NIM 2112410023, 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 10 juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Octavianus Cahyono Priyanto, M.Arch. Ph. D

NUPTK 1349748649130103

Pembimbing II/Anggota



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.

NUPTK 1058768669231043

Cognate/Anggota



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

NUPTK 4739757658130162

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahiddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Prodi Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rachmathidayat
NIM : 2112410023
Tahun lulus : 2026
Program studi : 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 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, 10 juni 2026



Rachmathidayat

NIM : 2112410023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **“Perancangan Interior Sport Bar dan Restoran Bali Beach Country Club dengan Pendekatan Immersive Experiential Design”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala limpahan berkat, bimbingan, dan penjagaannya yang senantiasa menyertai penulis dalam setiap langkah kehidupan.
2. Alm Bapak Amiruddin, Ibu Huda, Sudarman, Kusti padlia, Nur Rahma Dewi dan Muh Musakir selaku kedua orang tua dan saudara yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
3. Yth Bapak Octavianus Cahyono P, S.T.,M.Arch.Ph.D. dan Ibu Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak arahan, masukan, dukungan, serta saran yang berarti hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Yth seluruh dosen PSDI ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu berharga selama masa perkuliahan.
5. Pak Tambang dan juga Pak Gunawan yang selalu memberikan bantuan dan kemudahan dalam mengakses fasilitas-fasilitas kampus.
6. Studio Gondojule yang telah memberikan kontribusi berupa data dan pengetahuan dalam proses perancangan.
7. Syaukat Zidane, Micko Ferdinand Nusadi, dan Muhammad Fikri hanafi sebagai sahabat seperjuangan.
8. Seluruh Staf UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta yang senantiasa membantu dan menjaga kenyamanan perpustakaan.

9. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.



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.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	6
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Landasan Teori Umum.....	8
2. Landasan Teori Khusus.....	18
B. Program Desain (Programming).....	24
1. Tujuan Desain.....	24
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	24
3. Data.....	24
a. Deskripsi Umum Proyek.....	24
b. Data Non Fisik.....	26
c. Data Fisik.....	28
d. Data Literatur.....	42
BAB III	53
PERMASALAHAN DESAIN	53
A. Pernyataan Masalah.....	53
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	53
BAB IV	59
PENGEMBANGAN DESAIN	59
A. Alternatif Desain.....	59
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	93
C. Hasil Desain.....	94
BAB V	111
PENUTUP	111
A. Kesimpulan.....	111

B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	116
A. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	116
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	119
C. Rencana Anggaran Biaya.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Desain Rosemary Kilmer.....	3
Gambar 2.1 Logo Bali Beach Country Club.....	25
Gambar 2.2 Lokasi Site Perancangan.....	25
Gambar 2.3 Batasan Bangunan.....	28
Gambar 2.4 Analisa Site Perancangan.....	29
Gambar 2.5 Bubble diagram Bali Beach Country Club.....	31
Gambar 2.6 Analisa Site.....	31
Gambar 2.7 Desain Lantai Bali Beach Country Club.....	32
Gambar 2.8 Kondisis Dinding Bali Beach Country Club.....	32
Gambar 2.9 Kondisi Dinding Luar Bali Beach Country Club.....	33
Gambar 2.10 Desain Plafon Bali Beach Country Club.....	33
Gambar 2.11 Desain Lampu Pada Plafon Bali Beach Country Club.....	34
Gambar 2.12 Posisi AC Ducting Bali Beach Country Club.....	35
Gambar 2.13 Suasana Restoran Bali Beach Country Club.....	39
Gambar 2.14 Suasana Restoran Bali Beach Country Club.....	39
Gambar 2.15 Elemen Dekoratif Restoran Bali Beach Country Club.....	40
Gambar 2.16 Elemen Dekoratif Grab & Go.....	40
Gambar 2.17 Elemen Dekoratif Sport Bar Bali Beach Country Club.....	41
Gambar 2.18 Elemen Dekoratif Sport Bar Bali Beach Country Club.....	41
Gambar 2.19 Elemen Dekoratif Outdoor Bali Beach Country Club.....	42
Gambar 2.20 Ketinggian Meja Makan dan Kursi Makan.....	42
Gambar 2.21 Pengaturan Tempat Duduk.....	43
Gambar 2.22 Variasi Seating Makanan.....	43
Gambar 2.23 Dimensi Sirkulasi Pelayanan.....	43
Gambar 2.24 Dimensi Bar & Back Bar.....	44
Gambar 2.25 Dimensi Section Bar & Back Bar.....	44
Gambar 3.1 Mind Map Perancangan.....	54
Gambar 3.2 Moodboard Perancangan Sport bar dan Restoran.....	57
Gambar 3.3 Moodboard Perancangan Area Host.....	57
Gambar 3.4 Sketsa Ide Bentuk.....	58
Gambar 4.1 Alternatif Estetika Ruang.....	59
Gambar 4.2 Alternatif Estetika Ruang.....	60
Gambar 4.3 Sketsa Komposisi Bentuk.....	61
Gambar 4.4 Alternatif Komposisi Warna 1.....	62
Gambar 4.5 Alternatif Komposisi Warna 2.....	63
Gambar 4.6 Material Lantai Alternatif 1.....	64
Gambar 4.7 Material Lantai Alternatif 2.....	64
Gambar 4.8 Material Dinding Alternatif 1.....	65

Gambar 4.9 Inspirasi Desain Dinding Alternatif 1.....	65
Gambar 4.10 Material Dinding Alternatif 2.....	66
Gambar 4.11 Inspirasi Dinding Alternatif 2.....	66
Gambar 4.12 Inspirasi Desain Plafon Alternatif 1.....	67
Gambar 4.13 Inspirasi Desain Plafon Alternatif 2.....	68
Gambar 4.14 Material Board.....	69
Gambar 4.15 Diagram Matrix.....	70
Gambar 4.16 Bubble Diagram.....	70
Gambar 4.17 Alternatif Buble Plan 1.....	71
Gambar 4.18 Alternatif Buble Plan 2.....	71
Gambar 4.19 Alternatif Block Plan 1.....	72
Gambar 4.20 Alternatif Block Plan 2.....	72
Gambar 4.21 Alternatif Layout Plan 1.....	73
Gambar 4.22 Alternatif Layout Plan 2.....	73
Gambar 4.23 Rencana Lantai Alternatif 1.....	74
Gambar 4.24 Rencana Lantai Alternatif 2.....	74
Gambar 4.25 Rencana Material Dinding Alternatif 1.....	75
Gambar 4.26 Rencana Material Dinding Alternatif 2.....	76
Gambar 4.27 Material Dinding Host Bar.....	76
Gambar 4.28 Material Dinding Sport Bar.....	77
Gambar 4.29 Material Dinding Host Restoran.....	78
Gambar 4.30 Material Dinding Restoran.....	78
Gambar 4.31 Material Dinding VIP Room.....	79
Gambar 4.32 Material Dinding Grab & Go.....	79
Gambar 4.33 Material Plafon Alternatif 1.....	80
Gambar 4.34 Material Plafon Alternatif 2.....	80
Gambar 4.35 View Render Host Sport Bar.....	94
Gambar 4.36 View Render Host Restoran.....	94
Gambar 4.37 Elemen Immersive experiential Design Pada Area Host.....	95
Gambar 4.38 View Render Sport Bar 1.....	96
Gambar 4.39 View Render Sport Bar 2.....	96
Gambar 4.40 View Render Sport Bar 3.....	97
Gambar 4.41 View Penerapan Projector Mapping pada Sport Bar.....	97
Gambar 4.42 Posisi Penerapan Pendekatan Immersive Experiential Design.....	98
Gambar 4.43 View Render Restoran 1.....	100
Gambar 4.44 View Render Restoran 2.....	100
Gambar 4.45 View Open Kitchen.....	101
Gambar 4.46 View Memorabilia Interaktif.....	101
Gambar 4.47 View Penerapan Projector Mapping Area Open Kitchen.....	102

Gambar 4.48 Immersive Experiential Design Area Restoran.....	102
Gambar 4.49 Ruang VIP.....	104
Gambar 4.50 View Grab & Go.....	105
Gambar 4.51 Arcade dan Grab & Go.....	105
Gambar 4.52 Immersive Experiential Design Area Grab & Go.....	106
Gambar 4.53 View Outdoor Area.....	107
Gambar 4.54 Presentasi Layout Sport Bar & Restoran.....	108
Gambar 4.55 Custom Infinity Mirror.....	108
Gambar 4.56 Custom Back Bar Shelving.....	109
Gambar 4.57 Custom Dining Chair.....	109
Gambar 4.58 Custom Wardrobe Trophy.....	110
Gambar 4.59 Custom Host Table.....	110



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Jenis Bar.....	10
Tabel 2.2 Jenis Restoran.....	13
Tabel 2.3 Jenis Ruangan Dalam Restoran.....	17
Tabel 2.4 Aktivitas Pengguna Ruang.....	26
Tabel 2.5 Data Pengisi Ruang Furniture.....	36
Tabel 2.6 Data Pengisi Ruang Equipment.....	37
Tabel 4.1 Kriteria Suasana Ruang.....	60
Tabel 4.2 Kriteria Pemilihan Warna.....	63
Tabel 4.3 Kriteria Pemilihan Material Lantai.....	65
Tabel 4.4 Kriteria Pemilihan Material Dinding.....	67
Tabel 4.5 Kriteria Pemilihan Material Plafon.....	68
Tabel 4.6 Kriteria Pemilihan Bubble Plant.....	71
Tabel 4.7 Kriteria Pemilihan Block Plant.....	72
Tabel 4.8 Kriteria Pemilihan Layout.....	73
Tabel 4.9 Kriteria Rencana Lantai.....	75
Tabel 4.10 Kriteria Rencana Dinding.....	76
Tabel 4.11 Kriteria Rencana Plafon.....	80
Tabel 4.12 Alternatif Furniture.....	81
Tabel 4.13 Kriteria Furniture.....	83
Tabel 4.14 Equipment Yang Digunakan.....	83
Tabel 4.15 Spesifikasi Lampu Yang Digunakan.....	88
Tabel 4.16 Perhitungan Lampu.....	90
Tabel 4.17 Spesifikasi AC yang Digunakan.....	90
Tabel 4.18 Perhitungan AC Yang Digunakan.....	92
Tabel 4.19 Evaluasi Pemilihan Desain.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup masyarakat modern menunjukkan terjadinya pergeseran pola konsumsi dari pemenuhan kebutuhan fungsional menuju pencarian pengalaman dalam aktivitas rekreasi dan hiburan. Kecenderungan ini terlihat dari meningkatnya pengeluaran masyarakat, khususnya generasi milenial dan generasi Z, pada sektor hiburan dan kuliner dibandingkan pembelian barang tahan lama (Kontan, 2024). Selain itu, pertumbuhan pasar kuliner nasional didorong oleh kelas menengah perkotaan yang menjadikan aktivitas makan dan bersosialisasi sebagai bagian dari gaya hidup (Kompas.com, 2025). Dengan demikian, perancangan interior memiliki peran dalam membentuk kualitas ruang yang mampu mendukung aktivitas sekaligus menghadirkan pengalaman yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

Bali merupakan salah satu destinasi pariwisata utama di Indonesia yang berkembang melalui potensi alam, budaya, serta penyelenggaraan berbagai ajang olahraga berskala nasional dan internasional. Berdasarkan Bali Calendar of Event 2025, terdapat 56 acara yang diselenggarakan sepanjang tahun, meliputi festival seni, budaya, hingga kegiatan olahraga internasional (Dinas Pariwisata Provinsi Bali, 2025). Pulau ini juga telah berkembang sebagai destinasi sport tourism melalui berbagai kompetisi seperti marathon, triathlon, dan selancar, dengan kawasan ITDC Nusa Dua sebagai salah satu pusat aktivitas yang didukung oleh infrastruktur pariwisata, fasilitas akomodasi, serta ruang publik yang memadai. Perkembangan ini mendorong hadirnya fasilitas pendukung berupa sport bar dan restoran tematik sebagai ruang berkumpul, menikmati siaran pertandingan, serta berinteraksi sosial antara wisatawan. Sejalan dengan hal tersebut, total kunjungan wisatawan pada tahun 2024 mencapai 16,45 juta orang (BPS Provinsi Bali & PT Angkasa Pura, 2024), yang menunjukkan meningkatnya kebutuhan akan fasilitas hiburan yang mampu mewadahi pengalaman wisata yang lebih interaktif dan emosional. Namun demikian, segmen hiburan dalam konteks sport entertainment di kawasan ITDC masih relatif terbatas, sehingga belum sepenuhnya mampu

mengakomodasi besarnya potensi wisatawan tersebut. Oleh karena itu, perancangan interior sport bar di kawasan wisata memerlukan pendekatan yang mampu merespons karakter sport tourism.

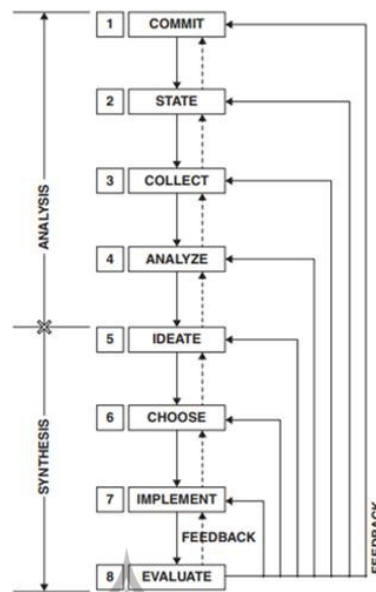
Bali Beach Country Club merupakan bangunan olahraga terpadu yang direncanakan sebagai fasilitas pendukung kegiatan olahraga, rekreasi, dan hiburan, serta berlokasi di Kawasan Wisata ITDC Nusa Dua. Di dalam bangunan ini direncanakan fasilitas sport bar dan restoran yang berfungsi sebagai penunjang aktivitas utama gedung olahraga.

Mengingat Bali Beach Country Club belum terealisasi, perancangan interior memiliki peran strategis dalam membentuk identitas ruang sejak tahap perencanaan awal. Oleh karena itu, diperlukan konsep, pendekatan, serta proses perancangan yang matang agar mampu menjawab kebutuhan sekaligus mencapai tujuan dari perancangan tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang diterapkan dalam perancangan Bali Beach Country Club mengacu pada proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer dalam buku *Designing Interiors* (2014). Proses desain ini terdiri atas dua tahapan utama, yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Tahap analisis meliputi tahapan *commit, state, collect, & analyze*, yang berfokus pada penetapan komitmen perancangan, perumusan permasalahan desain, pengumpulan, serta analisis data sebagai dasar perancangan. Selanjutnya, tahap sintesis meliputi tahapan *ideate, choose, implement, dan evaluate*, yang bertujuan untuk mengembangkan gagasan desain, menentukan solusi terpilih, menerjemahkan konsep ke dalam bentuk perancangan, serta mengevaluasi kesesuaian hasil desain terhadap tujuan perancangan.



Gambar 1.1 Metode Desain Rosemary Kilmer
(sumber: Kilmer, 2014)

Tahapan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

a. *Commit (Accept the Problem)*

Merupakan tahap pertama dalam proses desain, di mana perancang menerima, mengenali, dan menetapkan komitmen terhadap permasalahan yang muncul dalam perancangan Bali Beach Country Club. Permasalahan tersebut kemudian dipahami dan disusun ke dalam urutan prioritas. Dalam penyusunan prioritas, perancang mempertimbangkan tingkat urgensi setiap permasalahan, memperkirakan waktu penanganan, serta menyesuaikan jadwal kerja agar proses perencanaan dapat berjalan terarah dan terkontrol.

b. *State (Define the Problem)*

Mengidentifikasi dan mendefinisikan permasalahan desain pada Bali Beach Country Club. Perancang menetapkan tujuan dan sasaran perancangan untuk merumuskan pernyataan permasalahan (*problem statement*) yang akan menjadi dasar proses perancangan. *Problem statement* dirumuskan dari dokumen proposal perancangan serta wawancara kepada klien.

c. *Collect (Gather the Facts)*

Mengumpulkan berbagai jenis data fisik dan nonfisik yang berkaitan dengan perancangan Bali Beach Country Club melalui studi literatur berupa jurnal, buku, artikel, serta dokumen lain yang relevan dengan proyek desain, disertai kegiatan survei lapangan. Survei dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

- 1) Mengamati kondisi lingkungan Bali Beach Country Club di Nusa Dua, Bali dengan melakukan Pengumpulan dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, dan video, serta keterlibatan langsung dalam konteks proyek.
- 2) Menghimpun data fisik dan nonfisik Bali Beach Country Club yang telah disediakan oleh Studio Gondojules, termasuk dokumen pendukung dan gambar kerja.
- 3) Melakukan wawancara dengan pihak terkait, yaitu arsitek dari PAI serta teknisi sistem penghawaan.

d. *Analyze*

Menganalisis data fisik dan nonfisik yang telah dikumpulkan, kemudian mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori untuk menemukan arah solusi yang berkaitan dengan permasalahan perancangan. Proses analisis dilakukan untuk mempermudah pengambilan keputusan desain. Data tersebut dianalisis melalui penyusunan sketsa konsep, penggunaan matriks, serta proses kategorisasi sebagai dasar pengembangan perancangan Bali Beach Country Club.

e. *Ideate*

Mengembangkan gagasan desain sebagai respon terhadap permasalahan perancangan. Tahap ini mencakup eksplorasi berbagai alternatif desain Bali Beach Country Club untuk merumuskan konsep perancangan. Proses ideasi dilakukan melalui sketsa skematik sebagai media visualisasi gagasan, serta perumusan konsep yang disampaikan dalam bentuk tertulis maupun lisan.

f. Choose (Select the Best Option)

Ialah Menentukan alternatif desain paling sesuai dari berbagai gagasan yang telah dikembangkan berdasarkan kesesuaian dengan konsep, kebutuhan ruang, tujuan proyek, serta arahan klien. Tahap ini dilakukan melalui metode comparative analysis dengan membandingkan kelebihan dan keterbatasan setiap alternatif. Alternatif terpilih merupakan solusi yang mampu menjawab permasalahan perancangan dan kebutuhan pengguna. Apabila belum ditemukan alternatif yang sesuai, dilakukan peninjauan ulang terhadap tahap ideasi sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan visualisasi konsep.

g. Implement (Take Action)

Menerjemahkan ide terpilih ke dalam bentuk visual dan teknis melalui penyusunan gambar kerja, *3d modeling*, *3d rendering* serta dokumen pendukung seperti Rencana Anggaran Biaya (RAB). Hasil visualisasi digunakan sebagai media komunikasi desain dalam proses presentasi kepada klien dan tim pelaksana.

h. Evaluate

Menilai hasil perancangan dengan membandingkannya terhadap tujuan yang telah ditetapkan dan permasalahan yang dirumuskan. Evaluasi dilakukan melalui analisis efektivitas desain, masukan dari pihak terkait, serta refleksi untuk penyempurnaan perancangan pada tahap selanjutnya.

i. Feedback

Meninjau kesesuaian antara desain dan pelaksanaan di lapangan dengan melibatkan masukan dari pihak terkait. Apabila ditemukan masukan yang bersifat signifikan, proses perancangan dapat kembali ke tahap implementasi untuk dilakukan revisi dan penyempurnaan sesuai kebutuhan.

2. Metode Desain

Dalam Tahapan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data & Identifikasi Masalah

Pada tahap pengumpulan data dan identifikasi masalah dalam perancangan Bali Beach Country Club peneliti melakukan dua metode utama, yaitu observasi dan studi literatur.

1) Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengunjungi lokasi perancangan secara langsung untuk mengamati kondisi ruang, aktivitas pengguna, serta mengidentifikasi permasalahan yang terjadi. Proses ini didukung dengan dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan guna memperoleh data faktual sebagai dasar analisa dalam proses perancangan.

2) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui pengkajian berbagai sumber pustaka, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, serta dokumen lain yang berkaitan dengan objek dan tema perancangan. Melalui metode ini, peneliti memperoleh wawasan terkait preferensi estetika, kebutuhan ruang, serta referensi desain dari proyek sejenis. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar analisa dalam pengambilan keputusan desain, sehingga perancangan memiliki landasan pengetahuan yang terarah dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

tahap pembangkitan ide dan pengembangan desain diawali melalui proses brainstorming untuk menghasilkan gagasan yang relevan dengan kebutuhan proyek. Tahap ini didukung oleh kegiatan analisis melalui penelitian, penelusuran sumber inspirasi, serta diskusi dengan pihak terkait, seperti desainer, profesional, dan pengguna. Gagasan yang diperoleh kemudian dikembangkan ke dalam bentuk sketsa,

model skematik, dan perspektif 3D sebagai media visual awal untuk menggambarkan arah desain yang direncanakan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap evaluasi desain terpilih, peneliti menilai sejauh mana ide-ide yang dikembangkan mampu memenuhi tujuan dan kriteria perancangan Bali Beach Country Club. Desain yang dipilih merupakan desain yang mampu menjawab permasalahan dan memenuhi standar yang berlaku untuk sebuah Restaurant dan bar.

