

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebuah *brand* asing yaitu Deus Ex Machina yang bergerak dalam bidang kustom motor berdiri di Bali, berfokus pada kustom motor dan *surfboard*. Selain sebagai bengkel atau *workshop*, Deus Bali ini juga menyediakan berbagai fasilitas penunjang kebutuhan masa kini, seperti retail, restaurant, galeri, barbershop, bar, skatepark, dan panggung. Mengingat berbagai acara tahunan yang diselenggarakan di Deus, membuat *brand* ini berkembang dalam segi fasilitas. Turis yang datang bukan hanya lokal, tapi lebih didominasi mancanegara. Beberapa artis dan band luar negeri maupun lokal diizinkan untuk tampil sebagai pengisi acara ataupun memamerkan karya seni mereka di gallery Deus.

Deus Ex Machina Bali memiliki fasad bangunan yang tradisional, namun tidak menutup modernisasi dalam segala fasilitasnya. Bertujuan menjadi sesuatu yang berbeda diantara merek- merek sejenis, Deus terus berbenah. Untuk mendukung hal tersebut maka dipilihlah tema The Temple of Enthusiasm, mewakili citra Deus yang ingin ditunjukkan yaitu menjadi tempat yang spesial bagi para Deus enthusias dari seluruh dunia. Industrial kontemporer dipilih menjadi gaya yang akan diterapkan pada perancangan karena ingin menunjukkan sisi kekinian Deus yang telah dibalut kuat dengan fasad tradisional.

B. Saran

1. Hasil perancangan interior ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan- permasalahan ruang dan memudahkan aktifitas yang terdapat di Deus Ex Machina Bali.

2. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan baru dalam mendesain sebuah ruang publik yang dapat mewadahi berbagai aktivitas dan tetap dapat mengikuti perkembangan zaman.
3. Deus Ex Machina Bali akan menjadi lebih baik apabila lebih memberikan fasilitas khusus bagi penyandang disabilitas, karena tidak menutup kemungkinan bahwa Deus menjadi sebuah tujuan wisata semua kalangan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kusumawidagdo, Astrid. 2010. *Desain Ritel: Komunikasi Strategi Pemasaran Bisnis dengan Tepat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kumar, Vijay. 2016. *101 Metode Desain*. Diterjemahkan oleh: Irene Christin. Jakarta : Penerbit PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Lawson, Fred. 1979. *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Reinhold Company.
- Meshner, Lynne. 2010. *Basics Interior Design: Retail Design*. Singapore: AVA Book Production.
- Neufert, Ernst. 1999. *Data Arsitek Edisi ke-2*. Diterjemahkan oleh: Ir. Sjamsul Amril. Jakarta: Penerbit PT Erlangga.
- Panero, Julius, and Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga, 1979.
- Tuckwell, Carby. 2010. *Deus – The House of Simple Pleasures*. Singapore: Mr Oh and Junny.

Website

- <http://deuscustoms.com/flagships/temple-of-enthusiasm/> (diakses penulis pada tanggal 1 September 2017), pukul 13:40:54 WITA)
- https://issuu.com/deus/docs/nh_sp_su18-web-final (diakses penulis pada tanggal 6 Februari 2018, pukul 21:20:18 WIB)
- <http://www.arsiteka.com/2008/11/fleksibilitas-ruang-massa.html> (diakses penulis pada tanggal 18 Maret 2018, pukul 17:31:21)
- <https://www.domain.com.au/living/contemporary-industrial-interior-design-ideas/> (diakses penulis pada tanggal 15 Mei 2018, pukul 01:22:10)