

**PERANCANGAN INTERIOR RESORT PULAU
TUNDA BANTEN DENGAN PENDEKATAN
BIOKLIMATIK**



SKRIPSI

Oleh:

Reza Rhahmadianto

NIM 1912247023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026**

ABSTRAK

Pulau Tunda di Provinsi Banten memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi pariwisata bahari. Namun, keterbatasan infrastruktur akomodasi yang memadai dan belum kuatnya penerapan prinsip keberlanjutan menjadi tantangan utama dalam pengembangan sektor pariwisata di kawasan ini. Kondisi iklim tropis yang panas dan lembab juga menuntut strategi desain yang adaptif terhadap lingkungan guna mewujudkan kenyamanan termal dan efisiensi energi. Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan Resort Pulau Tunda ini mengadopsi pendekatan bioklimatik yang berorientasi pada integrasi antara desain interior, kondisi geografis, serta karakter iklim lokal. Metode perancangan mengacu pada The Kilmer Design Process yang mencakup delapan tahapan: Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate. Proses ini diterapkan secara sistematis dan iteratif melalui pengumpulan data lapangan, kajian literatur, analisis iklim, serta eksplorasi ide untuk menghasilkan rancangan yang fungsional, estetis, dan kontekstual. Pendekatan bioklimatik diimplementasikan melalui optimalisasi pencahayaan alami, ventilasi silang, serta pemanfaatan material yang tahan akan high and low thermal mass untuk menjaga keseimbangan termal ruang. Harmonious Environmental Relations menjadi tema yang dipilih karena merepresentasikan hubungan harmonis antara manusia, arsitektur, dan alam. Secara visual, desain mengaplikasikan gaya Tropical Modern yang menonjolkan kesederhanaan bentuk, keterbukaan ruang, serta penggunaan palet warna alami yang menyatu dengan lanskap pesisir dan vegetasi tropis. Hasil perancangan menghasilkan rancangan resort yang tidak hanya memberikan pengalaman ruang yang nyaman dan harmonis dengan alam, tetapi juga merepresentasikan prinsip desain interior yang berkelanjutan dan berwawasan ekologis.

Kata kunci: Bioklimatik, Resort, Tropis, Berkelanjutan

ABSTRACT

Tunda Island in Banten Province has great potential to be developed as a marine tourism destination. However, the lack of adequate accommodation infrastructure and the weak implementation of sustainability principles are major challenges in developing the tourism sector in this region. The hot and humid tropical climate also requires an adaptive design strategy to achieve thermal comfort and energy efficiency. Based on these issues, the design of the Tunda Island Resort adopts a bioclimatic approach that focuses on the integration of interior design, geographical conditions, and local climate characteristics. The design method refers to The Kilmer Design Process, which includes eight stages: Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, and Evaluate. This process is applied systematically and iteratively through field data collection, literature review, climate analysis, and idea exploration to produce a functional, aesthetic, and contextual design. The bioclimatic approach is implemented through the optimization of natural lighting, cross ventilation, and the use of materials that are resistant to high and low thermal mass to maintain the thermal balance of the space. Harmonious Environmental Relations was chosen as the theme because it represents the harmonious relationship between humans, architecture, and nature. Visually, the design features a Tropical Modern style that emphasizes simplicity of form, openness of space, and the use of a natural color palette that blends in with the coastal landscape and tropical vegetation. The design results in a resort that not only provides a comfortable and harmonious spatial experience with nature but also represents sustainable and ecologically conscious interior design principles.

Keywords: *Bioclimatic, Resort, Tropical, Sustainable*

Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RESORT PULAU TUNDA BANTEN
DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK** diajukan oleh Reza Rhahmadianto
NIM 1912247023, 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
Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



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

NUPTK 0952769670130332

Pembimbing II/Anggota



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

NUPTK 8646750651130092

Cognate/Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NUPTK 3860740641130052

Mengetahui,



Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Muharrir 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 : Reza Rhahmadiano
NIM : 1912247023
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, 17 Juni 2026



Reza Rhahmadiano
NIM 1912247023

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir perancangan dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR RESORT PULAU TUNDA BANTEN DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir perancangan ini merupakan kewajiban penulis sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali. Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk pihak-pihak yang dengan senang hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada :

1. Allah SWT, atas Rahmat dan Kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dosen wali dan Dosen Pembimbing I yang baru Bersama dengan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., [M.Sc.](#) selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Yuyu Rubiyanti, [S.Sn.](#), [M.Sn.](#) dan Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku pembimbing sebelumnya yang juga memberikan bimbingan untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan support untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Orang Tua, yang selalu mendukung dan menyemangati serta yakin bahwa penulis dapat melewati dan menyelesaikan proses ini.

6. Terima kasih teman teman interior, yang sudah menjadi partner dalam perkuliahan selama di kampus seni isi Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 31 Mei 2026

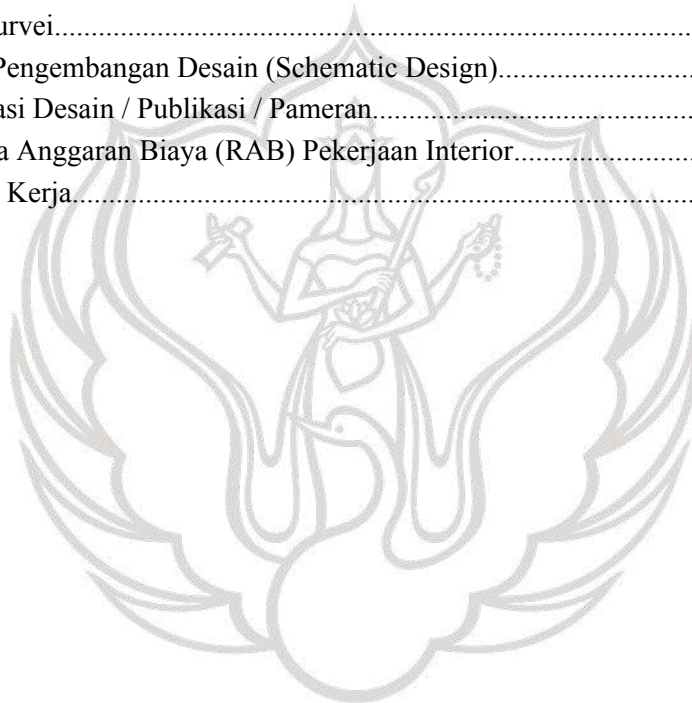
Reza Rahmadiano



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	2
ABSTRACT.....	3
PERNYATAAN KEASLIAN.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
BAB I.....	13
PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang.....	13
B. Metode Desain.....	14
1. Proses Desain.....	14
2. Metode Desain.....	15
BAB II.....	18
PRA DESAIN.....	18
A. Tinjauan Pustaka.....	18
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	18
2. Tinjauan Khusus.....	23
B. Program Desain (Programming).....	27
1. Tujuan Desain.....	27
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	27
3. Data.....	27
a. Deskripsi Umum Proyek.....	27
b. Data Non Fisik.....	28
c. Data Fisik.....	30
c. Data Literatur.....	48
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	63
BAB III.....	71
PERMASALAHAN DESAIN.....	71
A. Pernyataan Masalah.....	71
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	71
1. Konsep Perancangan.....	71
2. Tema dan Gaya.....	72
3. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang.....	73
4. Sketsa Ideasi.....	75
BAB IV.....	77
PENGEMBANGAN DESAIN.....	77
A. Alternatif Desain.....	77

1. Alternatif Estetika Ruang.....	77
2. Alternatif Penataan Ruang.....	84
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	87
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	90
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	92
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	97
C. Hasil Desain.....	98
BAB V.....	109
PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	113
A. Hasil Survei.....	113
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	114
C. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	114
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	116
E. Gambar Kerja.....	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain.....	15
Gambar 2.1 Lokasi Proyek Resort Pulau Tunda.....	31
Gambar 2.2 Layout unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	32
Gambar 2.3 Zoning unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	32
Gambar 2.4 Sirkulasi unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	33
Gambar 2.4 Hubungan Ruang unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	33
Gambar 2.5 Floor plan unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	34
Gambar 2.6 Desain Lantai unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	35
Gambar 2.7 Potongan unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	36
Gambar 2.8 Wall Plan unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	36
Gambar 2.9 Desain Dinding unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	37
Gambar 2.10 Ceiling Plan unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	37
Gambar 2.11 Interior unit 1000m2 Resort Pulau Tunda.....	38
Gambar 2.12 Sistem Pencahayaan Ruang Resort Pulau Tunda.....	39
Gambar 2.13 Sistem Penghawaan Ruang Resort Pulau Tunda.....	40
Gambar 2.14 ME Plan Resort Pulau Tunda.....	41
Gambar 2.14 Fasad Resort Pulau Tunda.....	46
Gambar 2.15 Interior Resort Pulau Tunda.....	47
Gambar 2.16 Interior Resort Pulau Tunda.....	48
Gambar 2.17 Standar Dimensi Sofa.....	51
Gambar 2.18 Standar Dimensi Corner Seat.....	52
Gambar 2.19 Standar Jarak Horizontal dan Vertikal Sirkulasi Dapur.....	53
Gambar 2.20 Standar Dimensi Preparation Area.....	54
Gambar 2.21 Standar Dimensi Cleaning Area.....	55
Gambar 2.22 Standar Dimensi Cooking Area.....	57
Gambar 2.23 Dimensi Standar Dining Space.....	57
Gambar 2.24 Standar Dimensi Tempat Tidur.....	58
Gambar 2.25 Sirkulasi dan Akses untuk Penataan Tempat Tidur.....	59
Gambar 2.26 Standar Dimensi Manusia dengan Lavatory.....	60
Gambar 2.27 Standar Dimensi Zona dan Sirkulasi di Toilet.....	60
Gambar 2.28 Standar Dimensi Area Shower.....	61
Gambar 2.29 Standar Dimensi Area Tub.....	61
Gambar 3.1 Mind Mapping Perancangan.....	71
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi.....	76
Gambar 4.1 Suasana Living & Dining.....	78
Gambar 4.2 Suasana Bedroom.....	79

Gambar 4.3 Suasana Bathroom.....	80
Gambar 4.4 Suasana Semi Outdoor.....	80
Gambar 4.5 Elemen Dekoratif.....	81
Gambar 4.6 Material Board.....	82
Gambar 4.7 Komposisi Warna.....	83
Gambar 4.8 Diagram Matrix.....	84
Gambar 4.9 Bubble Diagram.....	85
Gambar 4.10 Block Plan.....	85
Gambar 4.11 Zoning & Sirkulasi.....	86
Gambar 4.12 Layout.....	86
Gambar 4.13 Rencana Lantai.....	87
Gambar 4.14 Rencana Dinding.....	88
Gambar 4.15 Rencana Plafon.....	89
Gambar 4.16 Alternatif Furnitur.....	90
Gambar 4.17 Alternatif Elemen Dekoratif.....	91
Gambar 4.18 Perspektif Rendering Entrance & Hallway.....	98
Gambar 4.19 Perspektif Rendering Toilet.....	100
Gambar 4.20 Perspektif Rendering Kitchen / Service.....	100
Gambar 4.21 Perspektif Rendering Living, Dining & Bar.....	102
Gambar 4.22 Perspektif Rendering Master Bedroom Area.....	105
Gambar 4.23 Perspektif Rendering Double Bedroom Area.....	107
Gambar 4.24 Perspektif Rendering Twin Bedroom Area.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penggolongan Resort Berdasarkan Kelas / Bintang.....	24
Tabel 2.2 Aktivitas Pengguna Ruang Resort Pulau Tunda.....	31
Tabel 2.3 Aktivitas Pengguna Ruang Resort Pulau Tunda.....	32
Tabel 2.4 Data Furniture Existing.....	46
Tabel 2.5 Data Equipment Existing.....	47
Tabel 2.6 Daftar Kebutuhan Ruang.....	72
Tabel 3.1 Identifikasi dan solusi permasalahan ruang.....	76
Tabel 4.1 Jenis Lampu.....	94
Tabel 4.2 Perhitungan Titik Lampu.....	98
Tabel 4.3 Jenis Penghawaan.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau yang memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata berbasis alam (*nature-based tourism*) yang berkelanjutan (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023). Salah satunya adalah pariwisata bahari di Indonesia yang terus berkembang seiring meningkatnya minat wisatawan terhadap destinasi alam yang menawarkan keindahan laut. Salah satu pulau yang memiliki potensi besar namun masih kurang tereksplorasi adalah Pulau Tunda di Banten. Pulau ini menawarkan pemandangan laut yang indah, keanekaragaman hayati bawah laut yang kaya, serta suasana tenang yang cocok untuk wisata berbasis alam dan relaksasi (Dinas Pariwisata Provinsi Banten, 2022).

Namun, fasilitas pariwisata di Pulau Tunda masih tergolong minim dan belum mampu memenuhi kebutuhan wisatawan secara optimal. Kurangnya akomodasi yang nyaman dan ramah lingkungan menjadi kendala utama dalam pengembangan sektor wisata di pulau ini. Selain itu, kondisi iklim tropis dengan suhu tinggi dan kelembaban yang cukup tinggi juga menuntut adanya desain interior yang mampu menciptakan kenyamanan termal tanpa mengandalkan sistem pendingin buatan yang berlebihan (Olgyay, 2015).

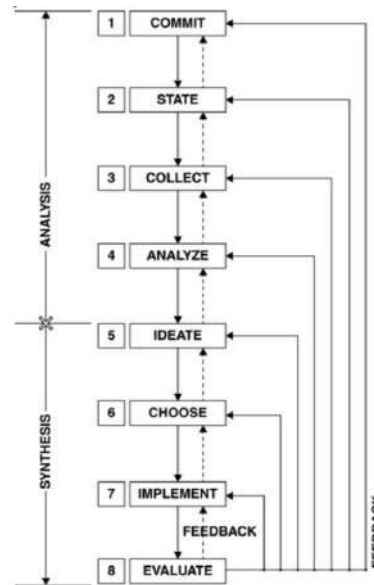
Maka dari itu, perancangan interior resort di Pulau Tunda dengan pendekatan bioklimatik menjadi solusi yang menarik dan penting. Pendekatan ini akan menyesuaikan desain dengan kondisi iklim setempat untuk menciptakan kenyamanan alami dan efisiensi energi. Dengan mengoptimalkan pencahayaan alami, ventilasi silang, serta pemilihan material yang mendukung keseimbangan termal, resort ini dapat menjadi contoh penerapan desain berkelanjutan yang harmonis dengan alam (Yeang, 2006).

Perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan pariwisata lokal sekaligus mengusung konsep desain yang berkelanjutan dan inovatif. Dengan pendekatan bioklimatik, resort ini dapat menjadi contoh bagaimana desain interior dapat selaras dengan kondisi alam. Selain itu, perancangan ini berpotensi menjadi model bagi pengembangan akomodasi wisata di pulau-pulau kecil lainnya di Indonesia, sehingga mendukung ekowisata yang lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan serta keberlanjutan destinasi wisata di masa depan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain dalam perancangan Resort Pulau Tunda akan menerapkan "*The Kilmer Design Process*", suatu pendekatan berpikir desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer. Dalam bukunya *Designing Interiors*, Kilmer menguraikan bahwa metode ini terdiri dari dua fase utama yang saling berkesinambungan, yaitu fase analisis (*programming*) dan fase sintesis (*designing*). Secara sistematis, kedua fase ini dikembangkan melalui delapan tahapan utama, yaitu *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate* (Kilmer & Kilmer, 2014). Setiap tahapan memiliki peran spesifik, mulai dari identifikasi permasalahan hingga implementasi dan evaluasi akhir. Pendekatan ini membantu desainer interior mencapai solusi desain yang optimal terkait fungsi dan estetika ruang.



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain
(Sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pada fase ini metode yang diterapkan adalah metode analisis data yang telah disusun dan dirumuskan sesuai dengan tantangan yang dihadapi di lapangan. Rosemary Kilmer menjelaskan bahwa ada empat langkah yang perlu dilalui, yakni:

1. *Commit (Accept the Problem)*

Desainer mulai dengan berkomitmen untuk menyelesaikan masalah desain dengan mendefinisikan ruang lingkup proyek, menetapkan tujuan yang jelas, dan menyetujui sasaran yang ingin dicapai. Pada tahap ini, desainer mengumpulkan data awal, termasuk kebutuhan klien, batasan proyek, dan persyaratan fungsional.

2. *State (Define the Problem)*

Pada tahap ini, desainer mendefinisikan dengan jelas masalah yang harus diselesaikan berdasarkan data yang dikumpulkan selama tahap komitmen. seperti mengidentifikasi dan merumuskan pernyataan masalah yang terdapat pada Resort Pulau Tunda secara jelas untuk menentukan arah desain.

3. *Collect (Gather the Fact)*

Desainer mengumpulkan informasi lebih lanjut baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Informasi yang dikumpulkan dapat mencakup studi lingkungan, pengukuran fisik ruang, penelitian bahan, mempertimbangkan konteks budaya, serta meninjau literatur atau studi kasus yang relevan. Pengumpulan informasi bisa dilakukan dengan survey dan wawancara. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentang lingkungan proyek.

4. *Analyze*

Desainer menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi pola, peluang, dan batasan. Desainer akan mencari hubungan antara berbagai faktor yang mempengaruhi desain dan menilai kelayakan solusi desain dan menyesuaikan dengan konsep desain yang direncanakan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1. *Ideate*

Ideate merupakan fase brainstorming kreatif yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan berbagai solusi potensial. Desainer mengeksplorasi beberapa ide dan arah desain yang bisa mengatasi masalah yang diidentifikasi. Menggunakan metode brainstorming atau sketsa untuk mengeksplorasi kemungkinan solusi.

2. *Choose (Select the Best Option)*

Setelah menghasilkan beberapa ide, desainer memilih solusi alternatif yang terbaik. Keputusan ini didasarkan pada evaluasi setiap ide terhadap tujuan proyek, seperti fungsionalitas, efisiensi, dan daya tarik visual. Pemilihan desain yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan kebutuhan proyek.

3. *Implement (Take Action)*

Setelah solusi desain dipilih, desainer mulai melaksanakan dan mengembangkan desain tersebut. Tahap ini mencakup

pembuatan gagasan menjadi sketsa dua dimensi atau tiga dimensi, serta membuat video animasi dan presentasi PowerPoint untuk memvisualisasikan ide-ide yang telah dikembangkan.

c. Metode Evaluasi

1. Evaluate (Critical Review)

Setelah desain diimplementasikan, desainer melakukan evaluasi terhadap hasil akhirnya untuk menentukan apakah proyek tersebut memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Jika ada kekurangan, desainer akan melakukan revisi dan menghasilkan gambar kerja yang sesuai dengan standar.

