

PERANCANGAN INTERIOR
RETAIL, RESTAURANT, GALERY, DAN OFFICE
DEUS EX MACHINA – THE TEMPLE OF ENTHUSIASM
BALI



Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior

2018

PERANCANGAN INTERIOR
RETAIL, RESTAURANT, GALERY, DAN OFFICE
DEUS EX MACHINA THE TEMPLE OF ENTHUSIASM
BALI

Yuanita Pratiwi
yuanitapratiwif@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
JL. Parangtritis Km. 6,5, Sewon Bantul

ABSTRAK

Deus Ex Machina Bali merupakan sebuah merek pembuat ulang motor kustom dan papan surfing yang didirikan di Canggu, Bali pada tahun 2010. Seiring perkembangan zaman Deus Bali mampu memenuhi kebutuhan *fashion*, kuliner, seni, dan bisnis bagi para Deus antusias. Deus Bali diharapkan dapat selalu mengikuti perkembangan dunia namun tidak meninggalkan kultur Deus sebagai bengkel motor. Oleh sebab itu, perancangan ini menggunakan gaya industrial kontemporer agar dapat mencapai citra natural Deus sebagai bengkel namun tetap dapat mengikuti tren masa kini. Hal tersebut akan diterapkan melalui warna, bentuk, dan material yang akan digunakan sebagai elemen pembentuk ruang. Tema yang akan ditampilkan adalah *Temple of Enthusiasm*, menjadikan Deus Bali sebagai suatu tempat yang dapat memenuhi kebutuhan gaya hidup para Deus antusias.

Kata Kunci : Deus Ex Machina Bali, Industrial Kontemporer, Perancangan

ABSTRACT

Deus Ex Machina Bali is a brand, of which it remakes customized motorcycles and surfboards that is established in Canggu Bali in 2010. Along with the era of development, Deus Bali is able to fulfill the needs for fashion, culinary, art, and other businesses for its enthusiasts. Deus Bali is expected to be able to keep up with the globalization era without forgetting its culture as a workshop. Therefore, this design uses a contemporary industrialized style so that it resembles its nature as a workshop, but is still modernized. It will be applied through the use of color, form, and materials used for the element of form. The theme which will be presented is the Temple of Enthusiasm, which makes Deus Bali a place to fulfil its enthusiasts' needs.

Keywords : Deus Ex Machina Bali, Contemporary Industrial, Design



Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR RETAIL, RESTAURANT, GALERY, DAN OFFICE DEUS EX MACHINA – THE TEMPLE OF ENTHUSIASM BALI

diajukan oleh Yuanita Pratiwi, NIM 141 1973 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 8 Juni 2018.


Pemimbing I/ Anggota


Setya Budi Astanto, S. Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001


Pembimbing II/ Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001


Cognate/ Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

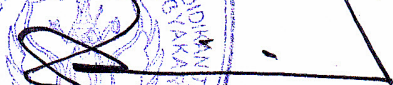
**Ketua Prodi Studi S-1
Desain Interior/ Anggota**


Yulita Kodra, P. S.T., MT.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

**Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Swastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar- besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan kasih karunia-Nya.
2. Bapak, Ibuk, Kakak, dan Simbah atas seluruh dorongan doa, semangat, dan finansial selama ini.
3. Yth. Setya Budi Astanto, S. Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dorongan semangat, kritik, dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Dosen Pemimbing II dan Dosen Wali selama ini yang telah memberi banyak dorongan semangat, nasehat, kritik, dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. S.T., MT selaku Ketua Prgram Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Satria Nugraha dan Enrico, Manager Retail dan Produksi Deus Ex Machina Bali yang telah memberikan izin survey dan memberi data- data yang dibutuhkan.

9. Anggit Kunto, dengan penuh kasih sayang memberi marah, semangat, dan liburan.
10. Najmi Al-fata, Abdul, Doni, Reza, dan Voni atas tangan- tangan mungilnya telah membantu mewujudkan tugas akhir ini.
11. Aprines, Deandra, Diva, Eka Aulia, Hardina, Intan Ali, Marina, Mbak Nessa, Yusro Defri, dan teman- teman seperjuangan tugas akhir lainnya, terimakasih atas keceriaannya.
12. Ildephonsa Mbuty, Serena, Malik, Medina, Icak, dan Teman- teman KoncoKandunk (Interior Desain 2014), atas segalanya sebagai satu angkatan.
13. Ocak, Bela, Seli, Voni, teman- teman Stece yang selalu menghibur.
14. Serta semua pihak yang pernah hadir lalu pergi dan semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 27 Juni 2018

Penulis,

Yuanita Pratiwi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Umum.....	8
2. Tinjauan Khusus.....	11
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Fokus Desain/ Sasaran Desain.....	12

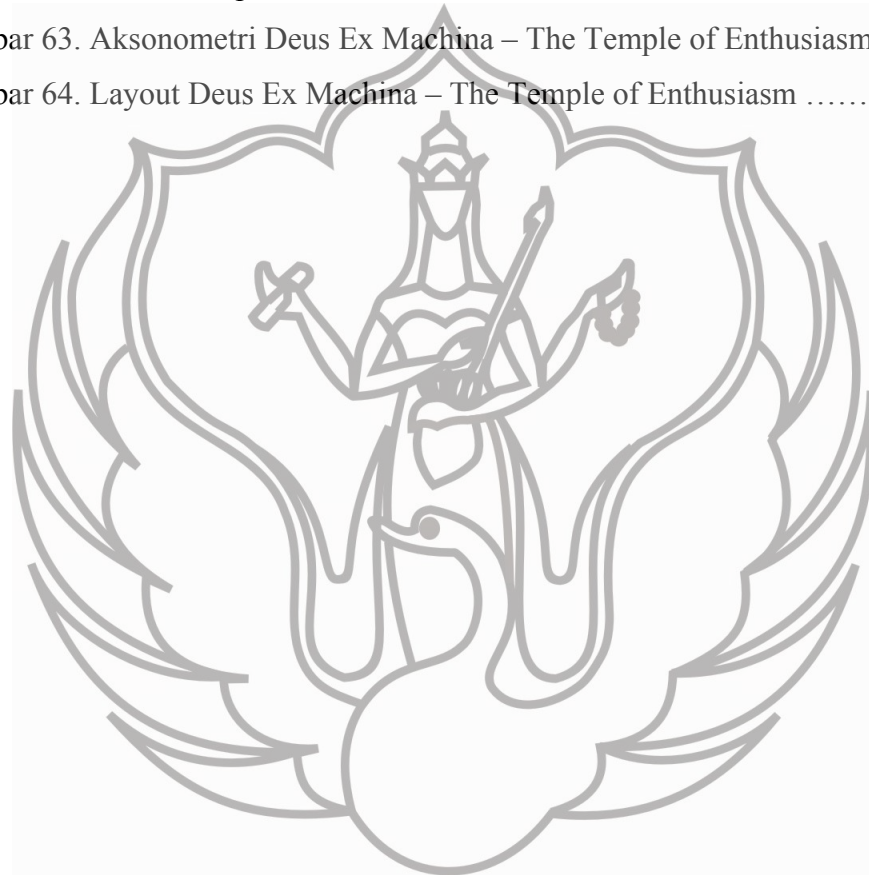
3. Data Proyek.....	13
BAB III	30
PERMASALAHAN DESAIN	30
A. Pernyataan Masalah	30
B. Ide Solusi Desain	30
BAB IV	33
PENGEMBANGAN DESAIN	33
A. Alternatif Desain.....	33
1. Alternatif Estetika Ruang.....	33
2. Alternatif Penataan Ruang.....	37
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	42
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	48
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	50
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	51
C. Hasil Desain.....	52
1. Rendering Perspektif.....	52
2. Perspektif Manual.....	56
3. Aksonometri.....	57
4. Layout.....	58
BAB V	59
PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Proses Desain	3
Gambar 2. Logo Deus Ex Machina	13
Gambar 3. Site Plan Deus Ex Machina Bali	16
Gambar 4. Denah Deus Ex Machina Bali.....	17
Gambar 5. Tampak Depan Area Deus Ex Machina Bali	19
Gambar 6. Komplek Deus Bali	19
Gambar 7. Kondisi Retail	20
Gambar 8. Kondisi Retail	20
Gambar 9. Kondisi Retail	20
Gambar 10. Kondisi Retail	20
Gambar 11. <i>Restaurant</i>	21
Gambar 12. <i>Restaurant</i> Tampak Depan	21
Gambar 13. <i>Restaurant</i> Tampak Samping	21
Gambar 14. <i>Outdoor Restaurant</i>	22
Gambar 15. <i>Restaurant</i>	22
Gambar 16. <i>Galery</i>	22
Gambar 17. Kondisi Kantor Desain dan Produksi	23
Gambar 18. Kondisi Kantor Desain dan Produksi	23
Gambar 19. Kantor Desain dan Produksi	23
Gambar 20. Jarak Pandang Display	25
Gambar 21. Standarisasi Sirkulasi Area Retail	25
Gambar 22. Standarisasi Rak Display	26
Gambar 23. Jarak <i>Dining Seating</i>	26
Gambar 24. Jarak <i>Dining Seating</i>	27
Gambar 25. Jarak Area <i>Dining</i>	27
Gambar 26. Standarisasi Meja Kantor	28
Gambar 27. Jarak Pandang Display Karya Seni	28

Gambar 28. <i>Moodboard</i> Suasana Ruang	34
Gambar 29. <i>Moodboard</i> Elemen Dekoratif	35
Gambar 30. Skema Warna	35
Gambar 31. Transformasi Bentuk	36
Gambar 32. Skema Material	36
Gambar 33. Hubungan Kedekatan Ruang	37
Gambar 34. Diagram <i>Bubble</i>	38
Gambar 35. Sirkulasi	38
Gambar 36. Alternatif Zoning 1	39
Gambar 37. Alternatif Zoning 2	39
Gambar 38. Alternatif Layout 1	40
Gambar 39. Alternatif Layout 2	41
Gambar 40. Alternatif Rencana Lantai 1	42
Gambar 41. Alternatif Rencana Lantai 2	43
Gambar 42. Rencana Dinding 1	44
Gambar 43. Rencana Dinding 2	45
Gambar 44. Rencana Plafon 1	46
Gambar 45. Rencana Plafon 2	47
Gambar 46. Furnitur Kustom	48
Gambar 47. Furnitur Kustom	48
Gambar 48. Furnitur Kustom	48
Gambar 49. Furnitur Kustom	49
Gambar 50. Furnitur Kustom	49
Gambar 51. Elemen Estetis	49
Gambar 52. Rendering Perspektif Area <i>Retail</i>	52
Gambar 53. Rendering Perspektif Area <i>Retail</i>	52
Gambar 54. Rendering Perspektif <i>Frontside Semi Outdoor</i>	53
Gambar 55. Rendering Perspektif <i>Backside Outdoor Restaurant</i>	53
Gambar 56. Rendering Perspektif <i>Backside Outdoor Restaurant</i>	54

Gambar 57. Rendering Perspektif Area <i>Galery</i>	54
Gambar 58. Rendering Perspektif Area <i>Office</i>	55
Gambar 59. Rendering Perspektif Area <i>Office</i>	55
Gambar 60. Rendering Perspektif Area Depan	56
Gambar 61. Sketsa Perspektif Manual	56
Gambar 62. Sketsa Perspektif Manual	57
Gambar 63. Aksonometri Deus Ex Machina – The Temple of Enthusiasm	57
Gambar 64. Layout Deus Ex Machina – The Temple of Enthusiasm	58



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Luas Lingkup Perancangan	15
Tabel 2. Fungsi dan Pengguna Ruang	16
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Ruang	29
Tabel 4. Ide dan Solusi Permasalahan Ruang	31
Tabel 5. Evaluasi Pemilihan Desain	51



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai salah satu destinasi wisata, Bali memiliki potensi pariwisata yang sangat kaya. Industri pariwisata menjadi objek pendapatan terbesar bagi provinsi Bali yang merupakan tujuan wisata dunia. Bali dinilai dapat memwadahi berbagai jenis kegiatan yang digemari anak muda pada masa sekarang ini. Kuliner, *fashion*, olahraga, dan sebagainya sangat mudah berkembang di pulau ini akibat arus mobilitas wisatawan dari berbagai Negara yang datang. Salah satunya adalah kawasan Canggu.

Canggu memiliki semua potensi yang menjadikannya salah satu favorit para wisatawan. Kawasan ini terkenal dengan pemandangan sawah dan pantai yang dapat diakses dengan mudah. Terdapat beberapa pantai berombak besar yang banyak diminati para penyuka olahraga *surfing*. Seiring berkembangnya popularitas Canggu, kawasan ini memiliki banyak penginapan unik, toko *fashion*, bar, *café*, dan sebagainya sebagai penunjang aktivitas liburan wisatawan.

Beragam wisatawan yang datang menjadikan Bali sebagai salah satu peluang usaha berbagai merek terkenal dunia. Deus Ex Machina adalah salah satu merek internasional yang didirikan di Bali pada tahun 2010 dengan nama The Temple of Enthusiasm. Berlokasi di Jalan Batu Mejan Nomor 8, Canggu. Deus adalah sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 2006 di Australia yang bergerak dalam bidang modifikasi motor. Dari esensinya Deus berkiblat pada gaya *oldskool* tahun 1980 yang menjadi gaya pada penerapan modifikasi motor dan *fashionnya*.

Karena arus tren di Bali yang sangat beragam, Deus melebarkan peluang bisnisnya tidak hanya pada modifikasi motor tetapi merambah ke dunia kuliner, *fashion*, *surfing*, *art*, *skateboard*, dan lain- lain. Anak muda menjadi sasaran utama dari Deus Ex Machina, karena dinilai memiliki selera yang baik dan ketertarikan akan hal- hal baru dan unik. Deus Ex Machina ini dipenuhi dengan bangunan- bangunan dengan menonjolkan kayu ekspos pada setiap sisi, cenderung tradisional. Memiliki area seperti kompleks yang dapat terlihat dari bangunan yang terpisah- pisah sesuai dengan kebutuhannya. Deus Canggung dilengkapi dengan restoran, retail, bengkel, galeri, *barbershop*, mini *skatepark* dan panggung pertunjukan.

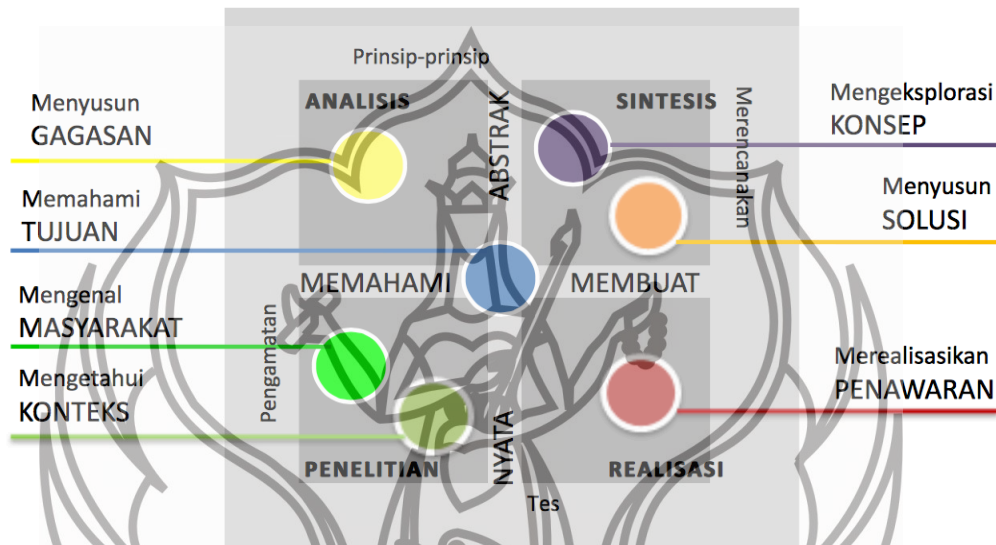
Pengunjung yang datang juga dari berbagai kalangan, tua, muda, penggemar motor sampai *surfing* hadir mengunjungi tempat ini. Setiap malamnya selalu ada pertunjukan musik dari berbagai *genre* juga. Suasana pesta yang sangat kental bisa dirasakan disini pada malam hari. Pengunjung dari mancanegara masih mendominasi hadir di tempat ini.

Dengan memiliki banyak fungsi dan kebutuhan akan ruang yang berbeda- beda, Deus Ex Machina Bali ini menjadi tempat yang menarik untuk didesain dan dikembangkan karena memiliki cakupan objek yang cukup luas dan dinilai bisa terus berkembang sesuai dengan arus tren yang terjadi pada era ini terutama bagi anak muda. Sehingga diperlukan penyelesaian desain yang dapat memenuhi kebutuhan dan fungsi pada setiap ruang yang ada. Menciptakan suatu desain interior yang memenuhi kualifikasi standar dan aspek kebutuhan yang ada pada setiap ruang yang menjadikan suatu keseimbangan antara ruang dan pengguna.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain Inovasi menurut Vijay Kumar terdapat tujuh mode aktifitas yang berbeda untuk desain inovasi yang dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Proses Desain
(Sumber: 101 Metode Desain, Vijay Kumar, 2013)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dapat dilakukan adalah :

a) Fakta- Fakta Kunci

Mengumpulkan informasi dari sumber- sumber seperti pengelola, pengunjung, dan orang- orang yang mengetahui perkembangan brand Deus ini.

b) Bibliometrik Kata Kunci

Menggunakan kata kunci untuk meneliti ide- ide dengan cara menganalisis keterangan dari keinginan klien.

c) Wawancara dengan Ahli Tren

Melakukan wawancara dengan desainer Deus langsung dan mempelajari tren yang sedang berlangsung.

2) Mengetahui Konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan. Tahapan yang dilaksanakan adalah :

a) Studi Literatur

Mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standard ergonomi, baik dari buku maupun internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola objek, baik manager maupun karyawan sehingga dapat mempercepat pemahaman umum mengenai bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3) Mengenal Masyarakat (Pengunjung/ Kustomer)

Dilakukan *survey* dan pengamatan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan topik perancangan sebagai bentuk dari pengumpulan data.

a) Kunjungan Lapangan

Datang langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan keadaan lapangan. Sehingga mendapatkan gambaran situasi yang jelas dan nyata dari objek.

b) **Aktivitas Lapangan**

Merupakan metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Wawancara lanjutan dilakukan dengan pengguna ruang untuk mengumpulkan pernyataan tentang pengalaman pengguna. Pernyataan-pernyataan ini diulas untuk menilai asumsi tentang perilaku pengguna, mengenali kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan melakukan penelitian tambahan.

4) **Menyusun Gagasan**

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data tersebut dianalisa dan dilakukan pembentukan *programming* untuk dapat menyusun konsep perancangan.

a) **Pengamatan Gagasan**

Mempelajari apa yang telah diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti-arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan-gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

b) **Jaringan Aktivitas**

Membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu

menemukan masalah pada objek serta peluang-peluang inovasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan *brainstorming* terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

a) Sesi Pembentukan Ide

Tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *role-playing*, *brainstorming*, *buzz session*, atau *discussion groups*.

b) Sketsa Konsep

Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *Bubble Diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

2) Menyusun Solusi

Dalam mode ini, penulis membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan menjadi sebuah solusi yang memenuhi kriteria.

a) Storyboard Solusi

Merupakan rangkaian sketsa baik dalam gambar, moodboard atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga

dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep solusi yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan mengevaluasi alternative desain bersama klien untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhan klien.

