

**REDESAIN INTERIOR KLIVE BEACH CLUB BALI
SEBAGAI ENTERTAINMENT DAN CREATIVE
SPACE**



SKRIPSI

oleh:

Annanta Bayu Putra

NIM 2212529023

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

ABSTRAK

Klive Beach Club merupakan fasilitas hospitality dan hiburan yang memiliki potensi besar sebagai destinasi lifestyle dan ruang kreatif di kawasan pesisir. Namun, perkembangan tren hospitality modern menuntut adanya pembaruan desain yang mampu menghadirkan pengalaman ruang yang lebih menarik, fungsional, dan memiliki identitas visual yang kuat. Permasalahan utama dalam perancangan ini adalah bagaimana menciptakan interior beach club yang mampu mengintegrasikan fungsi hiburan, relaksasi, dan ruang kreatif dalam satu kesatuan desain yang modern dan berkelanjutan. Metode perancangan dilakukan melalui proses observasi, studi literatur, analisis pengguna, analisis ruang, pengembangan konsep desain, hingga evaluasi desain terpilih. Konsep yang diterapkan adalah “Creative Energy, Conscious Living” dengan pendekatan ruang modern yang dipadukan dengan elemen natural dan sustainable material. Hasil perancangan diwujudkan melalui zoning ruang yang terorganisir, penggunaan material alami dan recycle material, komposisi warna modern yang menarik, serta integrasi workshop dan studio streaming sebagai area kreatif semi privat. Perancangan ini diharapkan mampu menciptakan suasana beach club yang modern, eksklusif, nyaman, serta mendukung aktivitas komunitas kreatif sekaligus memberikan nilai edukatif bagi pengunjung.

Kata kunci: beach club, tropical contemporary, desain berkelanjutan, kreatif, edukatif

ABSTRACT

Klive Beach Club is a hospitality and entertainment facility that has great potential as a lifestyle destination and creative space in coastal areas. However, the development of modern hospitality trends requires a design renewal that is able to create a more engaging, functional, and visually distinctive spatial experience. The main issue in this design project is how to create a beach club interior that integrates entertainment, relaxation, and creative space functions into a modern and sustainable design concept. The design method was carried out through observation, literature studies, user analysis, spatial analysis, concept development, and evaluation of the selected design. The concept applied is “Creative Energy, Conscious Living” with a modern spatial approach combined with natural elements and sustainable materials. The design result is realized through organized space zoning, the use of natural and recycled materials, attractive modern color compositions, and the integration of workshops and streaming studios as semi-private creative areas. This design is expected to create a modern, exclusive, and comfortable beach club atmosphere that supports creative community activities while also providing educational value for visitors.

Keywords: *beach club, tropical contemporary, sustainable design, creative, educational*

Skripsi berjudul:


Redesain Interior Klive Beach Club Bali sebagai entertainment dan creative space diajukan oleh Annanta Bayu Putra, NIM 2212529023, Program Studi S-1 Desain Interior, 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


Yulyta Kodrat Pratewaningsih, S.T., M.T.

NUPTK 5059748649230173

Pembimbing II/Anggota


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6461751652130042

Cognate/Anggota


Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NUPTK 7134737638230063

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muliha Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 035148649130073

Koordinator Program Studi Desain
Interior


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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annanta Bayu Putra
NIM : 2212529023
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, 09 Juni 2026



Annanta Bayu Putra

NIM 2212512023

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Redesign Interior Klive Beach Club Bali sebagai Entertainment dan Creative Space”** dengan baik dan tepat waktu. Proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

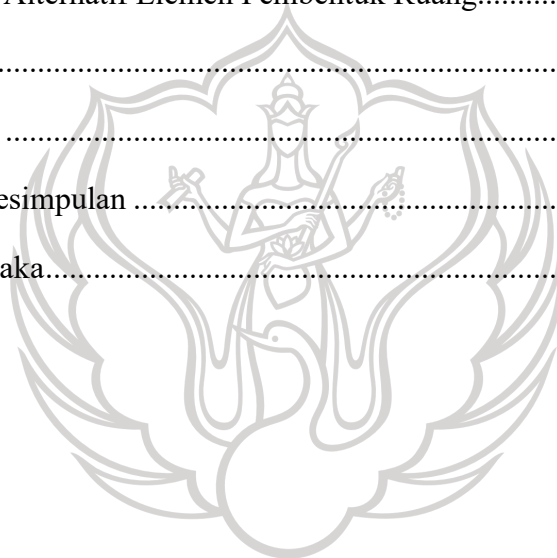
1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik;
2. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, serta bantuan moral, mental, dan material;
3. Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T dan Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. atas bimbingan, arahan, serta masukan selama proses perancangan dan penyusunan Tugas Akhir;
4. Fafa, Agas, Thoriq, Fikri serta seluruh rekan dan sahabat atas doa, dukungan moral, dan kebersamaan;
5. Serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pembaca, khususnya dalam bidang desain interior hospitality dan creative space.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	2
ABSTRACT	3
PERNYATAAN KEASLIAN	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	11
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Metode Desain	3
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	7
2. Tinjauan khusus	12
3. Referensi Desain	14
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	24
1. Tujuan Desain	24
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	25
3. Data	28
A. Deskripsi Umum Proyek	28
B. Data Non Fisik	34
C. Data Fisik	36
4. Daftar Kebutuhan.....	48

5. Kriteria	50
BAB III	53
PERMASALAHAN DESAIN	53
A. Pernyataan Masalah	53
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	54
BAB IV	58
PENGEMBANGAN DESAIN	58
A. Alternatif Desain	58
1. Alternatif Penataan Ruang	64
2. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	71
BAB V	92
PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
Daftar Pustaka.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Instalasi Potatohead	15
Gambar 2. 2 Instalasi Potatohead	16
Gambar 2. 3 Studio Potatohead	16
Gambar 2. 4 Studio Potatohead Sumber : Google.....	17
Gambar 2. 5 Workshop Potatohead.....	17
Gambar 2. 6 Patung Potatohead	17
Gambar 2. 7 Savaya Beach Club	19
Gambar 2. 9 Savaya Beach Club	20
Gambar 2. 10 VIP Savaya Beach Club.....	21
Gambar 2. 11 Bar Savaya Beach Club	21
Gambar 2. 12 Savaya Beach Club	22
Gambar 2. 13 Logo Klive	28
Gambar 2. 14 Lokasi Klive.....	29
Gambar 2. 15 Deck Klive	30
Gambar 2. 16 Layout Klive	36
Gambar 2. 17 Storage Stool.....	37
Gambar 2. 18 Sirkulasi pengunjung	38
Gambar 2. 19 Sirkulasi pengunjung	39
Gambar 2. 20 Pasangan Lantai deck 5.....	40
Gambar 2. 21 Gambar Lantai terpasang Deck 1.....	40
Gambar 2. 22 Pasangan lantai deck 7	41
Gambar 2. 23 Foto eksisting dinding.....	42
Gambar 2. 24 Foto eksisting dinding.....	42
Gambar 2. 25Foto eksisting Plafon	43
Gambar 2. 26 Foto eksisting Kolom.....	43

Gambar 2. 27 Foto eksisting Furniture	44
Gambar 2. 28 Foto eksisting Pool.....	44
Gambar 2. 29 Foto eksisting Lounge.....	45
Gambar 3.1 Mindmap konsep perancangan	54
Gambar 3.2. Sketsa Ideasi	55
Gambar 3.3 Moodboard.....	56
Gambar 4.5 Komposisi Warna	62
Gambar 4. 6 Komposisi Material	64
Gambar 4. 7 Diagram Matriks	64
Gambar 4. 8 alternatif bubble diagram 1	65
Gambar 4. 9 alternatif bubble diagram 1	65
Gambar 4. 10 Alternatif 1 Bubble Plan.....	67
Gambar 4. 11 Alternatif 1 Bubble Plan.....	67
Gambar 4. 13 Alternatif 1 Rencana Lantai	71
Tabel 4.4 Analisis Bubble Plan	71
Gambar 4. 16 Alternatif dinding 2	73
Tabel 4.5 Analisis Dinding	73
Gambar 4.32 Daikin AC Split ALPHA Inverter FTKH-Y Series R32	80
Gambar 4.28 Perspektif Render retail store	89
Gambar 4.30 Perspektif Render Stage	90
Gambar 4.34 Bar Counter (Sumber: Dokumen Penulis, 2026	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Literatur.....	47
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan	49
Tabel 4.1 Alternatif Moodboard.....	60
Tabel 4.2 Makna Warna	62
Tabel 4.3 Analisis Bubble Diagram.....	66
Tabel 4.4 Analisis Bubble Plan	68
Tabel 4.8 Perhitungan Titik Lampu.....	80
Tabel 4.9 Perhitungan Kebutuhan AC.....	82
Tabel 4.10 Evaluasi Pemilihan Desain.....	83



BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pariwisata Bali merupakan salah satu sektor strategis yang berperan besar dalam perkembangan ekonomi kreatif dan budaya Indonesia. Sebagai destinasi wisata internasional, Bali tidak hanya dikenal melalui keindahan alamnya, tetapi juga melalui kemampuannya menghadirkan ruang-ruang wisata yang memiliki karakter, identitas, dan pengalaman spasial yang khas. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan pariwisata Bali menunjukkan pergeseran signifikan dari wisata berbasis atraksi alam menuju wisata berbasis pengalaman ruang (spatial experience), dimana desain interior memegang peran penting dalam membentuk citra, suasana, dan nilai sebuah destinasi.

Salah satu bentuk perkembangan tersebut terlihat pada maraknya beach club sebagai fasilitas hiburan kontemporer di Bali. Beach club berkembang menjadi simbol gaya hidup modern yang memadukan rekreasi, hiburan, kuliner, dan estetika ruang. Namun, di tengah pertumbuhan yang pesat, banyak beach club cenderung menawarkan konsep yang seragam, baik dari segi fungsi ruang maupun citra interior, seperti penekanan pada panorama sunset, kolam renang infinity, dan tata ruang leisure pasif. Kondisi ini menimbulkan tantangan baru bagi industri pariwisata Bali, khususnya dalam menciptakan diferensiasi dan identitas ruang yang berkelanjutan.

Seiring dengan perubahan karakter wisatawan, khususnya generasi milenial dan Gen Z, tuntutan terhadap ruang hiburan pun semakin berkembang. Wisatawan tidak lagi hanya mencari ruang yang menarik secara visual, tetapi juga menginginkan pengalaman yang lebih aktif, personal, dan bermakna. Mereka cenderung tertarik pada destinasi yang mampu memfasilitasi interaksi sosial, kreativitas, edukasi, serta membangun keterikatan emosional melalui pengalaman ruang. Hal ini menuntut perancangan interior beach club untuk tidak hanya berfokus pada estetika,

tetapi juga pada organisasi ruang, fleksibilitas fungsi, dan narasi pengalaman spasial yang kuat.

Fenomena transformasi beach club menuju ruang kreatif dan hiburan terpadu telah ditunjukkan melalui keberhasilan Potato Head di Seminyak, yang mereposisi dirinya menjadi creative village. Pendekatan ini membuktikan bahwa desain interior dapat berperan strategis dalam membentuk identitas baru sebuah destinasi hiburan melalui integrasi seni, budaya, musik, dan komunitas. Di sisi lain, Savaya Beach Club tampil sebagai representasi beach club modern dengan karakter monumental, tegas, dan eksklusif, yang kuat secara visual dan branding. Kedua preseden ini menunjukkan dua pendekatan berbeda dalam membangun citra ruang hiburan di Bali, sekaligus menjadi tolok ukur bagi beach club lain di sekitarnya.

Dalam konteks tersebut, Klive Beach Club Bali memiliki potensi sekaligus tantangan yang signifikan. Klive dikenal melalui konsep fisik 7-layer deck yang unik, namun hingga saat ini identitas interior dan branding spasialnya belum terkunci secara kuat. Fungsi ruang masih didominasi oleh aktivitas leisure pasif, sementara potensi pengembangan ruang kreatif, hiburan aktif, dan interaksi komunitas belum terwadahi secara optimal. Selain itu, letak Klive yang tidak jauh dari Savaya Beach Club menempatkannya dalam posisi kompetitif, sehingga menuntut strategi desain interior yang mampu menciptakan diferensiasi dan daya saing yang jelas.

Melihat kondisi tersebut, perancangan ulang interior Klive Beach Club menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Transformasi ini tidak hanya bertujuan memperindah bentuk atau tampilan ruang, tetapi untuk menjawab permasalahan mendasar terkait fungsi ruang, sirkulasi, kepadatan aktivitas, citra interior, serta integrasi prinsip keberlanjutan. Melalui pendekatan desain interior yang strategis, Klive berpotensi direposisi sebagai creative-lifestyle beach club yang menawarkan pengalaman ruang lebih beragam, interaktif, dan berkelanjutan.

Dari perspektif akademik, Klive Beach Club merupakan objek yang layak dan menarik untuk dijadikan proyek Tugas Akhir karena menghadirkan kompleksitas permasalahan interior yang nyata, kontekstual, dan relevan

dengan perkembangan industri pariwisata Bali. Proyek ini memungkinkan eksplorasi peran desain interior sebagai alat rebranding, pembentuk identitas ruang, serta mediator antara hiburan, kreativitas, dan keberlanjutan. Dengan demikian, perancangan ulang interior Klive Beach Club diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembangan desain interior ruang hiburan di Indonesia, sekaligus menjadi model alternatif bagi beach club lain yang ingin beradaptasi dengan perubahan tren dan kebutuhan wisatawan masa depan.

2. Metode Desain

a. Proses Desain

Proses desain merupakan tahapan sistematis dalam menyelesaikan suatu permasalahan desain melalui proses analisis hingga menghasilkan solusi desain akhir. Pada perancangan Redesain Interior Klive Beach Club Bali, metode yang digunakan mengacu pada metode desain menurut Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer dalam buku *Designing Interiors* yang membagi proses desain ke dalam dua tahapan utama, yaitu tahap analisis (programming) dan tahap sintesis (designing).

Tahap analisis merupakan proses pengumpulan data, identifikasi masalah, serta analisis kebutuhan desain berdasarkan kondisi objek studi. Sedangkan tahap sintesis merupakan proses pengembangan ide, konsep, dan solusi desain yang mampu menjawab seluruh permasalahan yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya.

Metode Rosemary Kilmer terdiri dari delapan tahapan, yaitu Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan mampu membantu proses perancangan secara lebih terstruktur dalam menghasilkan desain entertainment dan creative space yang sesuai dengan kebutuhan Klive Beach Club Bali.

Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi fisik maupun nonfisik yang berkaitan dengan objek perancangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1) Observasi dan Survey Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung pada site Klive Beach Club Bali untuk mengetahui kondisi eksisting bangunan, karakter ruang, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, aktivitas pengguna, serta potensi site. Survey lapangan juga dilakukan melalui dokumentasi visual dan pengukuran ruang untuk memperoleh data fisik secara detail.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data nonfisik terkait kebutuhan pengguna, karakter aktivitas, identitas Klive Beach Club, serta arah pengembangan desain yang diinginkan.

3) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui buku, jurnal, artikel, dan referensi visual yang berkaitan dengan beach club, hospitality, creative space, tropical contemporary, serta sustainable interior design.

4) Pengumpulan Dokumen

Pengumpulan dokumen dilakukan untuk memperoleh data teknis seperti layout existing, as built drawing, shop drawing, dan data pendukung lainnya yang berkaitan dengan objek perancangan.

5) Analisis SWOT

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT untuk mengetahui kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunity), dan ancaman (threat) pada Klive Beach Club Bali sebagai dasar dalam menentukan arah konsep redesign interior.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dilakukan untuk mengembangkan konsep desain berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

1) Brainstorming

Metode brainstorming digunakan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan ide dan konsep desain yang berkaitan dengan entertainment space, creative space, dan sustainability. Seluruh ide dikembangkan secara bebas untuk menemukan solusi desain yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek.

2) Moodboard dan Mood Image

Moodboard digunakan sebagai media eksplorasi visual untuk menentukan suasana ruang, karakter visual, material, warna, serta atmosfer desain yang sesuai dengan konsep “Creative Energy, Conscious Living”.

3) Pengembangan Konsep

Konsep desain dikembangkan melalui penyusunan zoning ruang, organisasi ruang, colour scheme, material scheme, dan elemen interior yang mampu menciptakan pengalaman ruang yang lebih immersive, kreatif, dan berkarakter.

4) Sketsa Desain

Ide desain yang telah dipilih kemudian dikembangkan dalam bentuk sketsa, alternatif layout, bubble diagram, hingga visualisasi 3D untuk menguji hubungan ruang, sirkulasi, dan implementasi konsep desain secara visual maupun fungsional.

c. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode evaluasi dilakukan untuk meninjau dan menentukan alternatif desain terbaik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konsep perancangan.

1) Evaluasi Alternatif Desain

Setiap alternatif desain dievaluasi berdasarkan aspek fungsi ruang, estetika, sirkulasi, kenyamanan pengguna, penerapan sustainability, serta kesesuaian terhadap konsep entertainment dan creative space.

2) Pemilihan Konsep Desain

Konsep desain dipilih berdasarkan kemampuan desain dalam menjawab permasalahan, menciptakan diferensiasi identitas Klive Beach Club, serta menghadirkan pengalaman ruang yang lebih holistik dan relevan dengan perkembangan lifestyle modern.

3) Evaluasi Akhir

Tahap evaluasi akhir dilakukan dengan meninjau kembali keseluruhan hasil desain untuk memastikan kesesuaian antara konsep, kebutuhan pengguna, dan implementasi desain sebelum masuk ke tahap finalisasi gambar kerja dan presentasi desain.

