



TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR DENGAN NUANSA KAMPUNG BALI PADA AREA FASILITAS THE UBUD VILLAGE RESORT

AIKO ISHII
NRP 3412100178

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo M.MT
NIP. 195410081980031003
Aria Weny Anggraita. ST., M.MT.
NIP. 198208012009122003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR DENGAN NUANSA KAMPUNG BALI
PADA AREA FASILITAS THE UBUD VILLAGE RESORT**

AIKO ISHII
NRP 3412100178

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo M.MT
NIP. 195410081980031003
Aria Weny Anggraita. ST., M.MT.
NIP. 198208012009122003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN INTERIOR DENGAN NUANSA KAMPUNG BALI
PADA AREA FASILITAS THE UBUD VILLAGE RESORT**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada

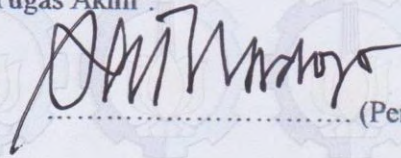
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

AIKO ISHII
NRP 3412100178

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Ir. R. Adi Wardoyo, M.M.T.
NIP 195410081980031003



(Pembimbing I)

2. Aria Weny A. S.T., M.M.T.
NIP 198208012009122003



(Pembimbing II)



SURABAYA,
JULI 2016



INTERIOR DESIGN WITH THE BALI VILLAGE NUANCES AT FACILITY AREA IN THE UBUD VILLAGE RESORT

Name of student : Aiko Ishii
NRP : 3412100178
Lecture 1 : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT
Lecture 2 : Aria Weny A. S.T., M.MT.

ABSTRACT

Indonesia is known as the Maritime State because it has large waters territorial and has many islands. Each island has a characteristic of each culture, for an example is Bali island. Along with the modernization, many works of region cultural were forgotten but much better in technological innovation, especially in the design and buildings construction. Characteristic of Balinese building has changes. Bamboo building in Bali can be seen in various places such as facilities areas like resort. The Ubud Village Resort which is located in Ubud Gianyar Bali

Departing from the name of the resort is The Ubud Village Resort, the writer will optimize the interior in the resort facility area with the concept of "Kampung Bali". With these concepts are expected to take advantage of innovations in a more modern while still preserving the culture of Bali. Lifting more innovative culture will affect visitor attraction because The Ubud Village Resort is able to provide a unique and visual identity to the resort. In addition to visual interest, the convenience of visitors also need to be considered in order to maintain the loyalty as a destination for relaxation and recreation.

Design methodology involves by collecting data that is held directly or indirectly. The primary data obtained surveys at The Ubud Village Resort to determine the existing condition. In addition, interviews and questionnaire analysis aims to determine the wishes and expectations of visitors. Secondary data was collected through various sources, both books, magazines, and journals as compliance data

The Concept that were presented at this resort is to describe a village in Bali during the traditional emphasizes with the natural impression, but more dynamic and add some innovations to the art of Balinese building in order to face a period of modernization

Key words: *The Ubud Village Resort, Kampung Bali, Modern, Natural.*



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



DESAIN INTERIOR DENGAN NUANSA KAMPUNG BALI PADA AREA FASILITASTHE UBUD VILLAGE RESORT

Nama : Aiko Ishii
NRP : 3412100178
Pembimbing 1 : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT
Pembimbing 2 : Aria Weny A. S.T., M.MT.

ABSTRAK

Indonesia dikenal dengan Negara Maritim karena memiliki wilayah perairan yang luas dan memiliki banyak pulau. Setiap pulau memiliki keeksotisan dari ciri khas masing-masing budaya, contoh yaitu pulau Bali. Seiring dengan modernisasi banyak karya-karya yang melupakan budaya daerahnya namun jauh lebih baik dengan inovasi teknologi khususnya dalam bidang rancang bangun bangunan. Bangunan Bali mengalami perubahan-perubahan karakteristik bangunan. Bangunan bambu di Bali dapat dilihat diberbagai tempat yang bersifat fasilitas seperti resort. The Ubud Village Resort yang berlokasi di Ubud kabupaten Gianyar, Bali merupakan salah satu akomodasi dibidang pariwisata.

Berangkat dari nama *resort* yaitu The Ubud Village Resort yakni “Kampung Ubud” peneliti akan mengoptimalkan interior pada area fasilitas *resort* dengan konsep “Kampung Bali”. Dengan konsep tersebut diharapkan dapat memanfaatkan inovasi-inovasi yang lebih modern dengan tetap melestarikan kebudayaan Bali. Mengangkat kebudayaan yang lebih inovatif akan berdampak kepada daya tarik pengunjung resort dikarenakan The Ubud Village mampu memberikan keunikan dan identitas pada resort secara visual. Selain ketertarikan secara visual, kenyamanan pengunjung juga perlu diperhatikan guna memertahankan kepercayaan resort sebagai tempat tujuan berelaksasi dan berekreasi.

Metodologi desain meliputi pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Data primer diperoleh melalui survei lapangan di The Ubud Village Resort untuk mengetahui kondisi eksisting. Selain itu wawancara dan analisa kuesioner bertujuan untuk mengetahui keinginan dan harapan pengunjung. Data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber baik buku, majalah, maupun jurnal sebagai data pelengkap

Konsep yang dihadirkan pada *resort* ini adalah menjabarkan suatu pedesaan di Bali pada masa tradisional yang menekankan kesan yang natural, lebih dinamis dan menambahkan inovasi seni bangunan Bali guna menghadapi masa moderenisasi ini

Kata kunci : *The Ubud Village Resort, Kampung Bali, Modern, Natural.*



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan berkat dan anugrahNya, sehingga dapat menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Desain Interior dengan Nuansa Kampung Bali pada Area Fasilitas The Ubud Village Resort” dan menyelesaikan laporan ini sebagai bentuk pertanggung jawaban dari mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501).

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga tidak lupa mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Sang Hyang Widhi Wasa atas limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
2. Bapak DR. Mahendra Wardhana, ST. MT. selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya yang sekaligus sebagai koordinator mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (RI 141501).
3. Bapak Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. dan Aria Weny A. S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir (RI 141501)
4. Dosen dan civitas akademika Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
5. Orangtua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan laporan ini.

Dengan ini, diharapkan agar laporan tugas akhir yang telah disusun oleh penulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, ... Juli 2016

(Penulis)



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Definisi Judul.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Permasalahan	4
1.4.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.4.2 Batasan Masalah	5
1.4.3. Rumusan Masalah.....	5
1.5 Ruang Lingkup	5
1.6 Metode Desain.....	6
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data	6
1.6.2 Tahap Identifikasi Permasalahan.....	7
1.6.3. Tahap Analisa	7
1.6.4. Tahap Konsep	8
1.7 Sistematika Penulisan	8



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Resort	9
2.1.1 Definisi Resort	9
2.1.2 Jenis Resort	9
2.1.3 Fasilitas Resort	10
2.1.4 Persyaratan Resort	11
2.1.5 <i>Café</i>	11
2.1.6 Area bermain Anak	12
2.2 Kajian Kampung Bali	16
2.2.1 Definisi Kampung Bali	16
2.2.2 Filosofi Bangunan Bali	17
2.2.3 Jenis-jenis aktivitas orang kampung Bali	18
2.2.4 Material-Material tradisional Bali	18
2.2.5 Warna-Warna Khas Bali	31
2.3 Kajian The Ubud Village Resort	32
2.3.1 Sejarah The Ubud Village Resort	33
2.3.2 Alamat The Ubud Village Resort	33
2.3.3 <i>Corporate Identity</i>	33
2.3.4 <i>Corporate Image</i>	34
2.3.5 Visi dan Misi	34
2.3.6 Struktur Organisasi	36
2.3.7 Fasilitas Resort	36
2.3.8 Tipe-tipe Vila Resort	39
2.3.9 Side Plan dan Denah Eksisting	41
2.3.10 Foto Eksisting	43
2.3.11 Studi pembandingan	46



BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Alur Metodologi	51
3.2 Tahapan Pengumpulan Data	52
3.2.1 Data Primer	52
3.2.2 Data Sekunder	54
3.3 Tahapan Analisa Data	56

BAB IV ANALISA

4.1 Data	61
4.2 Data Analisa Objek	61
4.2.1 Analisa Ruangan	61
4.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang	63
4.2.3 Analisa Sirkulasi Ruang	64
4.3 Data Analisa Kuisisioner	65
4.3.1 Analisa Variabel Demografi	65
4.3.2 Analisa Perilaku Pengunjung	68
4.3.3 Analisa Variabel Eksisting <i>Layout</i>	69
4.3.4 Analisa Koresponden	70
4.4 Data Analisa Wawancara	75
4.4.1 Sejarah The Ubud Village Resort	75
4.4.2 Perkembangan Perusahaan	76
4.4.3 Filosofi Perusahaan	76
4.4.4 <i>Corporate Identity</i>	77
4.4.5 Eksisting dan Interior The Ubud Village Resort	77

BAB V KONSEP DESAIN

5.1 Rangkuman Hasil Analisa	79
5.1.1 Rangkuman Analisa Wawancara	79
5.1.2 Rangkuman Analisa Kuisisioner	80
5.2 Konsep Desain	82



5.3 Transformasi Konsep Desain	83
--------------------------------------	----

BAB VI PROSES DAN HASIL DESAIN

6.1 Alternatif <i>Layout</i>	95
6.1.1 Alternatif 1	95
6.1.2 Alternatif 2	97
6.1.3 Alternatif 3	99
6.1.4 Alternatif Terpilih	101
6.2 Desain Area Terpilih.....	105
6.2.1 Area Bermain Anak Lt.1	105
6.2.2 Area Bermain Anak Lt.2	106
6.2.3 Area <i>Cafe</i>	107

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan	109
7.2 Saran	110

LAMPIRAN.....	111
---------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	153
----------------------	-----

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	155
----------------------------------	-----

BIODATA PENULIS	157
-----------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anthropometri anak umur 4-6 tahun	15
Gambar 2.2 Contoh Bambu Betung	19
Gambar 2.3 Contoh Bambu Ampel Atau Kuning	20
Gambar 2.4 Contoh Bambu Duri	20
Gambar 2.5 Bambu tali sebagai Bahan Fasat.....	21
Gambar 2.6 Contoh Bambu Hitam sebagai Bahan Perabotan.....	21
Gambar 2.7 Potongan Bambu dan Kunci Antar Bambu	25
Gambar 2.8 Macam-macam Pertemuan Antar Bambu	25
Gambar 2.9 Sambungan Tradisional dengan Tali	26
Gambar 2.10 Sambungan Tradisional Improvisasi.....	27
Gambar 2.11 Sambungan Modern Induo Achor	28
Gambar 2.12 Sambungan Modern Pan Knot	28
Gambar 2.13 Pemanfaatan Batu Bata Bali pada Interior dan Arsitektur	29
Gambar 2.14 Perbedaan Batu Alam Diukir dengan yang Tidak Diukir	30
Gambar 2.15 Material Rotan.....	30
Gambar 2.16 Warna-Warna Khas Bali	32
Gambar 2.17 The Ubud Village Resort.....	32
Gambar 2.18 Logo The Ubud Village Resort	34
Gambar 2.19 Bagan Struktur Organisasi.....	36
Gambar 2.20. Lobi The Ubud Village Resort	36
Gambar 2.21 Restoran dan <i>Cafe</i> The Ubud Village Resort	37
Gambar 2.22 Aktivitas <i>Sport</i> The Ubud Village Resort	37
Gambar 2.23 Fasilitas SPA The Ubud Village Resort	38
Gambar 2.24 Tipe Kamar <i>Garden Pool Villa</i>	39
Gambar 2.25 Tipe Kamar <i>Rice Field Villa</i>	39
Gambar 2.26 Tipe Kamar <i>Village Suite 1 Villa</i>	40
Gambar 2.27 Tipe Kamar <i>Village Suite 2 Villa</i>	40
Gambar 2.28 Site Plan The Ubud Village Resort	41



Gambar 2.29 Eksisting Lt. 1 Area Fasilitas The Ubud Village Resort.....	42
Gambar 2.30 Eksisting Lt. 2 Area Fasilitas The Ubud Village Resort.....	43
Gambar 2.31 Area Spa The Ubud Village Resort	43
Gambar 2.32 Café The Ubud Village Resort	44
Gambar 2.33 Area Gym The Ubud Village Resort	44
Gambar 2.34 Kamar Mandi Gym The Ubud Village Resort.....	435
Gambar 2.35 Game Area The Ubud Village Resort.....	46
Gambar 2.36 Sharma Spring Villa	47
Gambar 2.37 Interior Lantai 6 Sharma Spring Villa	48
Gambar 2.38 Area Bar Sharma Spring Villa.....	48
Gambar 2.39 Soneva Kiri Resort.....	49
Gambar 2.40 Den <i>Kid's</i> Education Centre Soneva Kiri Resort.	49
Gambar 2.41 Interior <i>Kid's</i> Education Centre.....	50
Gambar 3.1 Alur Metodologi Riset Desain	52
Gambar 4.1 Café Ubud Village Resort.....	61
Gambar 4.2 Area Bermain Anak The Ubud Village Resort.....	62
Gambar 4.3 Hasil Analisa Hubungan Ruang	64
Gambar 4.4 Analisa Sirkulasi Ruangan.....	65
Gambar 4.5 Hasil Analisa Jenis Kelamin Pengunjung <i>Resort</i>	66
Gambar 4.6 Hasil Analisa Usia Pengunjung <i>Resort</i>	66
Gambar 4.7 Hasil Analisa Pekerjaan Pengunjung <i>Resort</i>	67
Gambar 4.8 Hasil Analisa Rekan yang Diajak Pengunjung <i>Resort</i>	67
Gambar 4.9 Analisa Eksisting <i>Layout</i>	71
Gambar 4.10 Data Hasil Analisa minat koresponden terhadap Nuansa <i>Resort</i> .	72
Gambar 4.11 Analisa Elemen-elemen yang Diminati dalam Sebuah <i>Resort</i>	73
Gambar 4.12 Data Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Bambu	73
Gambar 4.13 Data Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Lain.	74
Gambar 4.14 Data Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Furnitur	75
Gambar 4.15 Logo The Ubud Village <i>Resort</i>	76
Gambar 6.1 <i>Layout</i> Lt. 1 Alternatif 1	95



Gambar 6.2 <i>Layout</i> Lt. 2 Alternatif 1	96
Gambar 6.3 <i>Layout</i> Lt. 1 Alternatif 2	97
Gambar 6.4 <i>Layout</i> Lt. 2 Alternatif 2	98
Gambar 6.5 <i>Layout</i> Lt. 1 Alternatif 3	99
Gambar 6.6 <i>Layout</i> Lt. 2 Alternatif 3	100
Gambar 6.7 Weighted Method	101
Gambar 6.8 <i>Layout</i> Area Bermain Anak Lt. 1	102
Gambar 6.9 Sketsa Gagasan Area Bermain Anak Lt. 1	102
Gambar 6.10 <i>Layout</i> Area Bermain Anak Lt. 2	103
Gambar 6.11 Sketsa Gagasan Area Bermain Anak Lt. 2	103
Gambar 6.12 <i>Layout</i> Area Bermain Anak Lt. 2	104
Gambar 6.13 Sketsa Gagasan Area Café	104
Gambar 6.14 Desain Akhir <i>Layout</i> Area Terpilih 1	105
Gambar 6.15 Desain Akhir Area Bermain Anak Lt. 1	106
Gambar 6.16 Desain Akhir <i>Layout</i> Area Terpilih 2	106
Gambar 6.17 Desain Akhir Area Bermain Anak Lt. 2	107
Gambar 6.18 Desain Akhir <i>Layout</i> Area Terpilih 3	107
Gambar 6.19 Desain Akhir Area Café	108



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Macam-Macam Pengawetan Bambu	23
Tabel 4.1 Studi Aktivitas Pengunjung <i>Cafe</i>	63
Tabel 4.2 Studi Aktivitas Pengunjung Area Bermain Anak	63
Tabel 4.3 Analisa Perilaku dengan Penerapan pada Interior.	68
Tabel 4.4 Analisa Eksisting <i>Layout</i>	69
Tabel 5.1 Rangkuman Analisa Wawancara	79
Tabel 5.2 Rangkuman Analisa Kuisisioner.	80
Tabel 5.3 Rangkuman Analisa Konsep	82
Tabel 5.4 Transformasi Konsep Desain	84



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.01 <i>Site Plan</i> The Ubud Village Resort.....	111
LAMPIRAN.02 Eksisting Lt. 1 The Ubud Village Resort.....	112
LAMPIRAN.03 Eksisting Lt. 2 The Ubud Village Resort.....	113
LAMPIRAN.04 <i>Layout</i> Alternatif The Ubud Village Resort 1 Lt. 1	114
LAMPIRAN.05 <i>Layout</i> Alternatif The Ubud Village Resort 1 Lt. 2	115
LAMPIRAN.06 <i>Layout</i> Alternatif The Ubud Village Resort 2 Lt. 1	116
LAMPIRAN.07 <i>Layout</i> Alternatif The Ubud Village Resort 2 Lt. 2	117
LAMPIRAN.08 <i>Layout</i> Alternatif The Ubud Village Resort 3 Lt. 1	118
LAMPIRAN.09 <i>Layout</i> Alternatif The Ubud Village Resort 3 Lt. 2	119
LAMPIRAN.10 <i>Layout</i> Terpilih 1 The Ubud Village Resort	120
LAMPIRAN.11 <i>Layout</i> Terpilih 2 The Ubud Village Resort	121
LAMPIRAN.12 <i>Layout</i> Terpilih 3 The Ubud Village Resort	122
LAMPIRAN.13 Potongan A-A' Area Terpilih 1 dan 2	123
LAMPIRAN.14 Potongan B-B' Area Terpilih 1 dan 2	126
LAMPIRAN.15 Potongan C-C' dan D-D' Area Terpilih 3.....	128
LAMPIRAN.16 Detail Arsitektur Area Terpilih 1	129
LAMPIRAN.17 Detail Arsitektur Area Terpilih 2.....	131
LAMPIRAN.14 RAB Ruang Terpilih 1	123
LAMPIRAN.15 RAB Ruang Terpilih 2.....	126
LAMPIRAN.16 RAB Furnitur	128
LAMPIRAN.17 Rekap RAB Area Terpilih 1	128
LAMPIRAN.18 Rekap RAB Terpilih 2	128
LAMPIRAN.19 Kuisisioner.....	128
LAMPIRAN.20 Lembar Asistensi Kolokium 1	147
LAMPIRAN.21 Lembar Asistensi Kolokium 2	149
LAMPIRAN.22 Lembar Asistensi Kolokium 3	151



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal dengan Negara Maritim karena memiliki wilayah perairan dan juga memiliki banyak pulau. Indonesia memiliki 17.504 pulau, dari pulau-pulau besar seperti Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, Irian Jaya hingga pulau kecil seperti Bali, NTB, NTT, dan masih banyak lagi. Setiap pulau memiliki keeksotisan dari ciri khas masing-masing budaya, contoh yaitu pulau Bali yang terkenal dengan Seni khas Bali dari seni lukis, tari, musik hingga seni bangunan. Pola ruangan sangat terkait dengan pandangan hidup masyarakat bali, tidak terlepas dari sendi-sendi agama, adat istiadat, kepercayaan dan system religi yang melandasi aspek-aspek kehidupan¹ Sehingga seiring dengan modernisasi, bangunan Bali memiliki perubahan-perubahan karakteristik dari bangunan Bali yang menyerupai rumah pondok bambu, bangunan yang kaya dengan filosofi keagamaan maupun kesenian yang dibawa oleh pendatang India Hindu, hingga bangunan Bali yang modern minimalis. Bangunan bambu sendiri telah hadir di Bali sejak lama, hanya saja pemanfaatan dan pengolahan terhadap material tersebut belum modern sehingga kurang mendukung inovasi-inovasi pada elemen-elemen desain interior .

Bangunan bambu di Bali dapat dilihat diberbagai tempat yang bersifat fasilitas umum seperti sekolah, restoran dan resort. *Resort* saat ini sudah sangat banyak di Bali sehingga antara satu *resort* dengan yang lainnya sering berlomba-lomba untuk lebih unggul, antara lain dengan cara menawarkan pemandangan yang bagus, menyediakan fasilitas yang lengkap, area yang strategis hingga struktur yang unik untuk menarik

¹ Ngakan Dwijendra, *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*. Bali, 2003, hlm 1.



pengunjung. The Ubud Village Resort salah satu *resort* yang menawarkan pemandangan yang bagus, area yang strategis, hingga interior kamar yang nyaman dan hangat, hanya saja pada area fasilitas umum seperti area café dan area bermain anak tersebut kurang memberikan kesan Kampung Bali yang berlokasi di salah satu kabupaten di Bali yaitu Gianyar.

Berangkat dari nama *resort* tersebut yakni “Kampung Ubud” peneliti akan mengoptimalkan interior pada area fasilitas *resort* dengan konsep “Kampung Bali” . Pembuatan desain ini bertujuan tidak hanya membuat interior menjadi menarik dan memanjakan wisatawan untuk datang ke Bali, namun untuk melestarikan budaya Bali. Pada era modernisasi banyak karya-karya yang melupakan budaya daerahnya namun jauh lebih baik dengan inovasi teknologi khususnya dalam bidang rancang bangun bangunan. Maka dari itu “Kampung Bali” diharapkan dapat memanfaatkan inovasi-inovasi yang lebih modern namun tetap melestarikan kebudayaan Bali .

1.2 Definisi Judul

Desain Interior dengan Nuansa Kampung Bali pada area fasilitas The Ubud Village Resort memiliki definisi judul sebagai berikut:

1. **Desain interior** merupakan ilmu yang mempelajari perancangan suatu karya seni yang ada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam ruang yang akan dirancang
2. **Nuansa Kampung Bali** adalah sebuah nuansa yang menjabarkan suatu pedesaan di Bali pada masa sebelum zaman modern atau tradisional dengan menekankan kesan natural yang lebih dinamis dan menambahkan kekhasan seni bangunan Bali guna menghadapi masa modernisasi ini.
3. **Area Fasilitas** adalah motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang. Menuntut ketersedianya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif indoor dan outdoor. Fasilitas pokok adalah



ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi outdoor meliputi kolam renang, lapangan tennis dan penataan lansekap.

4. **The Ubud Village Resort** adalah *resort* berbintang lima yang memiliki ambisi untuk terus menjaga baik bahkan mengembangkan *image* hotel kepada pengunjung sehingga pengunjung selain merasa nyaman juga selalu menjadikan The Ubud Village *resort* sebagai pilihan relaksasi dan rekreasi ke pulau dewata.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

- 1 Mengetahui elemen-elemen interior pembentuk ruang apa saja yang memiliki kesan Kampung Bali
- 2 Memahami perbedaan material-material yang lebih terkesan tradisional meskipun hadir dalam masa moderinasasi.
- 3 Mampu memberikan bukti bahwa terdapat inovasi-inovasi yang tidak melupakan kebudayaan di Indonesia terutama Bali.

1.3.2. Manfaat

1. Manfaat bagi mahasiswa :
Memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai elemen-elemen interior pembentuk ruang yang terkesan tradisional meskipun hadir dalam masa moderinasasi menjadi suatu inovasi dalam kampung Bali, serta mampu menerapkan ide-ide kreatif dalam merancang suatu desain yang berdasarkan analisa, riset dan observasi pada objek nyata.
2. Manfaat bagi The Ubud Village Resort:
Menawarkan alternatif desain baru kepada The Ubud Village Resort dengan memberikan nuansa yang sesuai dengan nama, keinginan dan kebutuhan *resort* sehingga menambah nilai jual untuk *resort* sendiri.
3. Manfaat bagi Pengunjung The Ubud Village Resort:
Merancang desain Interior yang optimal dan sesuai dengan keinginan para pengunjung khususnya pengunjung area fasilitas dengan



memperhatikan standard yang ada dan mampu memberikan kesan kampung Bali dengan inovasi-inovasi yang baru sehingga pengunjung tidak merasa kecewa, merasa nyaman dan betah serta puas dengan desain interior yang kreatif

1.4 Permasalahan

1.4.1 Identifikasi Masalah

- 1 Luasan bangunan yang cukup besar merupakan salah satu kelebihan pada *resort* ini dan akan lebih baik jika area-area yang luas tersebut memerhatikan estetika ruangan sehingga memberikan kenyamanan pengunjung secara visual.
- 2 Area gudang pada gedung utama area fasilitas akan lebih baik dialih fungsikan menjadi salah satu area fasilitas untuk mengoptimalkan area tersebut.
- 3 Fasilitas *resort* merupakan salah satu aspek ketertarikan pengunjung untuk mengunjungi sebuah *resort*. The Ubud Village Resort sudah cukup memberikan fasilitas pada pengujung yang berpasangan namun akan lebih baik jika target pengunjung tidak hanya dipatok kepada pengunjung yang berpasangan melainkan juga memerhatikan pengunjung yang berkeluarga.
- 4 Tidak hanya fasilitas namun tinggi tingkat ekspetasi masyarakat terhadap pelayanan dan kenyamanan dalam sebuah *resort* untuk menengah keatas membuat *resort* harus menawarkan ciri khas *resort* tersebut dengan nilai jual nama *resort* yaitu “The Ubud Village Resort” tentunya pengunjung ingin merasakan suasana dan nuansa kampung bali ketika sedang mengunjungi *resort* tersebut.



1.4.2. Batasan Masalah

1. Topik pembahasan adalah seputar pengekplorasian elemen-elemen interior yang akan menampilkan kesan Kampung Bali
2. Fokus desain adalah area fasilitas pada The Ubud Village Resort yaitu area bermain anak lantai 1 dan 2 serta pada area café.

1.4.3. Rumusan masalah

1. Bagaimana memunculkan nuansa Kampung Bali yang sederhana menjadi lebih modern dengan mengangkat identitas Kampung Bali dengan inovasi-inovasi baru.pada elemen-elemen interior yang ada pada area fasilitas *resort*
2. Bagaimana memberikan rasa nyaman dengan suasana Bali kepada pengunjung sehingga pengunjung tertarik, betah dan merasa tenang ketika menggunakan area fasilitas *resort*
3. Menambahkan area fasilitas berupa tempat bermain anak untuk meningkatkan target pengunjung yang berkunjung bersama anggota keluarga.

1.5 Ruang lingkup

1. Melakukan studi dan analisa mengenai :
 - a. Kondisi fisik bangunan dan interior beserta rencana pengembangannya pada masa yang akan datang.
 - b. Kondisi dan kegiatan pengunjung *resort*
 - c. Furnitur dan elemen estetis yang mendukung desain interior *resort*
2. Pengembangan desain dilakukan melalui :
 - a. Interior ruang (*Celling, Wall, Floor*) yang memenuhi kriteria yang ada dan sesuai dengan tema yang diterapkan yaitu Kampung Bali pada era moderenisasi
 - b. Komponen Interior lainnya seperti furniture, material, furnishing, dan elemen estetis .



- c. Aplikasi inovasi pengolahan material bambu dan rattan untuk material utama dari konsep kampung.
- d. Orientasi menampilkan kesan interior kampung bali pada area fasilitas *resort* berinovasikan sehingga tercipta kesan yang dinamis, tidak membosankan, nyaman, kreatifitas tinggi pada *resort* dengan menjaga kelestarian bali.

1.6 Metode Desain

Merupakan cara untuk menghasilkan suatu konsep interior yang mampu menjawab permasalahan yang dirasakan pada jaman modernisasi ini tanpa melupakan tradisional nuansa kampung bali khususnya pada area fasilitas.

Metode ini dilakukan dengan cara pendekatan kasus dan pengamatan secara langsung di lapangan, yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan di lapangan pada saat ini, serta kondisi dan suasana di The Ubud Village Resort

Berikut ini adalah tahapan yang dilakukan dalam kegiatan mendesain :

1.6.1. Tahap Pengumpulan Data

- a Primer : melakukan survey di lapangan dan mendapatkan data dari menyebarkan kuisioner kepada 70 koresponden pengunjung The Ubud Village Resort
- b Sekunder : berupa kepustakaan dimana diperoleh literatur tentang konsep Kampung Bali secara keseluruhan seperti ciri-ciri, prinsip, material, dan warna-warna identik khas Bali serta penerapan dan dampak pada interior area fasilitas The Ubud Village Resort.



1.6.2. Tahap Identifikasi Permasalahan

Diperoleh dari observasi dan survey dilapangan dan nantinya ruang lingkup akan ditentukan oleh *problem identification*.

1.6.3. Tahap Analisa

Pada tahap ini permasalahan akan diuraikan melalui gambaran obyek desain, yaitu dalam hal ini adalah The Ubud Village Resort dengan konsep Kampung Bali yang berkesankan natural, dinamis dan fleksibel. Dimana uraian tadi akan menjadi tolak ukur keberhasilan dalam menghasilkan suatu interior di sebuah *resort* Oleh karena itu dilakukan analisa terhadap premis-premis yang mempengaruhi dari suatu desain, yaitu :

a Analisa variable demografi

Variable demografi digunakan untuk mengetahui karakteristik pengunjung *resort* di daerah ubud. Analisa hasil perhitungan kuisisioner masing-masing sub-variable dalam variable demografi dapat diuraikan sebagai berikut:

b Analisa aktivitas dan perilaku pengunjung

Yaitu cara mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan dan mengetahui tingkat kenyamanan pengunjung selama melakukan aktivitas di area fasilitas.

c Analisa Minat Pengunjung

Dengan mengetahui tingkat ekspektasi pengunjung maka pengunjung akan merasa puas. Hal ini merupakan hal penting dikarenakan *resort* merupakan salah satu jenis akomodasi yang mengutamakan keinginan dan kepuasan pelancong dalam berelaksasi di sebuah *resort*

d Analisa Elemen-elemen Interior

Dengan menganalisa gaya yang telah terpilih yaitu natural, ecobuilding, dan tidak melupakan aspek tradisional khususnya Budaya Bali.



1.6.4. Tahap Konsep

Menuangkan semua ide berdasarkan studi pustaka dan literatur untuk menjawab permasalahan yang ditetapkan diawal maupun timbul selama proses berlangsung.

1.7. Sistematika Penulisan

- **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang yang mendasari pemilihan judul, definisi judul, tujuan dan manfaat penelitian, permasalahan, ruang lingkup serta sistematika penulisan laporan.

- **Bab II : Tinjauan Pustaka**

Berisi mengenai pembahasan interior ciri dan contoh dari interior kampung bali dan resort yang diambil dari studi pustaka.

- **Bab III : Metodologi Penelitian**

Berisi mengenai bagaimana cara mendapatkan data keseluruhan.

- **Bab IV : Analisa Data**

Berisi tentang analisa data dari metodologi yang telah di kumpulkan.

- **Bab V : Konsep Desain**

Berisi tentang proses memecahkan permasalahan berdasarkan analisa studi pustaka, data dilapangan dan konsep awal sehingga menjadi jawaban terhadap permasalahan yang diangkat.

- **Bab VI : Penutup**

Berisi tentang kesimpulan dan jawaban terhadap permasalahan desain.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Resort

2.1.1 Definisi Resort

- a. Dalam Oxford Learner's Dictionary of Current English, resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya.
- b. Menurut Dirjen Pariwisata resor adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya².
- c. Resor adalah sebuah tempat menginap dimana mempunyai fasilitas khusus untuk kegiatan bersantai dan berolahraga seperti tennis, golf, spa, tracking dan jogging, bagian concierge berpengalaman dan mengetahui betul lingkungan resor, bila ada tamu yang mau hitchhiking berkeliling sambil menikmati keindahan alam sekitar resor ini (Pendit, 1999)³.

2.1.2 Jenis Resort

Berikut merupakan jenis-jenis resor menurut Menurut Lawson⁴

a. Lokasi

Umumnya berlokasi di tempat-tempat berpemandangan indah, pegunungan, tepi pantai dan sebagainya, yang tidak dirusak oleh keramaian kota, lalu lintas yang padat dan bising, "Hutan Beton" dan

² Dirjen Pariwisata, Pariwisata Tanah Air Indonesia, Jakarta, 1988, hlm 13.

³ Donni Efiando, "Landasan Konseptual perancangan dan perencanaan Hotel Resort di Pantai Sundak". Universitas Atma Jaya. Vol 1, No 1.

⁴ Lawson F., Hotels and Resorts. Oxford, 1995, hlm 1



polusi perkotaan. Pada Resor, kedekatan dengan atraksi utama dan berhubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tuntutan utama pasar dan akan berpengaruh pada harganya.

b. Fasilitas

Motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersedianya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif indoor dan outdoor. Fasilitas pokok adalah ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi outdoor meliputi kolam renang, lapangan tennis dan penataan lansekap

c. Arsitektur

Wisatawan yang berkunjung ke Hotel Resor cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis hotel lainnya. Wisatawan pengguna hotel resor cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik.

d. Segmen pasar.

Sasaran yang ingin dijangkau adalah wisatawan / pengunjung yang ingin berlibur, bersenang-senang, menikmati pemandangan alam, pantai, gunung dan tempat-tempat lainnya yang memiliki panorama yang indah.

2.1.3 Fasilitas Resort

Berikut merupakan macam-macam fasilitas *resort*⁵ antara lain :

a. Fasilitas utama.

Fasilitas ini bersifat mengakomodasikan pengunjung resor contoh: - Kamar tidur - Restoran dan Bar

b. Fasilitas sekunder.

Fasilitas yang bersifat rekreasi lebih memanjakan pengunjung dengan

⁵ Maria Ratnaningrum, "Beach Resort Hotel di Pantai Jungwok Gunungkidul", UAJY, 2006, hlm 21.



cara menyajikan aktivitas-aktivitas di luar kamar seperti: kolam renang, sauna, pusat kebugaran, souvenir shop, Bussines Center

c. Fasilitas tambahan.

Pada fasilitas ini memberikan fasilitas berupa pelengkap antara lain penyedia jasa rental mobil, kios atau tempat melaundri pakaian

2.1.4 Persyaratan *Resort*

- a. Pelaksanaan Peraturan Daerah Kabupaten Gianyar Nomor 14 Tahun 2012 Tentang Retribusi Izin Mendirikan Bangunan Khususnya Terhadap Sarana Bangunan Pariwisata
- b. Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif No 24 Tahun 2014 Tentang Standar Usaha Spa
- c. Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 2 Tahun 2012 Tentang Kepariwisataaan Budaya Bali

2.1.5 *Café*

Cafe diartikan sebagai tempat usaha yang menjadikan kopi sebagai sajian utamanya di samping makanan kecil lainnya. *Café* bisa berupa indoor maupun outdoor.

Dari sudut pandang budaya, *café* sebagian besar berfungsi sebagai pusat interaksi sosial yaitu menyediakan tempat untuk berkumpul, bicara, menulis, membaca, menghibur satu sama lain, atau menghabiskan waktu, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil dari dua /tiga/ empat orang.

Area yang ada dalam *café* antarlain:

- Area duduk tamu
Dapat berupa kursi, sofa atau *bench* dengan meja atau *counter table*
- Bar (barista)
Tempat meracik kopi, teh, jus atau minuman lainnya. Alat yang



diperlukan: *bean grinder, coffee brewer, tea brewer*, kulkas dan tempat menaruh sirup atau bahan-bahan minuman lainnya

- Dapur
Tempat membuat makanan ringan. Alat yang diperlukan: *stove, food display, storage*, kulkas, dll
- Toilet tamu
- Area Staff
Tempat untuk staff menaruh alat kebersihan dan bawaan pribadi.

2.1.6 Area Bermain Anak

Untuk merancang sebuah area bermain anak maka perlu diketahui mengenai psikologi dan ergonomi anak terutama anak berusia 4-6 tahun.

1. Psikologi anak

Dalam masa perkembangannya menjadi dewasa banyak faktor yang mempengaruhinya. Lingkungan awal yang mempengaruhi atau berperan dalam perkembangan anak usia prasekolah adalah lingkungan rumah dan lingkungan di luar rumah⁶. Skema berikut menjelaskan lingkungan awal yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah.

Lingkungan rumah meliputi peran orang tua, pengasuh maupun fisik rumah terhadap perkembangan anak. Sebagai orang tua, mereka mempunyai berbagai peran pilihan seperti sebagai pelajar, pembuat keputusan atau sebagai tim kerjasama guru-orang tua. Dalam peran-peran tersebut memungkinkan orang tua membantu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak-anak mereka.

Sedangkan yang dimaksud lingkungan di luar rumah meliputi peran masyarakat, dalam hal ini teman sebaya, tetangga dan sekolah yang

⁶ Bronfrenbrenner, *Ecology of Human Development*, Harvard, 1979, hlm 234



mempengaruhi perkembangan anak. Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan antara lain faktor media massa, terutama televisi, memiliki pengaruh yang amat besar terhadap perkembangan anak⁷. Pengaruh teman mulai dirasakan pada saat anak berusia empat tahun bersamaan dengan tumbuhnya kebutuhan untuk bermain dengan teman sebaya. Teman sebaya mempengaruhi pikiran, perasaan dan aspirasi anak maupun bagaimana cara ia memberi, menerima, menanti gilirannya serta menghadapi kemenangan maupun berbesar hati jika menghadapi kekalahan.

Berikut merupakan hal-hal yang mempengaruhi psikologi anak:

a Warna

- Merah

- Pengaruh Positif :

- Keberanian fisik, kekuatan, kehangatan, energi, kelangsungan hidup dasar, 'fight or flight', stimulasi, maskulinitas, kegembiraan.

- Pengaruh Negatif :

- Defiance, agresi, dampak visual, sharing.

- Biru

- Pengaruh Positif :

- Kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, refleksi, tenang, siensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan

- Pengaruh Negatif :

- Dingin, sikap acuh tak acuh, kurangnya emosi, kemasaman.

- Kuning

- Pengaruh Positif:

- Optimisme, kepercayaan diri, harga diri, kekuatan emosional, keramahan, kreativitas.

⁷ Akbar Reni Hawadi, *Perkembangan Psikologi Anak*, Jakarta, 2001, hlm 16



- Pengaruh Negatif:
Irasionalitas, ketakutan, kerapuhan emosional, depresi, kecemasan.
- Hijau
 - Pengaruh Positif:
Keserasian, keseimbangan, penyegaran, cinta universal, istirahat, pemulihan, jaminan, kesadaran lingkungan, keseimbangan, kedamaian.
 - Pengaruh Negatif:
Kebosanan, stagnasi, blandness, kelelahan.

b. Bentuk

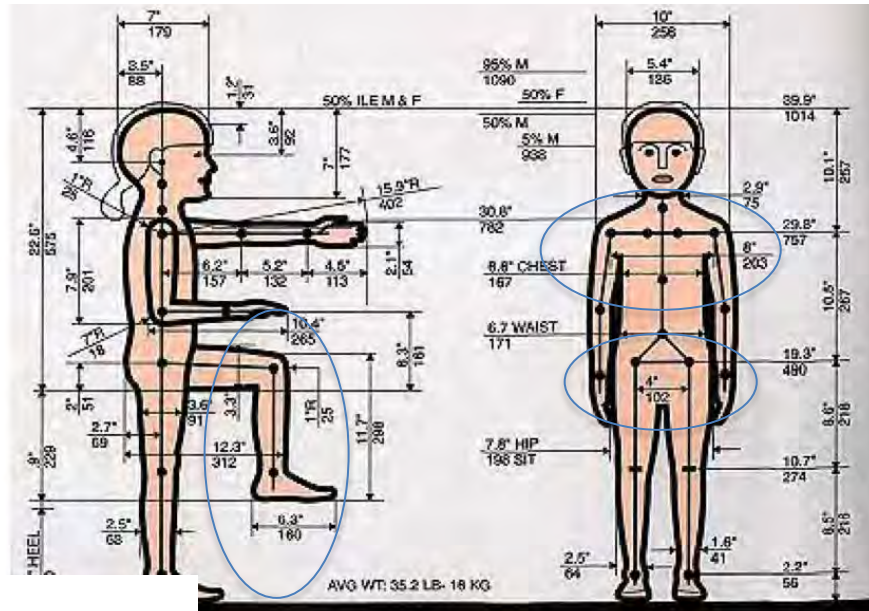
Bentuk bangunan bisa diklasifikasikan seperti bentuk simetris, asimetris, geometris, dan organik. Garis secara psikologi dapat membangkitkan perasaan yang berbeda, tergantung pada latar belakang mental Anda. Garis horizontal, biasanya akan memberikan ketenangan. Garis vertikal dapat memberikan perasaan stabilitas.

Untuk garis vertikal, bisa dilihat pada penerapan bangunan pilar. Selain garis, tekstur juga merupakan teknik desain interior yang bisa membangkitkan perasaan. Tekstur bisa diperoleh dari penggunaan material kayu, batu, bata, atau kain. Material tersebut merupakan elemen dekorasi yang bisa dilihat dan disentuh secara sempurna. Salah satu prinsip dasar penggunaan tekstur adalah berkaitan dengan kesan yang didapat.

Tekstur kasar cenderung membuat objek terlihat berat, sedangkan tekstur halus akan membuatnya terasa lebih ringan. Dengan cara ini, lantai marmer yang dipoles putih akan terasa lebih ringan daripada panel kayu keras. Setelah tekstur, elemen yang harus diperhatikan dalam membangun psikologi sebuah tatanan desain interior adalah suara.



2. Anthropometri anak



Gambar 2.1. Anthropometri anak umur 4-6 tahun

Sumber : www.google.com (Akses: 17 Januari 2016)

Lebar bahu anak perempuan merupakan ukuran lebar jalan minimal dengan toleransi 2.5x lebih lebar agar untuk saat satu berpapasan dengan anak lain sehingga tidak mengganggu sirkulasi maka ukuran menjadi 29.8cm

Lebar pinggul anak perempuan merupakan ukuran lebar dudukan kursi minimal dengan toleransi 3cm lebih lebar agar untuk anak tidak mudah jatuh sehingga ukuran menjadi 29.8cm

Panjang lutut ke telapak kaki anak laki-laki merupakan ukuran tinggi dudukan kursi maximal dengan toleransi 2cm lebih tinggi untuk ketinggian sepatu sehingga ukuran menjadi 40.5cm.



2.2 Kajian Kampung Bali

2.2.1 Definisi Kampung Bali

Kampung Bali memiliki 2 suku kata yang masing-masing memiliki arti sebagai berikut:

- Kampung menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah **1 n** kelompok rumah yg merupakan bagian kota (biasanya dihuni orang berpenghasilan rendah); **2 n** desa; dusun; **3 n** kesatuan administrasi terkecil yg menempati wilayah tertentu, terletak di bawah kecamatan; **4 a** terkebelakang (belum modern); berkaitan dng kebiasaan di kampung; kolot;
- Bali adalah nama sebuah pulau di Indonesia. Bali terutama terkenal di antara para wisatawan mancanegara karena lokasi ini dilengkapi banyak fasilitas yang mampu memanjakan para pelancong antara lain pemandangan alam sawah dan hutan yang terletak di antara jurang-jurang gunung yang membuat alam sangat indah. Selain itu Bali dikenal karena seni dan budaya yang berkembang sangat pesat dan maju. Denyut nadi kehidupan masyarakat Bali khususnya daerah Ubud tidak bisa dilepaskan dari kesenian. Kesenian yang terkenal antara lain seni tari, musik, lukis, pahat dan bangunan.

Jika ditarik kesimpulan . Kampung Bali dalam segi arsitektur dan interior adalah sebuah nuansa yang menjabarkan suatu pedesaan di Bali pada masa sebelum zaman modern atau tradisional dengan menekankan kesan yang natural, lebih dinamis dan menambahkan kekhasan seni bangunan Bali guna menghadapi masa moderenisasi ini



2.2.2. Macam-macam Bangunan Bali

1. Bangunan Bali memiliki fase-fase yang berubah seiring dengan perkembangan zaman terdapat tiga arsitektur tradisional Bali⁸, yaitu:
 - daerah Bali yang corak bangunannya sedikit dipengaruhi Hindu;
 - daerah Bali yang corak bangunannya separuh dipengaruhi Hindu;
 - daerah Bali yang seluruhnya dipengaruhi Hindu.
2. Perumahan tradisional Bali dapat diklasifikasikan dalam 2 tipe⁹ antara lain :
 - Tipe Bali Aga merupakan perumahan penduduk asli Bali yang kurang dipengaruhi oleh Kerajaan Hindu Jawa. Lokasi perumahan ini terletak di daerah pegunungan yang membentang membujur di tengah-tengah Bali, sebagian beralokasi di Bali Utara dan Selatan. Bentuk fisik pola perumahan Bali Aga dicirikan dengan adanya jalan utama berbentuk linear yang berfungsi sebagai ruang terbuka milik komunitas dan sekaligus sebagai sumbu utama desa.
 - Tipe Bali Dataran merupakan perumahan tradisional yang banyak dipengaruhi oleh Kerajaan Hindu Jawa. Perumahan type ini tersebar di dataran bagian selatan Bali yang berpenduduk lebih besar dibandingkan type pertama. Ciri utama perumahan ini adalah adanya Pola perempatan jalan yang mempunyai 2 sumbu utama, sumbu pertama adalah jalan yang membujur arah Utara-Selatan yang memotong sumbu kedua berupa jalan membujur Timur-Barat (Parimin dalam Dwijendra 2003).

⁸ Veronica A. Kumurur dan Setia Damayanti, "Pola Perumahan Dan Pemukiman Desa Tenganan Bali", 2009, hlm : 1

⁹ Ngakan K. A. Dwijendra, Arsitektur Kebudayaan Bali kuno, 2009, hlm 1



2.2.3. Jenis-jenis aktivitas orang kampung Bali

Berikut merupakan aktivitas masyarakat Bali yang gemar dilakukan sebelum mendapatkan pengaruh dari Hindu Jawa:

- 1 Masyarakat Bali terkenal dengan seni tari dimana tari-tarian mereka menggunakan pakaian dengan warna-warna yang khas hijau, kuning, pink, biru.
- 2 Selain terkenal dengan seni tari, Bali juga terkenal dengan musik gamelan dan rindik. Rindik merupakan alunan musik yang terbuat dari bambu
- 3 Masyarakat Bali gemar merajut atau menganyam, contoh penjor yang terbuat dari daun kelapa (busung/janur) selain janur masyarakat Bali juga menggunakan material rotan sebagai bahan dasar kerajinan tangan.
- 4 Sabung ayam pada jaman dahulu merupakan permainan yang digemari oleh masyarakat Bali, sebelum permainan dimulai ayam tersebut ditaruh di dalam sangkar. Sangkar tersebut terbuat dari anyaman rotan.
- 5 Masyarakat Bali gemar berkumpul dengan orang-orang kampung dalam satu desa disebut bale. Dimana bale merupakan tempat bersifat semioutdoor dan masyarakat duduk secara lesehan.

2.2.4. Material-material tradisional Bali

Berikut merupakan material-material yang khas akan bangunan bali dari jaman bali kuno

1. Bambu

Bambu yang namanya tidak asing lagi bagi masyarakat ini terdapat hampir di seluruh pelosok negeri, hampir di setiap pulau terdapat tanaman bambu. Indonesia memiliki sekitar 160 spesies dari 1200- 1500 spesies yang ada di dunia dengan 88 spesies merupakan spesies endemik dengan 65 spesies berpotensi untuk dikembangkan (Widjaja, 2012). Dengan ketersediaan yang cukup melimpah ini ditambah dengan masa panen yang tergolong cepat, beberapa jenis bambu bahkan dapat tumbuh 2-5 cm dalam



satu jam dengan masa panen sekitar 4 tahun, bambu dapat menjadi salah satu bahan alternatif yang cukup mudah dikembangkan.

Karya Imelda Akmal yang berjudul *Bambu untuk Rumah Modern* (2011) memberikan suatu tinjauan singkat atas teori mengenai bambu dan sejarah singkat material bambu hingga kembalinya tren pemanfaatan bambu meskipun sejak tahun 70-80an bambu telah dilupakan.¹⁰

a Beberapa macam bambu yang dapat digunakan untuk material pembentuk ruang antara lain:

- Bambu petung, buluh betung, bulu jawa, betho.

Bambu berwarna coklat tua yang memiliki ketinggian mencapai 20-30 meter, batang berdiameter 8-15cm dengan tebal dinding batang 11-36mm, jarak buku 10-20 cm di bagian bawah dan 30-50 cm dibagian atas.

Keistimewaan dapat membentuk bentang hingga mencapai 20 m dengan sebatang bambu. Apabila diberikan sambungan pada lengkungannya, bentang yang dihasilkan dapat mencapai 30-40 m. dan cocok untuk rangka atap dengan disusun tumpang-tindih, dan dinding dengan cara dipecah dibuat plupu.



Gambar 2.2. Contoh Bambu Betung

Sumber : www.google.com (Akses: 12 Juni 2015)

- Bambu Kuning atau Ampel

Bambu yang memiliki ciri-ciri batang berwarna hijau mengkilap,

¹⁰ Imelda akmal, op.cit. hlm 11



kuning, atau kuning bergaris-garis hijau dengan ketinggian mencapai 5-10 meter, berdiameter batang 4-10cm, tebal dinding batang 10-15mm dan Jarak buku 25-40cm.

Keistimewaan sebagai bahan bangunan, pagar, jembatan, alat angkutan (rakit), pipa saluran air dan berbagai peralatan rumah tangga.



Gambar 2.3. Contoh Bambu Ampel Atau Kuning

Sumber : www.google.com (Akses: 12 Juni 2015)

- Bambu duri

Bambu berwarna coklat tua ini memiliki ketinggian mencapai 15-25 m, batang berdiameter batang 8-15cm dengan tebal dinding batang 20-30mm dan Jarak buku 25-35cm.

Sangat baik untuk dijadikan sebagai bagian struktur utama, selain karena memiliki panjang efektif batang bambu yang mencapai 20 m, juga karena memiliki ketebalan dinding dan diameter yang lebar sehingga kuat untuk dibentuk lengkungan



Gambar 2.4. Contoh Bambu Duri

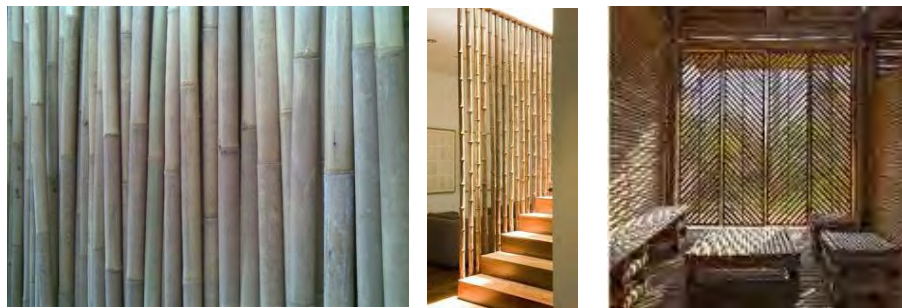
Sumber : www.google.com (Akses: 12 Juni 2015)



- **Bambu apus tali**

Bambu yang memiliki ciri-ciri batang berwarna hijau sampai kehitaman, dengan tinggi mencapai 8-13 meter, berdiameter batang 7-8cm, tebal dinding batang 20mm dan jarak buku 45-65cm

Keistimewaan bambu ini menurut Sulthoni (1988), karena pahit bambu apus paling tahan terhadap serangga sekalipun tidak diwetkan, selain itu dapat digunakan untuk gedhek (anyaman bambu), ngecor, pagar



Gambar 2.5 Bambu tali sebagai Bahan Fasat

Sumber : www.google.com (Akses: 12 Juni 2015)

- **Bambu hitam atau wulung**

Bambu yang memiliki ciri-ciri batang berwarna hitam, hijau, kehitaman, ungu tua, bergaris kuning muda, dengan tinggi batang mencapai 10-15meter, diameter batang 7-10cm, tebal dinding batang 20mm dan jarak buku 40-50cm. Selain itu keistimewaan bambu ini dapat diolah menjadi anyaman, hiasan, dinding dan untuk membuat rusuk-rusuk rumah



Gambar 2.6 Contoh bambu hitam sebagai bahan perabotan

Sumber : www.google.com (Akses: 13 Juni 2015)



- b Cara pemilihan bambu dan aturan-aturan dasar dalam teknik konstruksi dasar antara lain:
- Jangan gunakan hijau atau bambu yang baru dipotong . Bambu harus benar-benar dikeringkan atau melewati masa pengawetan sebelum digunakan
 - Jangan gunakan bambu ketika berusia kurang dari 4 tahun. Hanya menggunakan bambu dewasa 4-6 tahun.
 - Jangan gunakan bambu terinfeksi oleh serangga. Bambu harus benar-benar terbebas serangga dengan cara mencampurkan boron segera setelah dipanen.
 - Jangan gunakan bambu yang masih tumbuh dan bambu yang akan berkembang.
 - Jangan gunakan tiang bambu yang memiliki celah maupun keretakan
 - Gunakan potongan dan sendi yang tepat ketika membuat sambungan bambu.
 - Gunakan bambu dengan diameter yang tepat dan ketebalan dinding untuk proyek Anda.
 - Jangan gunakan paku kayu biasa ketika menghubungkan bambu, karena bambu akan terbelah. Sebaiknya menggunakan nylon, baja atau kabel vegetal dari diameter yang sesuai.
 - Bila menggunakan bambu sebagai kolom memastikan bahwa bagian bawah yang menghubungkan dengan permukaan berakhir dengan node. Jika tidak bambu akan terpecah bila dipukul (misalnya untuk posisi kolom).



c. Macam-macam cara mengawetkan bambu:

Table 2.1 Macam-Macam Pengawetan Bambu

No	Jenis pengolahan	Proses pengolahan	Karakteristik
1	Bambu laminasi	<ol style="list-style-type: none">1. Bambu utuh dibelah menjadi banyak bagian.2. Dihaluskan dengan dipukul menggunakan alat tertentu hingga berubah menjadi serat, kemudian dicampur dengan bahan seperti resin, lem, atau zat pengeras lainnya.3. Press memakai mesin. Sehingga tercipta bambu dengan bentuk menyerupai kayu atau triplek.	Memiliki daya tekan lebih bagus dan tidak mudah patah atau pecah.
2	Bambu pengasapan	<ol style="list-style-type: none">1. Bambu diletakkan di atas rumah perapian selama waktu tertentu sampai pengaruh asap menghitamkan batang bambu.2. Proses pemanasan menyebabkan terurainya senyawa pati dalam buluh bambu	Secara bertahap kelembaban bambu berkurang sehingga kerusakan secara biologis dapat dihindari.
3	Bambu perebusan	Ditempatkan dalam drum bekas di atas tungku. Drum berisi air sebanyak 75% bagian yang dicampur soda api, kemudian direbus hingga mendidih.	Tahan terhadap hama, rayap, jamur karena kandungan pati yang berkurang.
4	Bambu perendaman	Direndam dengan temperatur 70o hingga beberapa jam sampai tidak ada gelembung udara yang keluar kemudian didiamkan selama 24 ja	Bambu lebih awet dan kebal terhadap serangan hama saat digunakan sebagai material.
5	Bambu metode boucherie	<ol style="list-style-type: none">1. Memberikan tekanan untuk mengeluarkan cairan pada bambu basah, pada saat bersamaan menggantikannya dengan larutan senyawa boron dengan alat seperti pompa atau tangki tekanan, pipa- pipa atau selang karet yang di tempatkan di salah satu ujung bambu.2. Posisi bambu dengan kemiringan antara 5 – 10 derajat	<ol style="list-style-type: none">1. Senyawa boron efektif melawan hama bambu, rayap, dan jamur.2. Kadar garamnya memiliki sifat anti api3. Tidak beracun



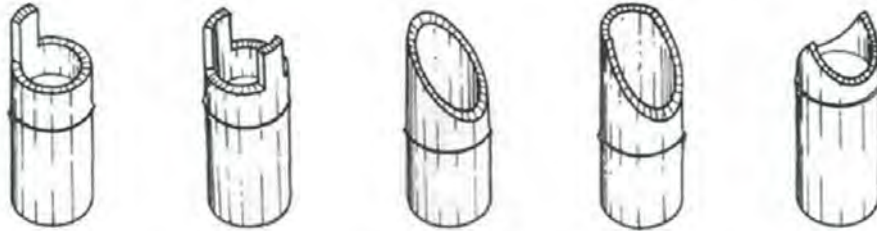
		sehingga bahan pengawet dapat mengalir .	
6	Bambu celup	Bambu dalam bentuk belah atau iratan dicelup dalam larutan kapur (CaOH_2) yang kemudian berubah menjadi kalsium karbonat.	Memperlambat penyerapan air hingga bambu terhindar dari serangan jamur.
7	Bambu pemanggangan	Bambu dimasukkan pada wadah tabung selama waktu tertentu. Proses pemanggangan menyebabkan terurainya senyawa pati dalam jaringan parenkim bambu.	Bentuk bambu yang lurus kuat dan tahan terhadap hama.
8	Bambu penyemprotan	Menggunakan alat penyemprot yang telah diisi bahan pengawet borax dan boric acid dengan jarak semprot kurang lebih 30 cm agar bahan pengawet tidak tercecer.	Meningkatkan keawetan bambu hingga 5 tahun, serta menambah mutu bambu secara estetika.

Sumber : www.google.com (Akses: 11 Juni 2015)



- d Macam-macam potongan bambu untuk menyambung kuncian antar bambu antara lain

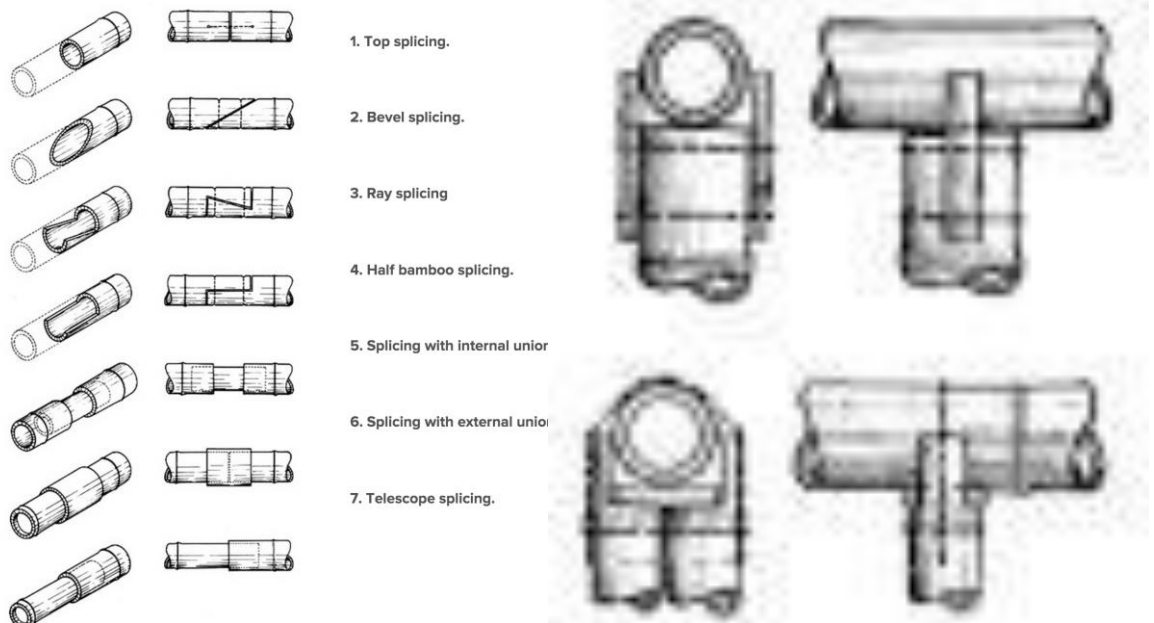
Berikut merupakan bentuk-bentuk kuncian pada bambu yang berfungsi ketika menyambungkan antara satu bambu dengan bambu



Gambar 2.7 Potongan Bambu dan Kunci Antar Bambu

Sumber : www.google.com (Akses: 13 Juni 2015)

- e Macam-macam pertemuan antar bambu.



Gambar 2.8 Macam-macam Pertemuan Antar Bambu

Sumber : www.google.com (Akses: 13 Juni 2015)

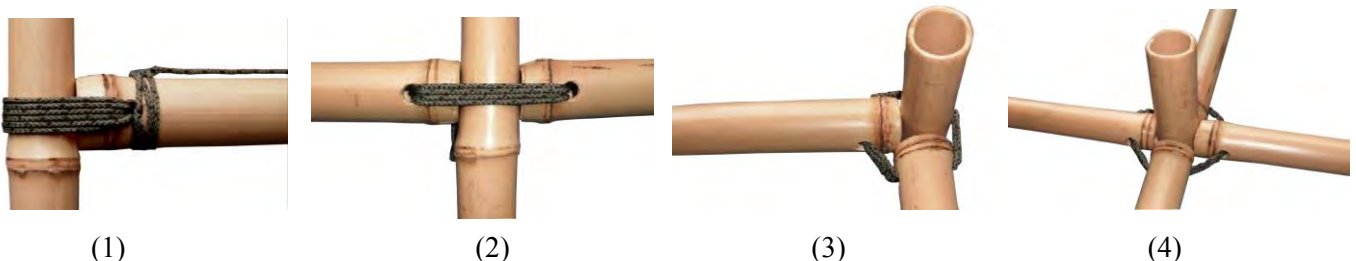


f Macam-macam sambungan bambu:

Bambu memiliki 3 cara yaitu dengan cara tradisional, improvisasi dan modern:

- Sambungan Tradisional Sambungan ini telah dikenal masyarakat sejak jaman dahulu. Pada penggunaannya bambu dipotong ujungnya yang akan disambungkan dengan jenis sambungan tertentu seperti penjelasan sebelumnya. Terdapat beberapa jenis potongan sambungan khusus untuk bagian bangunan tertentu. Sambungan ini diperkuat dengan menggunakan kulit bambu, belahan rotan, tali ijuk ataupun serat tumbuhan lainnya. Cara pengikatannya adalah dengan membasahi tali pengikat lalu mengikatkan pada sambungan. Tali dibasahi dengan tujuan ketika kering tali akan menyusut sehingga ikatan menjadi lebih kuat. Kelemahan sistem sambungan ini adalah sambungan tidak dapat menahan beban berlebih ataupun dari segala arah. Beberapa jenis sambungan yang termasuk ke dalam sambungan tradisional adalah:

1. Sambungan tali isolasi ketat (*frictiontight rope connection*)
2. *Positive fitting connection*
3. Sambungan *Plugin*
4. *Doublejamb connection*



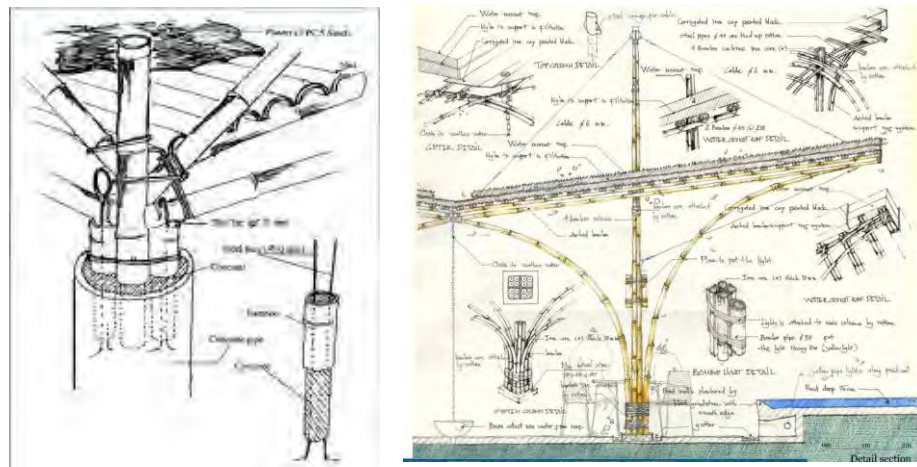
Gambar 2.9 Sambungan Tradisional dengan Tali.
Sumber : www.google.com (Akses: 13 Juni 2015)



- Sambungan Tradisional dengan Improvisasi

Sambungan ini mengalami peningkatan dengan ditambahkan bahan-bahan lain dalam membentuk kekuatan sambungan (*hybrid*). Dalam sambungan ini melibatkan baut, mur, plat, ataupun juga semen atau mortar sebagai bahan pengisi. Keunggulan dari sambungan ini yaitu sambungan dapat menahan beban lebih dan dari beberapa arah. Selain itu sambungan lebih awet daripada sambungan tradisional yang biasa. Namun sambungan ini juga memiliki kelemahan saat

diberikan mortar, yaitu struktur yang dibentuk menjadi lebih berat serta terdapat beda cara kerja antara bambu dan mortar sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk membentuk kekuatan sambungan.



Gambar 2.10 Sambungan Tradisional Improvisasi.
Sumber : www.id.pinterest.com (Akses: 11 September 2015)



- Sambungan Modern Pada sambungan ini digunakan elemen tambahan untuk menyambungkan lebih dari 2 batang bambu. Sambungan yang digunakan dapat berupa panknot, ataupun induo anchor. Keunggulan dari sambungan ini adalah menjaga struktur yang dihasilkan tetap ringan dan tetap dapat menahan beban berlebih dari berbagai arah. Selain itu mudah untuk dipasang ataupun dibongkar serta membuat kesan bambu terlihat lebih modern.

1. Sambungan *induo anchor*



Gambar 2.11 Sambungan Modern *Induo Anchor*

Sumber : <http://www.mconnect.eu/en/m-connect-system/partner-system-induo/the-alternative-system-made-of-timber.html> (Akses: 13 September 2015)

2. Sambungan *pan knot*



Gambar 2.12 Sambungan Modern *Pan Knot*

Sumber : www.google.com (Akses: 14 september 2015)



2 Batu bata Bali

Dalam buku Sketsa Rumah Urban (Jakarta : Gramedia, 2010) karya Yoyok Trihono memaparkan mengenai kolaborasi material antara batu bata bali dengan batu candi membentuk suatu kesan unik pada fasad rumah¹¹. Selain itu batu bata bali juga dapat dimanfaatkan di dalam hunian sebagai aksan pada salah satu dinding yang menjadi spot dalam suatu ruang keluarga.



Gambar 2.13 Pemanfaatan Batu Bata Bali pada Interior dan Arsitektur

Sumber : www.google.com (Akses: 13 Januari 2015)

Gambar diatas menjelaskan batu bata bali sebagai spot dalam ruangan untuk mempercantik interior ruangan dengan kesan yang lebih modern (kiri). Pemanfaatan batu bata bali juga dapat digunakan dalam arsitektur bangunan yaitu sebagai fasad rumah (kanan)

3 Batu alam.

Sudah sejak lama batu alam digunakan untuk hiasan interior maupun exterior pada bangunan bali. Bahan ini banyak digemari orang karena memiliki nilai lebih diantaranya dapat digunakan untuk desain tradisional hingga modern, kemudian batu alam dapat diaplikasikan dalam bentuk vertical seperti dinding atau horizontal sebagai lantai, dan lebih

¹¹ Yoyok Trihono, op.cit, hlm.5



istimewa lagi batu alam dapat dipadu dengan sesama batu alam sendiri. Perpaduan bisa didasarkan pada perbedaan warna, tekstur, motif, dan serat.

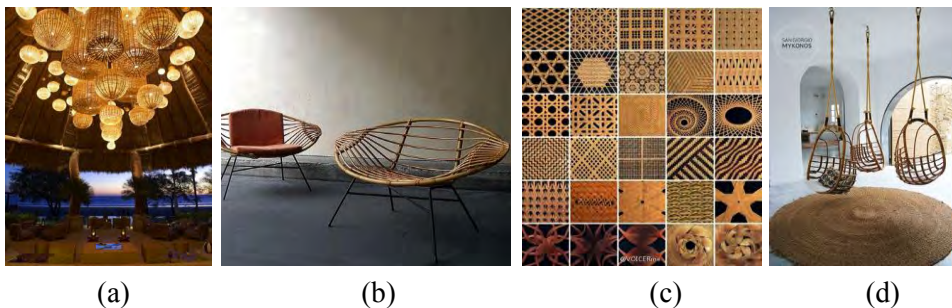


Gambar 2.14. Perbedaan Batu Alam Diukir dengan yang Tidak Diukir
Sumber : [www. http://www.lamudi.co.id/journal/3-ciri-khas-arsitektur-di-bali/](http://www.lamudi.co.id/journal/3-ciri-khas-arsitektur-di-bali/) (Akses: 6 Januari 2015)

Batu alam yang diukir akan memberikan kekhasan Bali karena Bali terkenal dengan seni pahat atau yang sering dikenal dengan Patra Bali. Sedangkan batu alam yang disusun akan menonjolkan sisi natural dari batu alam tersebut.

4 Rotan

Rotan merupakan material yang memiliki kesan yang natural dan tradisional karena telah ada sejak jaman dahulu, selain itu rotan sedang maraknya untuk dikembangkan pada dunia industry kreatif. Berikut merupakan elemen-elemen pembentuk ruang yang berasal dari rotan:



Gambar 2.15. Material Rotan
Sumber : www.google.com (Akses: 15 Juni 2015)

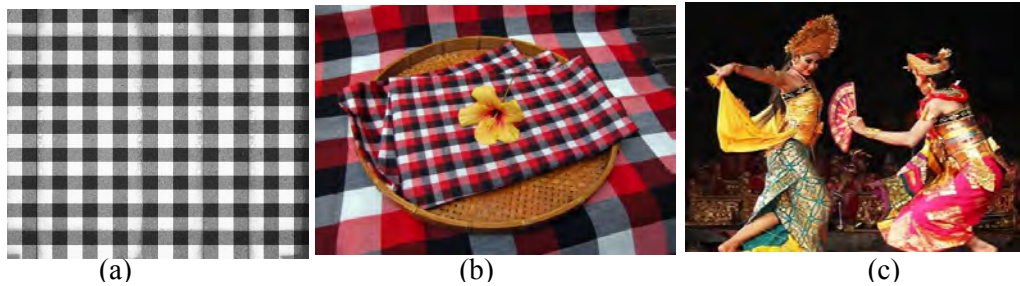


Pada **Gambar 2.15**. Mengimplementasikan rotan kedalam aksesoris ruangan seperti armatur lampu membuat megah namun tetap menarik kesan natural dan tradisional (a). Material rotan dapat dikombinasi dengan material logam seperti tampak pada single sofa diatas (b). Berikut merupakan macam-macam anyaman yang dapat diterapkan pada furnitur maupun aksesoris interior lainnya (c). Rotan yang merupakan material yang sudah ada sejak lama namun tidak lagi membosankan seperti swing chair pada gambar diatas (d)

2.2.5. Warna-warna khas Bali

Warna-warna kas bali terdiri dari 3 macam, antara lain berdasarkan 2 berdasarkan filosofi dan warna berdasarkan budaya, berikut merupakan penjelasannya:

- a Jika berdasarkan filosofi Rwa Bineda maka warna yang ditampilkan adalah putih dan hitam karena warna tersebut merupakan warna yang sangat bertolak belakang seperti yang dipercaya orang Bali khususnya Hindu. Warna ini biasa dapat dilihat di kain poleng.
- b Warna Tridatu merupakan warna-warna dari tiga Dewa Utama Agama Hindu yang disebut dengan Tri Murti. Warna-warna tersebut antara lain: warna merah melambangkan Brahma, warna hitam melambangkan Dewa Wisnu, dan warna putih melambangkan Dewa Siwa
- c Sedangkan warna dari kebudayaan Bali sendiri berasal dari warna-warna pakaian penari Bali. Warna-warna yang biasa digunakan antara lain pink, kuning, hijau, jingga, biru, ungu dengan motif berwarna emas.



Gambar 2.16. Warna-Warna Khas Bali
Sumber : www.google.com (Akses: 15 Juni 2015)

2.3 Kajian The Ubud Village Resort

Ubud Village Resort merupakan *resort* dengan jenis kamar bertipe villa yang berlokasi di Jl. Raya Nyuh Kuning, Pengosekan, Gianyar Bali

The Ubud Village Resort and Spa yang memiliki nuansa elegan. *Resort* ini dibangun pada tahun 2001 dan mulai beroperasi pada 1 Nopember 2006. *resort* ini memiliki luas tanah 8,5 hektar dengan total villa yang dimiliki sebanyak 30, yang terdiri dari, 1 unit *two-bed room suite villa*, 6 unit *Village Suite Villa*, 5 unit *Rice Field Pool Villa*, dan 18 unit *Garden Pool Villa*.

Di dalam menginterpretasikan konsep *hospitality* yang dimiliki oleh Bapak Agus Pande, beliau merekrut tenaga profesional di bidangnya masing-masing dan dapat berintegrasi membentuk suatu tim yang mampu mengawal visi dan misi perusahaan. Menurut beliau, karyawan dapat memberikan kompetitif advantage bagi perusahaan sehingga karyawan merupakan suatu aset yang berharga.



Gambar 2.17. The Ubud Village Resort
Sumber : www.google.com (Akses: 20 Juni 2015)



2.3.1 Sejarah The Ubud Village Resort

Pada mulanya memiliki 25 villa dengan tradisional butik style yang berfasilitas bintang lima dan memiliki private pool di setiap villanya. Seiring dengan permintaan hunian yang meningkat, pada tahun 2009 terdapat pengembangan dan penambahan jumlah villa, sehingga total villa yang dimiliki sebanyak 30, yang terdiri dari, 1 unit *two-bed room suite villa*, 6 unit *Village Suite Villa*, 5 unit *Rice Field Pool Villa*, dan 18 unit *Garden Pool Villa*.

Dalam waktu yang relatif singkat, The Ubud Village Resort and Spa telah memposisikan dirinya sebagai top 15 *resort* di Ubud berdasarkan survey dari resources internasional (Tripadvisor) pada saat itu. Keunggulan kompetitif yang dimiliki *resort* ini adalah lahan yang luas (5.8 hektar) dan dikelilingi oleh nuansa persawahan sehingga menciptakan keindahan alam yang spektakuler. Setiap villa memiliki private pool dengan fasilitas bintang lima yang mana sangat sempurna untuk relaksasi dan ketenangan terutama untuk pasangan wisatawan yang sedang berbulan madu

2.3.2 Alamat The Ubud Village Resort

Jl. Raya Nyuh Kuning, Pengosekan, Gianyar, Bali

Ubud - 80571 INDONESIA

TELP. +62 (361) 978 444

EMAIL: reservation@theubudvillage.com

2.3.3. *Corporate Identity*

- Tanggal didirikan : 2006
- Disahkan oleh : Pemerintah Kabupaten Gianyar
- Nama pemilik : Ir. Agus Wiyasa Pande
- Jumlah tenagakerja : 90
- Luasan tanah : 8.5 hectar



- Berbatasan dengan :
 - Utara : Sawah Milik The Ubud Village
 - Timur : Sawah Milik The Ubud Village
 - Selatan: Jalan Raya Nyuh Kuning, Pengosekan
 - Barat : Sawah Milik The Ubud Village
- Brother company : Ubud Village Hotel di Jalan Monkey Forest, Ubud, Bali.

2.3.4 Corporate image



Gambar 2.18. Logo The Ubud Village Resort
Sumber : www.google.com (Akses: 20 Juni 2015)

Logo The Ubud Village Resort ini menyerupai rumah khas Bali. Rumah khas Bali sendiri memiliki kekhasan antara lain atap lebar dan terbuat dari alang-alang. Selain atap rumah, bukaan seperti pintu berbentuk gebyok dengan elemen estetis Bali atau patra menghiasi daun pintu tersebut. Sehingga hotel ini memiliki filosofi unggul dalam pelayanan dibidang perhotelan serta memegang teguh tradisi Bali

2.3.5. Visi dan Misi

- Visi
memiliki ambisi untuk terus menjaga baik bahkan mengembangkan *image* hotel kepada pengunjung sehingga pengunjung selain merasa



nyaman juga selalu menjadikan ubud village resort sebagai pilihan relaksasi dan rekreasi ke pulau dewata.

- Misi

“Memberi setiap tamu pengalaman menginap yang paling berkesan”

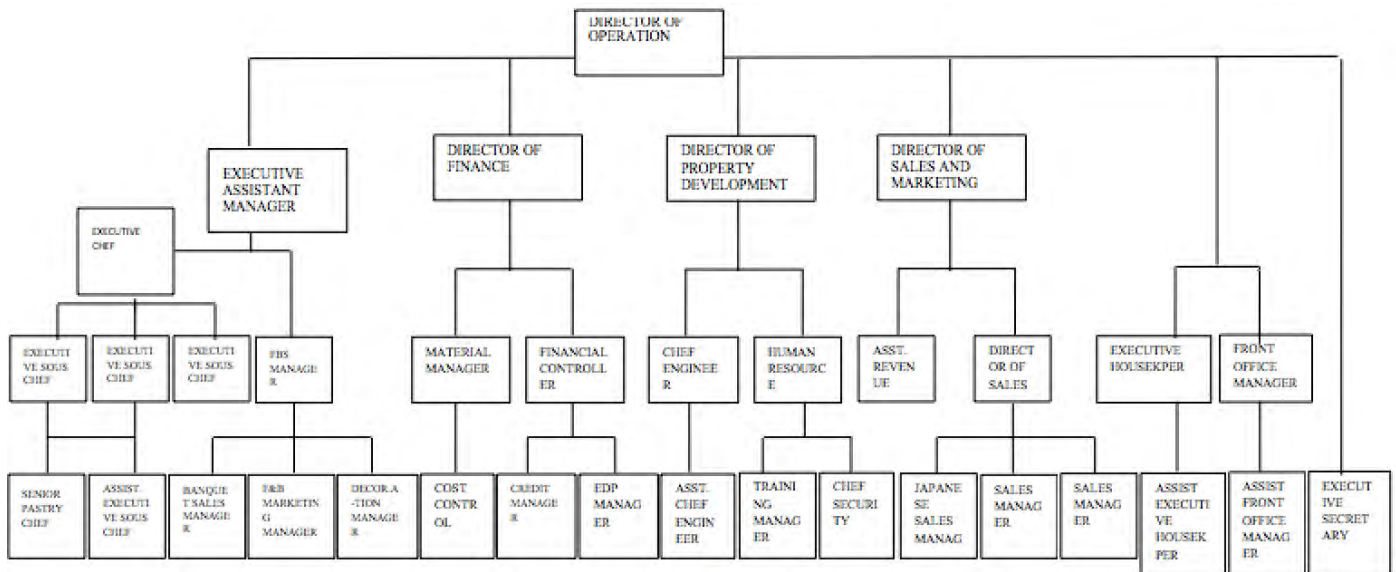
Kita “wujudkan” misi ini dalam operasi hotel/*resort* dengan:

1. Bekerja setulus hati untuk memberikan kenyamanan kelas satu / tertinggi / tiada tara dengan bersikap profesional dalam semua situasi dan menawarkan fasilitas yang paling bagus / dirawat dengan baik.
2. Berusaha lebih dari yang diharapkan dalam memenuhi kebutuhan tamu, jika mungkin.
3. Memastikan bahwa tamu merasa benar-benar senang dari saat mereka memesan kamar, tiba di hotel, selama mereka menginap sampai mereka meninggalkan hotel.

Ketika kita berhasil “mewujudkan” misi kita, maka para tamu bisa dan akan menjadi “duta” The Ubud Village Resort. Mereka akan mempromosikan The Ubud Village Resort sebagai hotel pilihan kepada sanak-saudara dan kawan-kawan. Ini adalah alat promosi yang paling efektif sekaligus termurah, yang akan turut memastikan datangnya bisnis di masa mendatang.



2.3.6 Struktur Organisasi

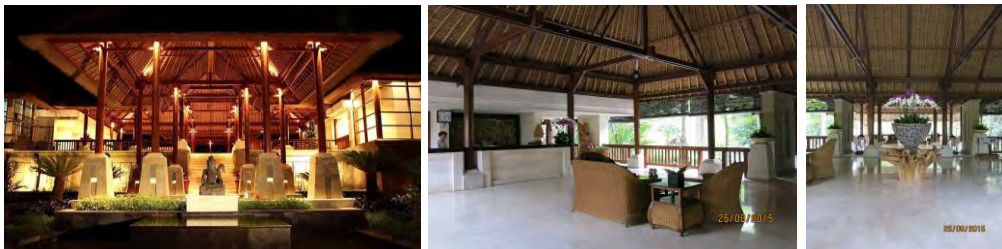


Gambar 2.19. Bagan Struktur Organisasi

Sumber : Dokumentasi Perusahaan (2015)

2.3.7 Fasilitas Resort

- Lobby



Gambar 2.20. Lobi The Ubud Village Resort

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Gambar diatas menunjukkan Area drop off Ubud Village Resort (kiri). Pencahayaan buatan di area tersebut saat malam hari membuat impresiasi kepada pengunjung merasa megah akibat dari atap ekspos yang menjunjung tinggi. Sedangkan pada area lobi desain kurang maksimal karena elemen estetis pada area ini sangatlah minim membuat lobi terasa sangat membosankan karena warna yang terlalu monoton. (tengah dan kanan).



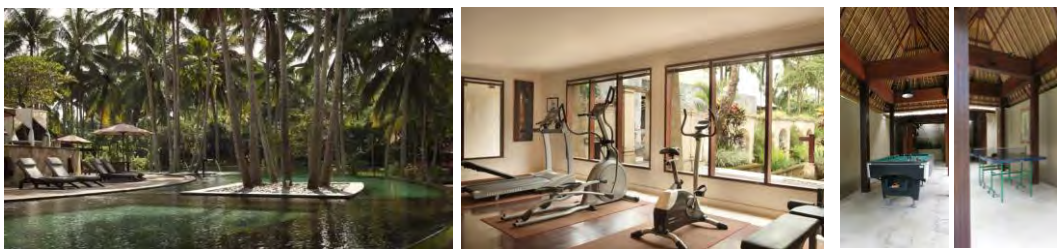
- Restoran



Gambar 2.21. Restoran dan *Cafe* The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Main restoran dapat digunakan sebagai tempat breakfast pada pagi hari dan restoran ketika malam hari (kiri). Restoran ini memiliki style bali yang minimalis dan natural terlihat dari banyaknya penggunaan material kayu. Dan bentukan yang sederhana membuat suasana area tersebut tidak dinamis Paddys café tempat menikmati kopi sore sambil melihat pemandangan kolam berenang (kanan). Area ini berada pada lantai 2 sehingga pemandangan sawah yang ada di depan kolam berenang terlihat dengan jelas.

- *Sports Club*



Gambar 2.22. Aktivitas *Sport* The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Main pool di depan paddys restaurant (kiri atas). Area pool yang menyerupai sepertiga lingkaran ini terlihat tidak membosankan ditambah dengan pemandangan sawah yang hijau membuat pikir menjadi tenang dan relax ketika memanfaatkan area ini. Selain kolam renang utama terdapat private pool disetiap unit villa (kanan atas) area tersebut memiliki tujuan agar pengunjung memiliki kegiatan yang lebih privasi. Gym area (kiri bawah) menghadap sisi samping kolam renang dan sawah, sehingga pengunjung betah dan merasakan suasana luar ketika menggunakan fasilitas gym. *Resort* ini memiliki area bermain billiard area (bawah tengah) dan tennis meja (kanan bawah) hanya saja tidak memiliki area bermain anak.

- Spa



Gambar 2.23. Fasilitas SPA The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Aktivitas ini sangat dinikmati pengunjung karena salah satu aktivitas yang bertujuan berelaksasi dan melupakan kesibukan pekerjaan sejenak. Terutama penghawaan di Ubud yang tidak memerlukan penghawaan buatan tersebut membuat nilai tambah sehingga kegiatan spa di outdoor dapat di laksanakan.



2.3.8 Tipe-tipe kamar

Tipe kamar (jumlah) :

- *Garden Pool Villa* 18 unit dengan luas kamar masing-masing 280m². Dilengkapi dengan fasilitas TV, AC split, kulkas, private pool, bale bengong, area shower outdoor dan bathtube.



Gambar 2.24. Tipe Kamar Garden Pool Villa
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

- *Rice Field Pool Villa* 5 unit dengan luas per unit masing-masing 300m². Dilengkapi dengan fasilitas TV, AC split, kulkas, private pool, bale bengong, area shower outdoor dan bathtube.



Gambar 2.25. Tipe Kamar Rice Field Villa
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



- *Village Suite 1 Villa* 6 Unit dengan luas per unit masing-masing 350m². Dilengkapi dengan fasilitas TV, AC split, kulkas, private pool, bale bengong, area shower outdoor dan bathtube.



Gambar 2.26. Tipe Kamar *Village Suite 1 Villa*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

- *Village Suite 2 Villa Twobedroom* 1 unit dengan luas 350m² per unit. Dilengkapi dengan fasilitas TV, AC split, kulkas, private pool, bale bengong, area shower outdoor dan bathtube.

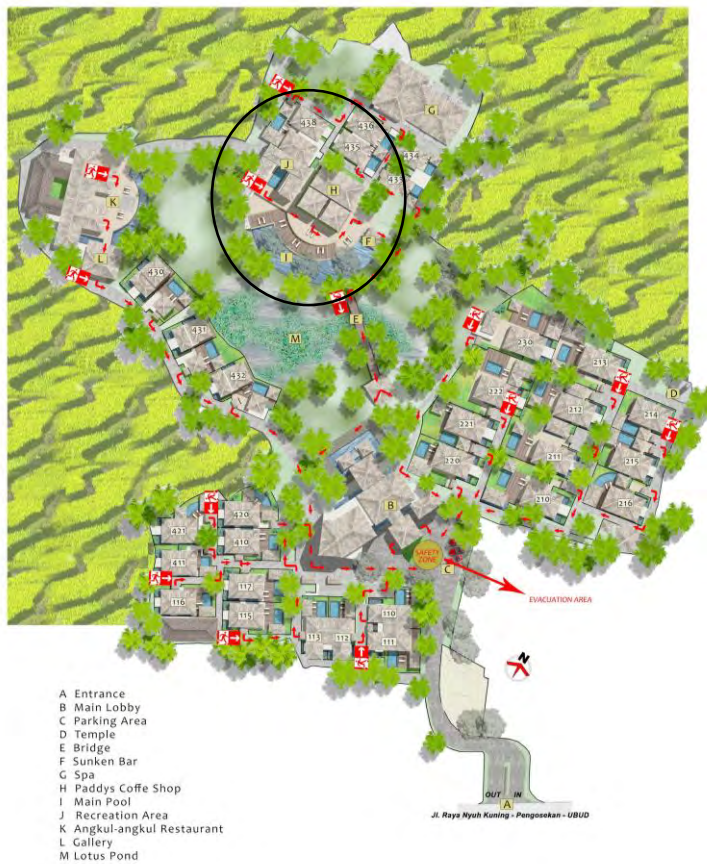


Gambar 2.27. Tipe Kamar *Village Suite 2 Villa*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



2.3.9. Side Plan dan Denah Eksisting Area Fasilitas

Berikut merupakan side plan dari The Ubud Village Resort



berbatasan dengan:

- Sebelah utara : Lahan kosong
- Sebelah selatan : Art shop dan jalan raya
- Sebelah timur : Lahan kosong dan sopa garden restaurant
- Sebelah barat : Pemukiman penduduk dan sawah

Gambar 2.28. Side Plan The Ubud Village Resort

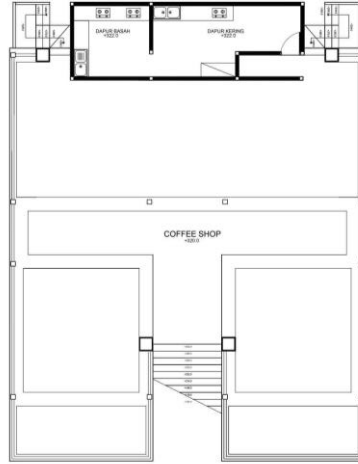
Sumber : Dokumentasi Perusahaan (2015)

Pada area yang dilingkari merupakan area untuk fasilitas umum seperti area pool, *café*, gym, kamar ganti dan tempat santai. Area ini memiliki luas 12000m².



Gambar 2.29. Eksisting Lt. 1 Area Fasilitas The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Pada **gambar 2.29** merupakan denah lantai 1 pada area fasilitas the ubud village resort. Dari gambar tersebut dapat diketahui terdapat 3 area gudang penyimpanan, area gym, area ganti dan membasuh, area billiard, tennis meja dan area santai. Tinggi lantai 1 dari lantai 1 ke lantai pada lantai 2 adalah 320cm. Area yang bersifat semioutdoor adalah area billiard, tennis meja dan area santai. Sedangkan pada area indoor memiliki area lantai dua. Berikut merupakan denah eksisting lantai 2.

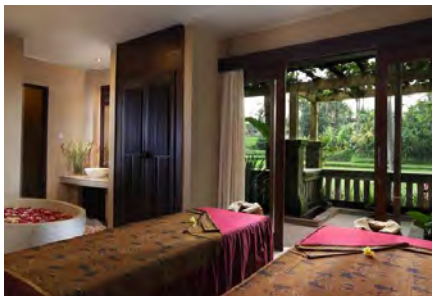


Gambar 2.30. Eksisting Lt. 2 Area Fasilitas The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Pada gambar diatas menjelaskan area lantai dua dimanfaatkan sebagai area *café* atau tempat pengunjung menyantap cemilan atau kopi sambil menikmati pemandangan sehingga bangunan bersifat semioutdoor. Namun pada area meracik seperti dapur tetap dirancang menjadi area indoor.

2.3.10. Foto Eksisting.

1. Spa



Penghawaan alami di Ubud menambah keunggulan pada aktivitas yang bersifat outdoor atau semi outdoor. Kekurangan terlihat dari interior ruangan yang kurang mendukung suasana kampung bali

Gambar 2.31. Area Spa The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Suasana yang hadir pada area spa The Ubud Village Resort adalah suasana natural dari pemandangan alam yang menyejukan mata dan elemen-elemen pembentuk ruang seperti pintu kayu, bak mandi dan lantai yang bermaterialkan marmer. Terlebih lagi dipadukan dengan material yang alami membuat pengunjung semakin tenang dan dengan seketika terlepas dari kepenatan suasana perkotaan.

2. *Coffee shop*

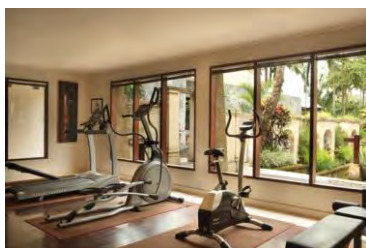


→
Pencahayaannya alami pada pagi hari menekankan penghawaan pagi hari ubud, sehingga hawa terasa sangat cocok untuk beraktivitas di area ini

Gambar 2.32. *Café* The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Pada area *coffee shop* ini sangat nyaman jika berada pada pagi hari karena cahaya matahari pagi menyinari dari sisi timur dimana pada bagian itu tidak ada bangunan yang menghalangi. Selain penghawaan yang menyegarkan pemandangan yang mendukung dan pemilihan material pada lantai dari batu alam serta kolom bangunan bermaterialkan kayu membuat nuansa sangat natural.

3. *Area Gym*



→
Bukaan yang lebar mendukung interior lebih menyatu dengan alam sekaligus memberikan kesan ruang yang lapang.

Gambar 2.33. Area Gym The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Interior pada area gym tidak terlalu menarik karena pada area ini fasilitas pendukung tidak lengkap dikarenakan area yang sempit. Untuk menangani permasalahan ini perlu menambahkan cermin agar ruangan terasa luas selain itu memberikan aktivitas olahraga lainnya yang dapat dilakukan di luar ruangan agar pengunjung memiliki banyak alternatif lain selain olahraga di dalam ruangan.

4. Kamar Mandi Umum



Gambar 2.34 Kamar Mandi Gym The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Pada ada area kamar mandi umum pada area fasilitas The Ubud Village Resort membutuhkan desain yang menarik dan perawatan yang rutin sehingga dibutuhkan janivator guna menjaga kebersihan dan perawatan barang-barang yang ada didalamnya. Selain itu karena lantai yang basah, berwarna terang, serta material yang membuat debu menempel membuat kamar mandi ini kurang bersih



5. Game area



Permainan yang secara ergonomi merupakan permainan untuk orang-orang dewasa sehingga untuk tamu berkeluarga akan lebih memerlukan dan merasa nyaman dengan aktivitas yang bersifat lebih kekeluargaan dengan ergonomi fleksibel

Gambar 2.35. Game Area The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Game area ini hanya terdapat dua jenis aktivitas bersifat keluarga yang dapat dilakukan antara lain billiard dan tennis meja. Area kurang efisien berhubung dengan area yang luas, selain itu aktivitas bersama keluarga yang minim serta interior yang dengan desain yang dinamis akan membuat area menjadi menarik. Alangkah baik jika pada area ini dirancang untuk anak berusia 4-6 tahun karena untuk anak seumur ini tidak terlalu beresiko jika melakukan aktivitas diluar terlebih lagi seperti *kid's zone* ini belum ada dalam *resort*.

2.3.11. Studi Pemandangan.

Studi perbandingan dilakukan dengan tujuan membandingkan objek dengan beberapa objek lain yang memiliki konsep yang sama guna untuk memberikan pedoman serta memberikan ide-ide kreatif dalam mendesain.



- Sharma Spring , Bali.



Gambar 2.36. Sharma Spring Villa

Sumber : www.ibuku.com (Akses: 21 Januari 2016)

Sharma Spring adalah sebuah villa yang terbuat dari bambu dan memiliki 6 lantai. Bangunan ini pada awal mula merupakan sebuah kediaman yang didesain oleh keluarga Sharma sehingga bangunan ini memiliki 4 kamar tidur, dilengkapi dengan dapur, bar, ruang tamu, dan jembatan penghubung yang menghubungkan lantai 6 dengan permukaan tanah atas. Bangunan ini memiliki luasan 750m² dan menghadap ke sungai Ayung sehingga memiliki pemandangan yang menarik terutama pada sore hari waktu matahari terbenam. Area-area pada bangunan ini sangat menarik dan cukup menginspirasi bangunan Kampung Bali yang dipadupadankan dengan inovasi-inovasi sehingga mampu bersaing dengan era modernisasi.



Kesan ruangan terasa natural dan lebih dinamis dengan bentukan furnitur yang modern . selain itu bentukan yang dinamis akan memberikan batasan area secara langsung tanpa harus dibatasi dengan sekat atau partisi dinding.

Gambar 2.37. Interior Lantai 6 Sharma Spring Villa

Sumber : www.google.com (Akses: 21 Januari 2016)

Tidak kalah dengan keunikan bangunan, interior didalam juga mengusung konsep kampung yang dinamis dan natural. Bentuk dinamis didapatkan dari bentukan-bentukan furniture atau partisi-partisi seperti partisi area storage pada bar.



Pemanfaatan dan pengekplorasian material mendukung kreatifitas dalam mendesain, contoh kaki kursi pada bar stool yang memanfaatkan kekuatan batang bambu petung membuat desain lebih menarik

Gambar 2.38. Area Bar Sharma Spring Villa

Sumber : www.google.com (Akses: 21 Januari 2016)

Pada area ini membagi zoning suatu area dapat dilakukan dengan membuat area bayangan dari partisi-partisi non permanen. Contoh pada gambar diatas menggunakan partisi bermaterialkan anyaman dengan tujuan memberikan space yang harus ditutup karena merupakan area kotor namun tanpa harus menutup secara masif. Bangunan ini sangat cukup menginspirasikan desain kampung yang natural dan dinamis hanya saja belum cukup menunjukkan identitas Bali.



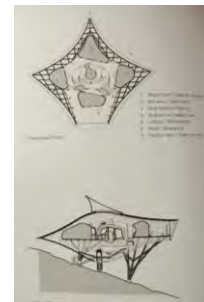
- Soneva Kiri Resort , Thailand.



Gambar 2.39. Soneva Kiri Resort

Sumber : www.google.com (Akses: 21 Januari 2016)

Senova Kiri Resort adalah *resort* yang berjeniskan tipe villa berlokasi di Koh Kut Thailand. *Resort* ini menawarkan varian tipe kamar berdasarkan jumlah kamar dan pemandangan yang dinikmati. *Resort* ini memiliki banyak fasilitas terutama guna untuk mengakomodasikan pengunjung ketika bermalam di *resort* ini. Fasilitas-fasilitas yang ada antara lain pengunjung mendapatkan eksperimen seperti snorkeling, spa, cinema, sky observatory, *kid's* education centre, dan masih banyak lagi. Tak hanya area pada villa, area-area fasilitas dirancang dengan sangat menarik dengan menggunakan material dominan yaitu bambu. contoh pada area *kid's* education centre



Gambar 2.40. Den *Kid's* Education Centre Soneva Kiri Resort

Sumber : www.google.com (Akses: 21 Januari 2016)



Bangunan *kid's* education centre di bangun dengan tujuan menciptakan ikon yang peduli terhadap lingkungan hidup sehingga bangunan ini memiliki bentuk menyerupai ikan pari karena *resort* ini dekat dengan pantai yang memiliki keindahan bawah laut. Proyek ini juga menunjukkan bahwa material bambu adalah material yang suitable material pada masa modern. *Kid's* education centre ini memiliki area musik, area melukis, balkoni, perpustakaan, auditorium dan ruang fashion.



Gambar 2.41. Interior *Kid's* Education Centre
Sumber : www.google.com (Akses: 21 Januari 2016)

Interior pada *kid's* education centre sangat lah dinamis sehingga kesan bambu yang natural dan sebagai material kampung terkesan modern dan dinamis. Konsep ini sangatlah lah baik untuk dijadikan studi perbandingan pada laporan tugas akhir ini.



BAB III

METODOLOGI DESAIN

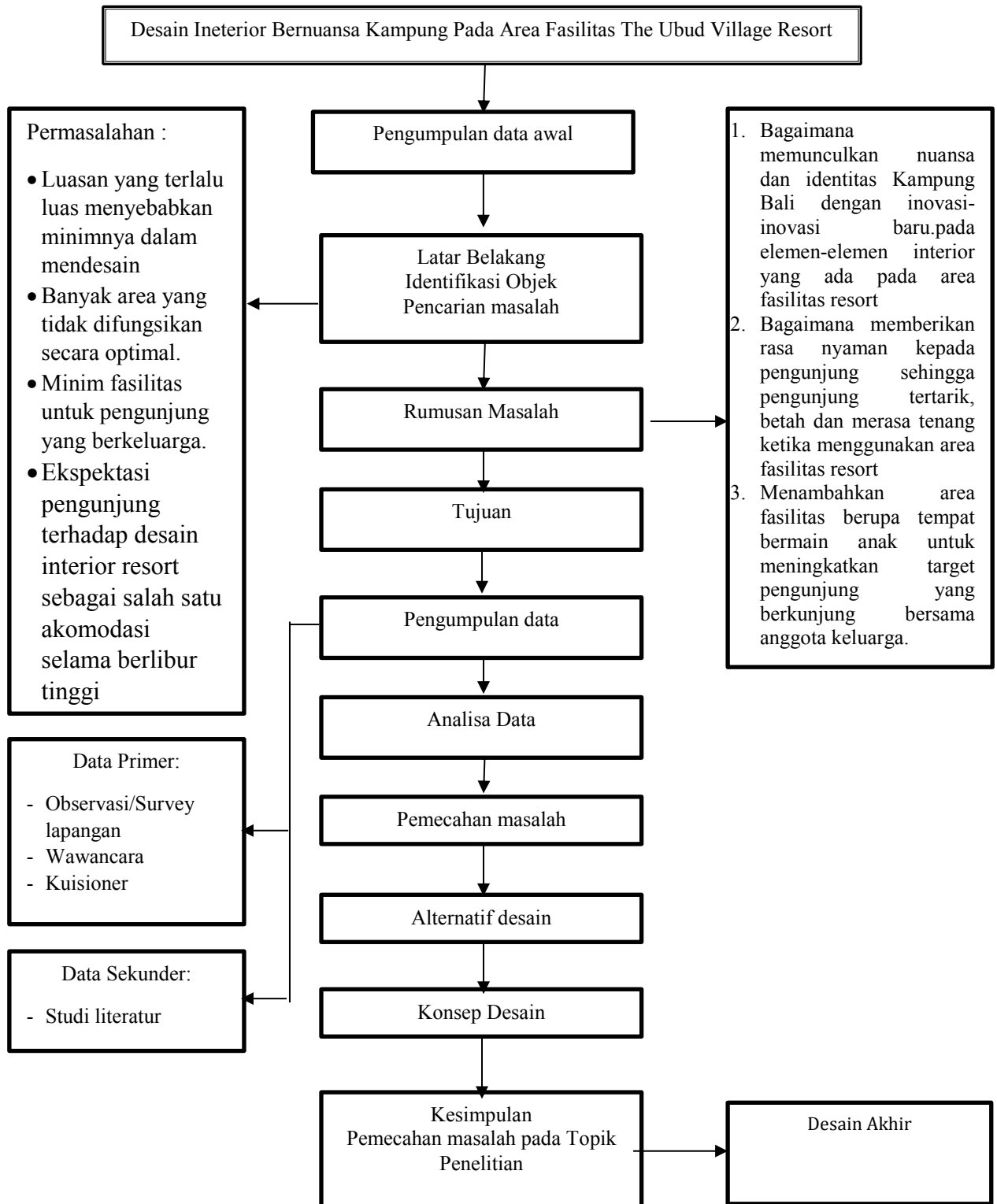
Penulisan ini adalah jenis Penelitian Karya Desain dan Seni Rupa. Penelitian ini biasanya berwujud tinjauan karya-karya seniman besar legendaris, karya-karya bermasalah, karya-karya sebagai tanda zaman, proses transformasi budaya, karya seni dan desain, karya-karya unik, karya yang mengubah peradaban, dan sebagainya (Anas, 2000, hal.3).

Dalam hal penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012: 7)

Tujuan utama dari metodologi ini ialah menjelaskan suatu masalah tetapi menghasilkan generalisasi. Generalisasi ialah suatu kenyataan kebenaran yang terjadi dalam suatu realitas tentang suatu masalah yang diperkirakan akan berlaku pada suatu populasi tertentu. Dimana populasi merupakan pengunjung area fasilitas The Ubud Village Resort.



1.1. Alur metodologi desain



Gambar 3.1. Alur Metodologi Riset Desain
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Keterangan :

- a. Latar Belakang.
- b. Identifikasi Obyek dan Pencarian Masalah.
Setelah diperoleh latar belakang , dilakukan observasi ke objek kemudian data yang diperoleh diidentifikasi untuk mencari masalah-masalah yang ada.
- c. Rumusan Masalah.
Setelah identifikasi objek dan pencarian masalah, ditemukan bermacam-macam masalah yang kemudian ditemukan beberapa titik permasalahan yang kemudian untuk menetapkan perumusan masalah.
- d. Tujuan.
Dari rumusan permasalahan maka akan dimunculkan program kebutuhan perancangan berupa daftar yang berisi hal-hal yang harus dipenuhi dalam perancangan yang merupakan tujuan dari tugas akhir desain pada area fasilitas *Resort* ini. Tujuan tersebut diharapkan menjadi penyelesaian dari rumusan masalah yang telah ditentukan.
- f. Pengumpulan Data.
Data yang dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu observasi langsung dan tidak langsung.
- g. Analisa data.
Setelah data-data terkumpul kemudian dilakukan analisa data. Analisa adalah proses menemukan permasalahan yang ada. Proses ini berlangsung dengan cara membandingkan akan keadaan yang ada di lapangan, data tipologi dan data literatur. Hasil analisa tersebut diolah kembali berdasarkan kebutuhan yang muncul, misalnya kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan pembagian area, tahap ini disebut sebagai programming.



h. Konsep.

Dalam hal ini adalah Konsep perancangan, hal ini digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam konsep perancangan ini semua hal yang dibutuhkan dalam mendesain suatu interior harus dipikirkan secara teliti. Dalam konsep perancangan ini berisi tentang bentuk, warna, pola sirkulasi, sistem pencahayaan, elemen pembentuk ruang, sistem penghawaan, dan lain sebagainya.

3.2 Tahap pengumpulan data

Dalam tahap pengumpulan data dapat dibagi menjadi dua bagian antarlain data primer dan sekunder. Berikut merupakan data yang dicari:

3.3.1 Data primer

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi data ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan, isu, dan kondisi lingkungan yang sedang terjadi pada objek yang sedang diteliti.

Tahapan pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data sebagai berikut:

a Observasi

Observasi pada Ubud Village Resort bertujuan untuk memperoleh data sebagai berikut

- Karakteristik Perusahaan
- Bentuk bangunan dan interior
- *Layout eksisting*
- Dokumentasi berupa foto
- Kelebihan dan kekurangan bangunan
- Kebutuhan fasilitas



b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada pengelola atau manajemen The Ubud Village Resort. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data sebagai berikut:

- Sejarah berdirinya The Ubud Village Resort
- Layout *eksisting*
- Mengetahui *corporate identity*
- Fasilitas yang disediakan oleh The Ubud Village Resort
- Aktivitas pengunjung
- Harapan dan keinginan untuk kedepannya

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data sebagai berikut:

- foto atau gambar keadaan interior,
- material interior,
- konstruksi bangunan dan bentuk furniture
- serta menjadi bukti dari survei yang dilakukan

d. Survey (kuisisioner)

Survey berupa kuisisioner kepada para pengunjung resor atau karyawan resor untuk mengetahui fasilitas apa yang dibutuhkan dan mendalami konsep kampung bali pada interior area fasilitas dan harapan-harapan terkait dengan peningkatan mutu rancangan interior The Ubud Village Resort

3.3.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.



Tahapan pengumpulan data sekunder yang dimaksud antara lain studi literature:

a. Studi literatur

Studi literatur adalah data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pemerolehan data bisa diperoleh dari jurnal, buku peraturan, internet, Koran dan majalah berkenaan dengan:

- Studi anthropometri berkaitan dengan ukuran fasilitas *resort*
- Studi mengenai standarisasi area fasilitas pada *resort*.
- Studi nuansa Kampung Bali
- Studi mengenai elemen-elemen interior pembentuk ruang
- Studi filosofi bangunan Bali.

b. Modul Perusahaan.

Modul Perusahaan adalah data-data yang diberikan oleh perusahaan berupa file. Data-data tersebut antara lain:

- Sideplan
- Alur emergency exit
- Logo perusahaan

3.3. Tahap Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode *induktif*, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.



Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.

Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data- data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul tugas akhir desain interior. Metode yang digunakan adalah :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
2. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan tugas akhir.
3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek rancangan.
4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul tugas akhir.
5. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses riset desain interior.

Data yang diperoleh melalui wawancara, studi literatur dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data – data yang diperlukan lalu dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Data kemudian dievaluasi, dikomparasikan dan diterapkan dalam rancangan eksisting yang telah ada. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Analisa Konsumen.

Analisa mencakup segmentasi konsumen yang dituju:

1. Variable demografi konsumen
2. Kebutuhan Konsumen

b. Analisis Kebutuhan Ruang.

Analisa mencakup tentang:



1. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan studi aktivitas yang ada di *resort*.
2. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan studi aktivitas beberapa fasilitas yang ada di *resort*.
3. Analisa hubungan antar ruang.
4. Analisa standart ruangan berdasarkan aktivitasnya.
5. Analisa kebutuhan ruang dengan denah eksisting yang sudah ada.

c. Analisa Material Pembentuk Ruang.

1. Dinding.
2. Lantai.
3. Plafon

d. Analisi Warna.

1. Analisis warna *coorporate image* (logo)
2. Analisis warna-warna Khas Bali
3. Analisis warna berhubungan dengan *styling* dari teori warna Kobayashi dan kenyamanan pengunjung.
4. Analisi warna natural yang diberikan oleh material-material alam.

e. Analisa Material

Analisa tentang material yang sesuai dengan konsep Kampung Bali yang disesuaikan dengan tema yang lebih modern, dinamis, dan natural sehingga tercipta suasana yang mendukung.

f. Analisa Furnitur

Analisa tentang bentuk, warna dan material furnitur yang menjadi bagian dari elemen interior



g. Analisa Ruangan

Analisa tentang ruang per ruang yang akan menjadi sifat ruangan dan urgensi apa yang harus dipecahkan tiap ruangan itu



(Halaman Sengaja Dikosongkan)



BAB IV

ANALISA

4.1. Data

Dalam sebuah proses desain dibutuhkan data-data yang valid untuk menunjang proses analisa. Analisa yang dimaksudkan adalah dengan mendapatkan data-data baik secara fisik maupun non fisik. Data fisik merupakan data yang didapatkan dari literature, buku dan jurnal. Sedangkan data non fisik didapat dari hasil observasi pada obyek desain dengan cara survey, kuesioner dan wawancara.

Pada desain interior The Ubud Village Resort, pengumpulan data non fisik dibagi dalam tiga tahapan, yaitu melakukan observasi langsung terhadap kondisi obyek desain, penyebaran kuesioner pada pengunjung dan wawancara dengan salah satu senior *concierge* The Ubud Village Resort. .

4.2. Data Analisa Objek

4.2.1. Analisa Ruang

1. *Cafe*



Gambar 4.1. *Café* Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Pada area *café* ini sangat nyaman jika berada pada pagi hari karena cahaya matahari pagi menyinari dari sisi timur dimana pada bagian itu tidak ada bangunan yang menghalangi. Selain penghawaan yang menyegarkan pemandangan yang mendukung dan pemilihan material pada lantai dari batu alam serta kolom bangunan bermaterialkan kayu membuat nuansa sangat natural.

2. Area bermain anak



Gambar 4.2. Area Bermain Anak The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Game area ini memiliki beberapa area seperti area non dinamis guna untuk membaca, menggambar dan mewarnai, untuk area dinamis terdapat tiga jenis aktivitas antarlain bermain musik, billiard dan tennis meja. Area kurang efisien berhubung dengan area yang luas, selain itu aktivitas bersama keluarga yang minim serta interior yang kurang menarik akibat desain yang kurang dinamis. Alangkah baik jika pada area ini dirancang untuk anak berusia 4-6 tahun karena untuk anak seumur ini tidak terlalu beresiko jika melakukan aktivitas diluar terlebih lagi seperti *kid's zone* ini blm ada dalam *resort*.



4.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung

Aktivitas Pengunjung dibagi menjadi 2 area antara lain sebagai berikut:

1. *Café*

Table 4.1. Studi Aktivitas Pengunjung *Cafe*

No	Aktivitas	Waktu	Area	Keterangan	Jumlah	Dimensi (m ²)	Total kebutuhan	ratio	Luas (m ²)
1	Makan	9.00-18.00	Dinning 1	Meja	4	0.9 x 0.9 =3.24	5.88	1:3	23.52
				Kursi	8	0.55 x 0.6 =2.64			
2	Mengambil buffet	9.00-18.00	Buffet area	Island table	1	3.0 x 0.75 = 2.25	2.25	1:4	11.25
3	Minum kopi	9.00-18.00	Dinning 2	Sofa	2	0.6 x 1.8 =2.16	3.44	1:3	13.76
				coffee table	2	0.8 x 0.8 =1.28			
4	Membaca majalah		Dinning 2	Single sofa	4	0.5 x 0.5 =1.0	1.32	1:3	5.28
				side table	2	0.4 x 0.4 =0.32			
5	memasak	9.00-18.00	Dapur	Meja	2	2.0 x 0.6 = 2.4	4.21	1:4	21.05
				kulkas	1	0.95x0.75 =0.71			
				wastafel	2	1.1 x 0.5 = 1.1			
6	Meracik minuman	9.00-18.00	Lounge	Bar stool	1	4.0x0.75 =3.0	3.0	1:4	15.0
Jumlah							20.1		89.86

Sumber : Dokumentasi Penulis

2. *Area bermain anak*

Table 4.2. Studi Aktivitas Pengunjung Area Bermain Anak

No	Aktivitas	Waktu	Area	Keterangan	Jumlah	Dimensi (m ²)	Total kebutuhan	ratio	Luas (m ²)
1	Menggambar dan Mewarnai	9.00-18.00	Non dinamis	Kursi,	4	0.5 x 0.45 =0.9	2.18	1:2	6.54
				meja	2	0.8 x 0.8 =1.28			



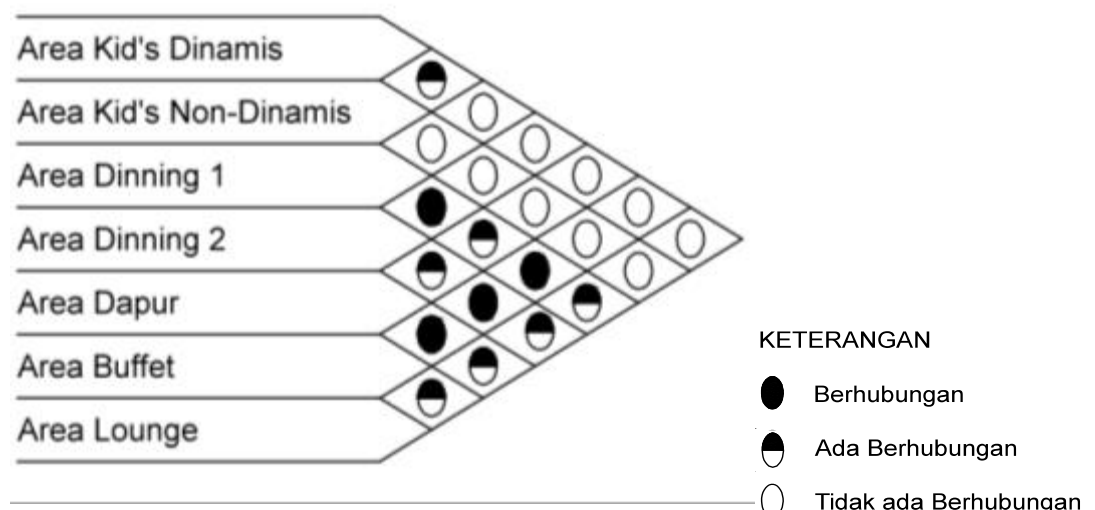
2	Main musik	9.00-18.00	dinamis	sofa	1	0.6 x 1.8 =0.92	0.92	1:3	3.68
3	Membaca buku	9.00-18.00	Non dinamis	Single sofa	4	0.5 x 0.5 =1.0	1.16	1:2	3.48
				side table	1	0.4 x 0.4 =0.16			
4	Bermain billiard	9.00-18.00	dinamis	Meja billiard	1	2.15x1.2 3 =2.65	2.65	1:3	10.6
5	Tennis meja	9.00-18.00	dinamis	Meja ping-pong	1	2.74x1.5 3 =4.19	4.19	1:3	16.76
Jumlah							11.1		41.06

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

4.2.3. Analisa Sirkulasi Ruangan

Sirkulasi yang baik memperhatikan jangkauan ruangan sesuai dengan alur aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan tidak mengganggu aktivitas lain. Hal tersebut dapat mempengaruhi optimalnya penggunaan ruang pada sebuah bangunan.

Berdasarkan aktivitas-aktivitas yang ada pada desain area fasilitas the ubud village didapatkan analisa hubungan ruang sebagai berikut:



Gambar 4.3. Hasil Analisa Hubungan Ruang

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Berdasarkan hasil matriks hubungan ruang didapatkan hubungan sirkulasi yang digambarkan pada bubble diagram berikut



Gambar 4.4. Analisa Sirkulasi Ruang

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

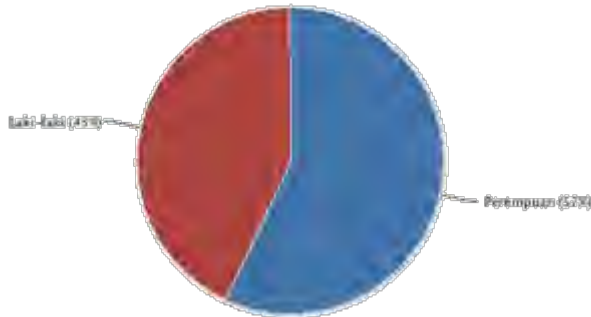
4.3. Data Analisa Kuisisioner Konsumen

4.3.1. Analisa variable demografi

Variable demografi digunakan untuk mengetahui karakteristik pengunjung *resort* di daerah ubud. Analisa hasil perhitungan kuisisioner masing-masing sub-variable dalam variable demografi dapat diuraikan sebagai berikut:



A1. Jenis kelamin

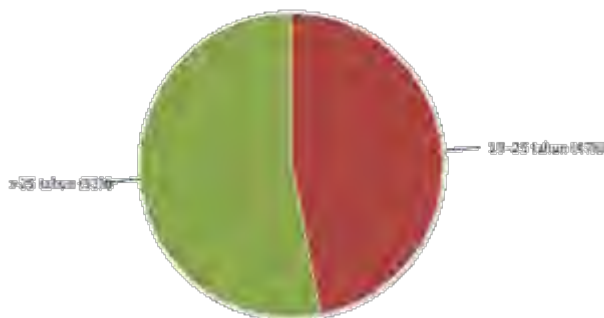


Jenis kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	31	43%
Perempuan	40	57%
Total	71	100%

Gambar 4.5. Hasil Analisa Jenis Kelamin Pengunjung *Resort*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Jika dilihat dari diagram diatas maka koresponden dominan berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 40 (57%) dan laki-laki berjumlah 31 (43%)

A2.Usia



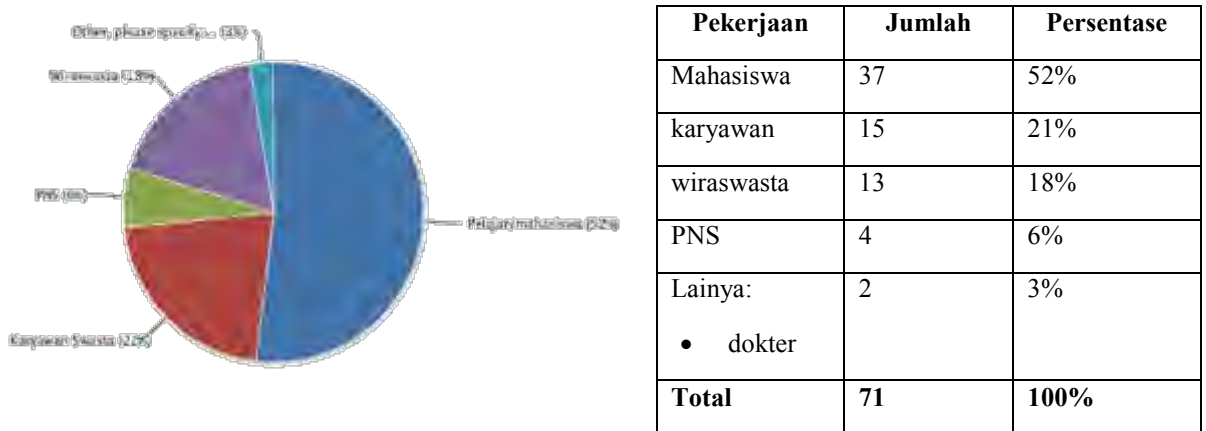
usia	Jumlah	Persentase
<19-25 tahun	33	47%
>25 tahun	38	53%
Total	71	100%

Gambar 4.6. Hasil Analisa Usia Pengunjung *Resort*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Dari diagram diatas usia pengunjung koresponden adalah dominan berusia diatas 25 tahun dengan jumlah 38orang dan 19-25 tahun berjumlah 33 orang.



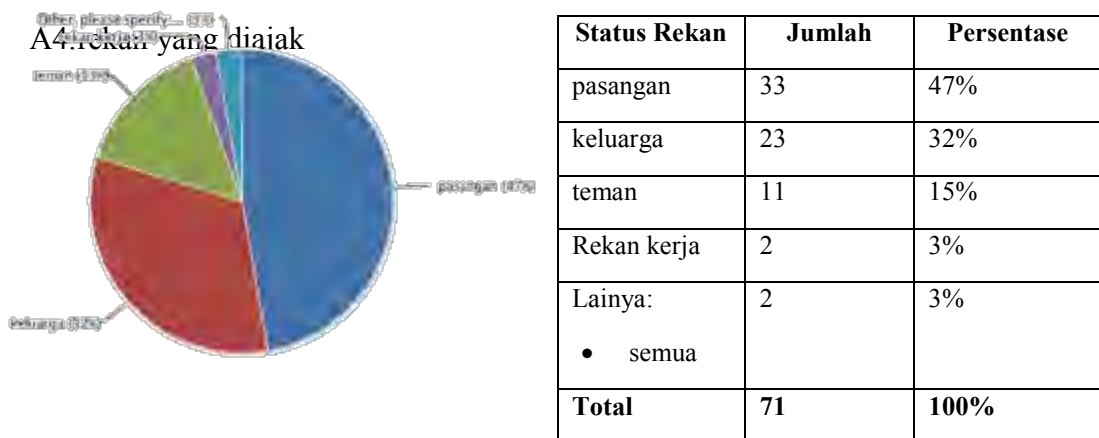
A3. Pekerjaan



Gambar 4.7. Hasil Analisa Pekerjaan Pengunjung *Resort*

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Dilihat dari kategori pekerjaan, sebagian besar koresponden adalah sebagai pelajar sebanyak 37 orang (52%), karyawan 15 orang (21%), wiraswasta 13 orang (18%), Pekerja Negeri Sipil sebanyak 4 orang (6%) dan dokter 2 orang (3%)



Gambar 4.8. Hasil Analisa Rekan yang Diajak Pengunjung *Resort*

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Menurut diagram diatas koresponden dominan mengajak pasangan untuk mengunjungi area fasilitas *resort* di ubud dengan persentase adalah 47% dengan jumlah 33orang , disusul dengan koresponden sebanyak 23 orang yang mengajak keluarga dengan persentase 32%. Setelah itu ada juga koresponden memiliki minat untuk mengajak teman sebesar 15% atau 11 orang. Selain itu ada koresponden yang memilih mengajak rekan kerja ke ubud sebanyak 3%. Untuk jawaban lainnya dianggap eror karena koresponden tidak memberikan jawaban pasti serta memilih untuk mengajak seluruh jawaban.

4.3.2. Analisa perilaku dan aktivitas

Berikut merupakan data dari koresponden untuk mengetahui minat koresponden pada aktivitas di area fasilitas umum.

Table 4.3. Analisa Perilaku dengan Penerapan pada Interior

No	Pertanyaan	Jawaban	%	Jumlah	Penjelasan
B1	Apa saja fasilitas yang diharapkan dari tempat anda bermalam	• Private pool	78%	58	Untuk mengetahui area apa saja yang penting dalam sebuah <i>resort</i> .
		• Main pool	19%	14	
		• Restaurant/ <i>coffee shop</i>	66%	49	
		• gym	16%	12	
		• <i>kid's zone</i>	11%	8	
		• spa	77%	57	
B2	Berikan alasan apa yang akan membuat anda merasa nyaman dan betah dalam menggunakan fasilitas umum	• Suasana yang sejuk dan relax	58%	43	Mengetahui tingkat kenyamanan klien tidak sebatas interior namun suasana dan nuansa yang menyenangkan perlu hadir
			23%	17	
		• Pelayanan ramah	16%	12	
		• Interior menarik	3%	2	
		• Fasilitas terawat			



B3	Anak berusia berapakah yang akan menggunakan fasilitas Area bermain anak?	• < 3 tahun	14%	10	Mengetahui koresponden akan menitipkan anaknya dimulai dari usia tertentu sehingga pada design menggunakan ergonomi yang dominan.
		• 4-6 tahun	74%	55	
		• 7-9 tahun	12%	9	
		• 9-12 tahun	0%	0	
B4	Fasilitas yang perlu ada pada area bermain anak	• Area mewarnai	64%	47	Untuk membuat area-area apa saja yang akan dimasukkan dalam <i>layout</i> guna mendukung fasilitas <i>resort</i>
		• Area membaca	54%	40	
		• Ayunan	69%	51	
		Lain:	73%	54	
		• trampolin	3%	2	

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

4.3.3. Analisa variable eksisting *layout*

Berikut mengetahui tanggapan skala positif, netral atau negative mengenai perubahan-perubahan apa saja yang akan ada pada *layout*

Table 4.4. Analisa eksisting *layout*

No	Sub-variabel	Skala	perhitungan					Hasil
C1	Setujukah anda jika area billiard dan tenis meja diganti menjadi area bermain anak <i>zone</i> jika anda inginap <i>direrort</i> bersama anak anda?	SS	18	24%	57%	18%	5%	Positif
		S	33	33%				
		B	16	18%				
		TS	5	5%				
C2	Seberapa pentingkah area memiliki akses menuju area <i>coffee shop</i>	SS	31	42%	80%	20%	0%	Positif
		S	26	38%				
		B	15	20%				



	sebagai tempat orang tua menunggu?	TS	0	0%				
C3	Setujukah anda jika <i>Resort</i> memiliki ciri khas tertentu?	SS	48	66%	98%	1%	1%	Positif
		S	23	32%				
		B	1	1%				
		TS	1	1%				
C4	Setujukah anda jika interior <i>Resort</i> terutama pada area fasilitas menggunakan material dominan bambu untuk menunjang nuansa 'Kampung Bali'?	SS	21	29%	77%	18%	5%	Positif
		S	35	48%				
		B	13	18%				
		TS	4	5%				

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

4.3.4 Data analisa konsep desain

D1. Minat *Resort*

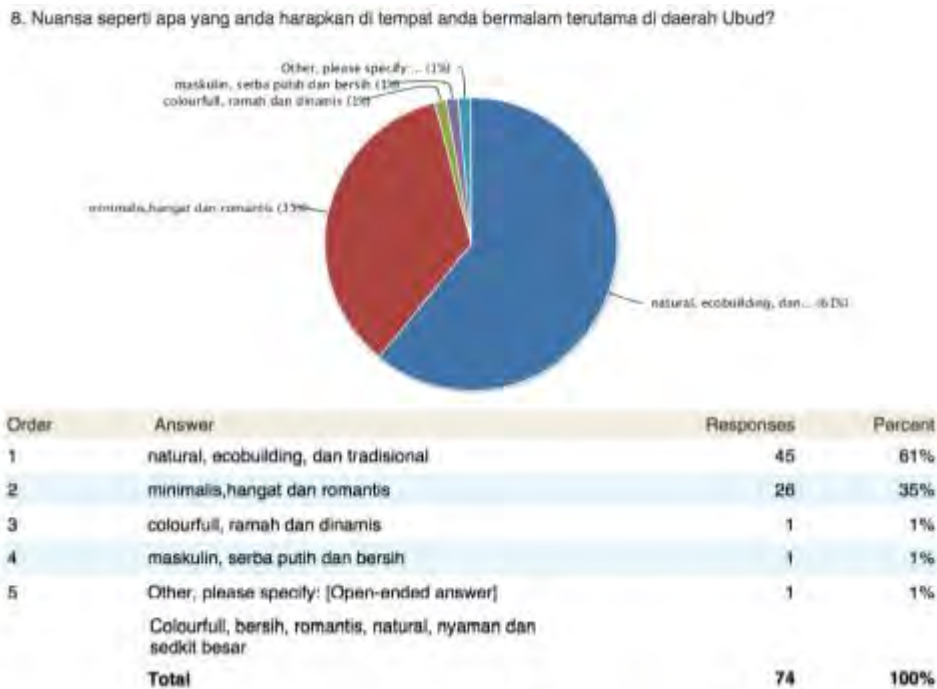
Menurut prioritas koresponden pengunjung resor, maka sebuah *resort* harus memiliki pemandangan yang indah dan menyejukan mata dengan banyak vegetasi alami. Kemudian fasilitas dalam *resort* haruslah lengkap, ketiga untuk menjaga kelestarian budaya maka sebuah *resort* harus menjaga kebudayaan setempat yaitu budaya bali, tidak hanya secara estetika namun secara filosofi. Dan terakhir harus mampu mendesain objek agar tercipta suasana tenang . (**Gambar 4.9**)



Gambar 4.9. Analisa Eksisting *Layout*

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Nuansa bangunan sendiri koresponden menginginkan bangunan yang ecobuilding, bernuansa natural dan mengandung unsur tradisional sebanyak 61%. (**Gambar 4.10**) Area-area yang disetujui ada dalam fasilitas sebuah *resort* menurut prioritas berupa spa (77%) , restoran (66%), kolam berenang(19%), gym (16%), dan *kid's zone* (11%). Dan mengakui betah pada area fasilitas karena suasana yang tenang dan menyejukan, kemudian pelayanan yang ramah, dan terakhir interior yang menarik.



Gambar 4.10. Data Hasil Analisa minat koresponden terhadap Nuansa Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Sebanyak lebih dari 69% koresponden setuju jika pada area tennis meja dan billiard diganti menjadi area *kidzone* dan area tersebut harus memiliki hubungan antar ruang dengan area *coffee shop* agar orang tua anak tersebut dapat menunggu dan merasa tidak terpisah jauh dengan anaknya. Setelah melakukan survey anak yang membutuhkan *kidzone* adalah anak berumur 4-6 tahun (74%).

Untuk memudahkan menganalisa maka diberikan sebuah pertanyaan berupa memahami prioritas pengunjung terhadap penunjang elemen-elemen interior agar mudah dalam mendesign. Urutan adalah sebagai berikut: material alami, natural view, aksesoris interior dan terakhir warna-warna natural atau tradisional (**Gambar4.11**)



21. Urutkanlah sesuai dengan pendapat anda aspek penting lain apa yang akan mendukung interior yang berkesan 'Kampung Bali'?

	1	2	3	4	Total
material (batu alam, rotan, kayu, alang-alang)	37 51%	24 33%	5 7%	6 8%	72
pemandangan (sawah dan vegetasi yang pas)	29 40%	28 38%	10 14%	7 10%	72
aksesoris interior (lampu, kursi, meja)	2 3%	11 15%	33 46%	26 36%	72
warna (warna-warna natural)	4 6%	11 15%	24 33%	33 46%	72
Total	72	72	72	72	

Gambar 4.11 Analisa Elemen-elemen yang Diminati dalam Sebuah *Resort*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

D2. Elemen Pembentuk Ruang

- Material

Setelah menyebarkan kuisioner, banyak koresponden setuju bambu sudah memberikan ciri-ciri bangunan yang memberikan kesan Kampung (**Gambar 4.12**). Material lain yang mendukung kesan kampung adalah material rotan dan kayu. Namun untuk menunjukkan kesan bali adalah dengan menggunakan material seperti batu alam serta kain-kain kas bali seperti kain poleng, kain prada ataupun kain songket (**Gambar 4.13**).

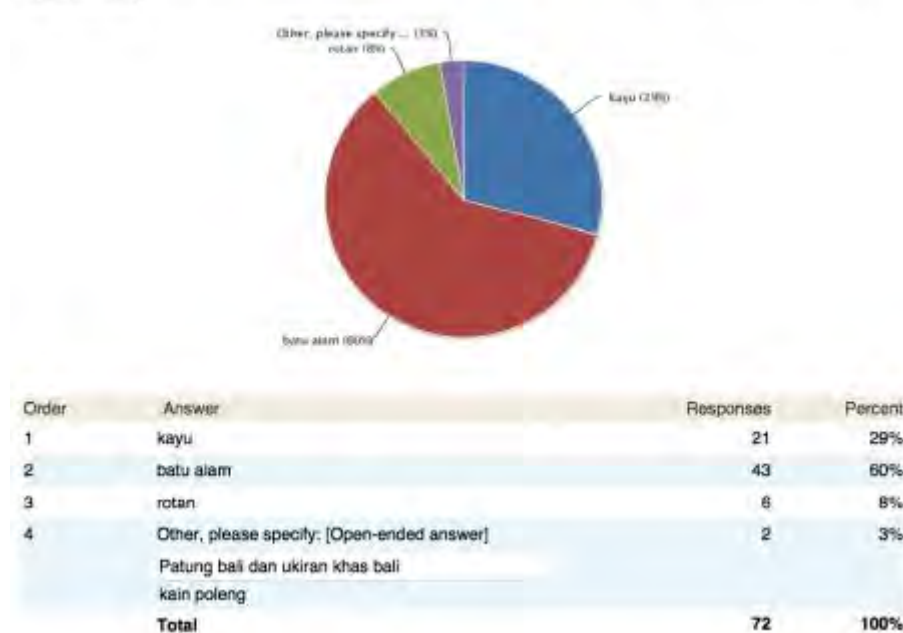
19. Setujukah anda material bambu sudah memberikan kesan 'Kampung Bali'?



Gambar 4.12. Data Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Bambu
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



22. Material apa saja yang memberikan kesan 'Kampung Bali' selain bambu pada interior secara keseluruhan? (pilih lebih dari satu)



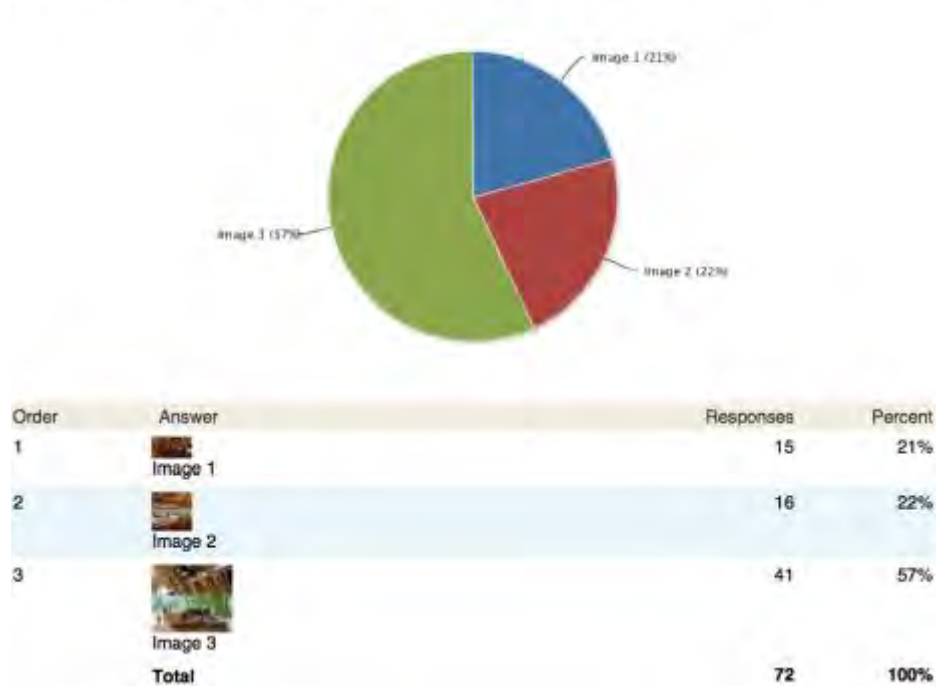
Gambar 4.13. Data Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Lain
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

- **Furnitur**

Bentuk furniture yang terpilih merupakan bentukan yang minimalis namun tetap menggunakan material bambu dengan finising plitur, dibandingkan bentuk minimalis namun material difinishing dengan cat. (**Gambar 4.14**).



23. Kursi rotan mana kah yang anda inginkan untuk menunjang kesan interior 'Kampung Bali'?



Gambar 4.14. Data Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Furnitur
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

4.4 Data Hasil Wawancara

Dari hasil kegiatan narasumber, didapat poin-poin penting yang mendukung penelitian

1. Sejarah The Ubud Village

Ubud Village Resort merupakan *resort* dengan jenis kamar bertipe villa yang berlokasi di Jl. Raya Nyuh Kuning, Pengosekan, Gianyar Bali. The Ubud Village Resort and Spa yang memiliki nuansa elegan. *Resort* ini dibangun pada tahun 2001 dan mulai beroperasi pada 1 Nopember 2006. Dalam waktu yang relatif singkat, The Ubud Village Resort and Spa telah memposisikan dirinya sebagai top 15 *resort* di Ubud berdasarkan survey dari resources internasional (Tripadvisor) pada saat itu



2. Perkembangan perusahaan

Pada mulanya memiliki 25 villa dengan tradisional butik style yang berfasilitas bintang lima dan memiliki private pool di setiap villanya. Seiring dengan permintaan hunian yang meningkat, pada tahun 2009 terdapat pengembangan dan penambahan jumlah villa, sehingga total villa yang dimiliki sebanyak 30, yang terdiri dari, 1 unit *two-bed room suite villa*, 6 unit *Village Suite Villa*, 5 unit *Rice Field Pool Villa*, dan 18 unit *Garden Pool Villa*. Pada tahun 2013 silam the Ubud village resort telah mengembangkan kembali *resort* tersebut dengan menambahkan villa berjenis *presidential suite*. Kamar jenis ini mampu memiliki kapasitas 4-6 orang, dan sangat cocok untuk keluarga yang sedang berlibur ke bali khususnya area ubud ini.

3. Filosofi perusahaan



Gambar 4.15. Logo The Ubud Village Resort
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Logo The Ubud Village Resort ini menyerupai rumah khas Bali. Rumah khas bali sendiri memiliki kekhasan antara lain atap lebar dan terbuat dari alang-alang. Selain atap rumah, bukaan seperti pintu berbentuk gebyok dengan elemen estetis bali atau patra menghiasi daun pintu tersebut. Sehingga hotel ini memiliki filosofi unggul dalam pelayanan dibidang perhotelan serta memegang teguh tradisi Bali



4. *Corporate identity*

Di dalam menginterpretasikan konsep hospitality yang dimiliki oleh Bapak Agus Pande, beliau merekrut tenaga profesional di bidangnya masing-masing dan dapat berintegrasi membentuk suatu tim yang mampu mengawal visi dan misi perusahaan. Menurut beliau, karyawan dapat memberikan kompetitif advantage bagi perusahaan sehingga karyawan merupakan suatu aset yang berharga.

Keunggulan kompetitif yang lebih utama yang dimiliki Ubud Village Resort dibandingkan dengan kompetitornya adalah konsep pelayanan yang personal dan hangat. Konsep ini dijiwai oleh seluruh karyawan untuk menciptakan suatu budaya pelayanan yang berkualitas. Keunggulan kompetitif tersebut, merupakan kunci utama yang membedakan the Ubud Village Resort dengan pesaingnya. Management The Ubud Village & Spa berkeyakinan dengan keunggulan kompetitif yang dimilikinya, mampu membawa property ini ke posisi yang lebih baik diantara kompetitornya.

5. Eksisting dan interior The Ubud Village Resort

Menurut narasumber bahwa suatu akomodasi khususnya *resort* di suatu daerah yang memiliki kebudayaan yang kental dengan pengunjung berasal dari mancanegara haruslah tetap menjaga kebudayaan tersebut. Bukan hanya dari kebudayaan namun juga suatu kesenian, salah satu kesenian yang bisa diinterpretasikan dalam hal ini seni bangunan khas Bali. Elemen-elemen yang dijaga seperti material, bentuk-bentuk furniture maupun elemen estetis ruangan, serta ornamen (patra Bali). Begitu dengan The Ubud Village, beliau meyakini *resort* ini telah menjaga dan melestarikan kekhasan interior dan arsitektur Bali pada *resort* tersebut sesuai dengan yang dijabarkan.



(Halaman Sengaja Dikosongkan)



BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Rangkuman Hasil Analisa

Rangkuman hasil analisa adalah hasil maupun temuan yang dikumpulkan dari hasil analisa wawancara, analisa variable pada kuisioner dan analisa variable konsep desai. Kumpulan data-data hasil maupun temuan tersebut dirangkum dalam bentuk table 5.1, 5.2, 5.3. paparan table tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut ini

1. Rangkuman Analisa Wawancara

Table 5.1. Rangkuman Analisa Wawancara

No.	Variabel penelitian (pertanyaan)	Temuan (hasil analisa)	Ide Konsep
1	Perkembangan perusahaan	Terjadi perkembangan <i>resort</i> yang terus menerus sehingga dibutuhkan eksisting yang hidup karena kebutuhan jumlah kamar <i>resort</i> yang menggambarkan jumlah pengunjung yang akan bertambah ke area fasilitas umum	Interior Kampung Bali
2	Filosofi	Sebagai salah satu ikon Bali bagi pengunjung yang datang khususnya daerah ubud yang kental dengan kesenian. Selain itu pelayanan yang handal juga membuat <i>resort</i> ini mampu mengalahkan kompotitor lain.	
3	<i>Corporate identity</i>	Pelayanan yang personal dan hangat menghasilkan layanan yang professional.	
4	Eksisting dan Interior	Mejadikan lingkungan yang nyaman dan membuat pencitraan <i>corporate</i> yang kental dengan tradisi khususnya adat Bali, Sehingga pengunjung merasa puas dengan pelayanan fisik serta visual	

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



2. Rangkuman Analisa Kusioner

Table 5.2. Rangkuman Analisa Kuisisioner

No.	Variable Penelitian	Sub Variabel		Temuan (Hasil Analisa)	Ide Konsep Rancangan
1	Demografi	A1	Jenis kelamin	Mayoritas didominasi oleh pengunjung perempuan. Sehingga desain lebih feminim atau tidak kaku	Interior Kampung Bali
		A2	Usia	Berkisaran umur 19-25 tahun	
		A3	Pekerjaan	Masih menempuh pendidikan dan sudah memasuki dunia kerja sebanyak 50:50	
		A4	Rekan yang diajak	Mayoritas adalah family terutama pasangan suami istri.	
2	Perilaku dan Aktivitas	B1	fasilitas yang ada di <i>resort</i> tempat	Fasilitas yang cocok ada adalah fasilitas yang bersifat kekeluargaan atau berpasangan contoh restoran, area kolam berenang dan couple spa	Interior Kampung Bali
		B2	Perasaan nyaman dan betah	Tingkat kenyamanan klien tidak sebatas interior yang menarik namun suasana dan nuansa yang menenangkan perlu hadir sehingga klien menjadi betah	
		B3	Usia anak pada fasilitas Area bermain anak	Usia anak yang akan dititipkan oleh orang tuanya didominasi sekitar 4-6 tahun	
		B4	Fasilitas pada area Bermain anak ?	Fasilitas yang mempunyai sifat mendorong anak menggunakan otot atau dinamis	
3	Eksisting dan <i>layout</i>	C1	Area billiard diganti dengan bermain	Area billiard dan tenis meja adalah permainan yang dilakukan oleh orang dewasa saja dan kurang bersifat ramah	Interior Kampung Bali



			anak		
		C2	Area bermain anak memiliki akses menuju area <i>coffee shop</i>	Menunjukkan bahwa orang tua meskipun dari jarak jauh tetap harus memantau anaknya atau dengan memudahkan akses orang tua ke area tersebut	
		C3	<i>Resort</i> memiliki ciri khas tertentu	Menunjukkan bahwa interior meskipun memiliki konsep harus memiliki nilai unik atau berbeda dari kompetitor <i>resort</i> lain.	
		C4	Material dominan bambu untuk menunjang nuansa 'Kampung Bali'	Material bambu mampu memberikan kesan kampung namun belum sepenuhnya menunjukkan identitas Bali.	
4	Minat Interior	D1	Penunjang <i>resort</i>	Sebuah <i>resort</i> harus memiliki pemandangan yang indah dan menyejukan mata dengan banyak vegetasi alami. Kemudian fasilitas dalam <i>resort</i> haruslah lengkap, selain itu untuk menjaga kelestarian budaya maka sebuah <i>resort</i> harus menjaga kebudayaan setempat yaitu budaya bali, tidak hanya secara estetika namun secara filosofi.	Interior Kampung Bali
		D1	Ide konsep <i>resort</i> di bali	Nuansa bangunan sendiri koresponden menginginkan bangunan yang ecobuilding, bernuansa natural dan mengandung unsur tradisional sebanyak	
		D1	Nuansa pada area bermain anak	Outdoor atau semi out door	Interior Kampung Bali
2	Elemen pembentuk ruang	D2	Material	Bambu, batu alam dan rotan menunjang konsep kampung Bali	



		D2	Bentuk furnitur	Bentuk-bentuk yang minimalis	
		D2	Furnis	Furnish natural	
		D2	Elemen estetis	Patra bali sebagai aksentuasi, motif poleng dan kain prada bali	

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

5.2 Konsep Desain

Konsep desain adalah hasil dari korelasi antara pertanyaan, tujuan dan hasil analisa. Berdasarkan perihal tersebut akan timbul ide suatu desain berupa gambaran aktivitas dan gambaran tema atau langgam dari objek riset, yaitu kantor. Uraian tersebut dijelaskan pada tabel 5.3

Table 5.3. Rangkuman Analisa Konsep

No.	Area	Gambaran Aktivitas	Gambara tema (style)	Konsep Desain
1	<i>Coffee shop</i>	(Pengunjung) Makan / minum kopi	Untuk membuat pengunjung nyaman maka diperlukan furniture yang empuk selain itu agar ruangan tidak merasa kaku furniture dibentuk lebih dinamis.	Interior Kampung Bali
		(Pengunjung) Mengambil buffet	Untuk meja buffet perlu diberikan leveling dan dibentuk seperti island agar pengunjung dapat mengambil dari dua arah dan tidak perlu mengantri.	
2	Area bermain anak	(Pengunjung anak-anak) Mewarnai dan Menggambar	Saat mewarnai diperlukan meja mewarnai yang sesuai dengan ergonomi anak.	Interior Kampung Bali
		(Pengunjung anak-anak) Seluncuran	Agar lebih leluasa seluncuran dirancang dengan dua tipe yaitu tipe I dengan ketinggian rendah, untuk anak yang masih kecil dan takut ketinggian. Sedangkan	



			tipe spiral untuk anak yang lebih besar sehingga	
		(Pengunjung anak-anak) Main ayunan	Ayunan diletakkan pada dua lokasi berbeda, pada ayunan outdoor merupakan ayunan biasa yang sering kita temui, hanya saja ayunan semi outdoor berfungsi agar pengunjung yang ingin membaca buku tidak terasa kepanasan.	
		(Pengunjung anak-anak) Main musik	Untuk anak-anak yang ingin bermain musik dapat melakukannya pada area outdoor karena pada area outdoor dirancang seperti treehouse.	



Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

5.3 Transformasi Konsep Perancangan




Transformasi adalah perwujudan ide-ide maupun gagasan-gagasan pada masing-masing elemen interior, bersumber dari konsep rancangan interior yang diajukan. Semua sisi elemen interior harus memiliki ide kreasi dalam rancangannya. Semua sisi elemen interior harus memiliki ide kreasi tersebut diajukan dalam kriteria-kriteria rancangan pada elemen-elemen interiornya. Uraian mengenai transformasi konsep rancangan dapat dijelaskan pada **Table 5.4**



Table 5.4. Transformasi Konsep Desain

No.	Elemen interior	Kriteria Elemen Interior (Ide)	Kesesuaian Hasil Analisa
1	Bentuk dinding	<p>Pada area indoor bentuk dinding rata terplester. Sedangkan pada area semi outdoor nyaris tak berdinding hanya saja terdapat pembatas seperti penyekat menggunakan bambu</p>  <p>Contoh penyekat semi bersifat semi privat terbuat dari susunan-susunan bambu</p>	C4
2	Material dinding	<p>Antar gedung utama dan gedung bermain anak terdapat dinding pembatas bermaterialkan batu bata terplester dengan finishing sandblast</p>  <p>Sedangkan pada pintu utama menambahkan material andesit dan palimanan kuning</p>	




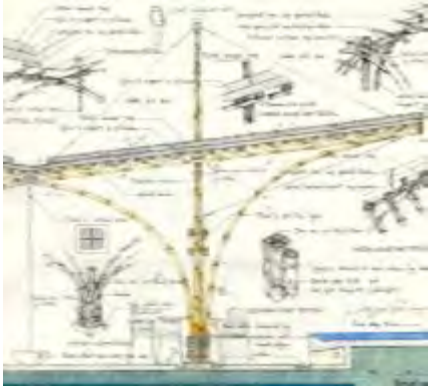
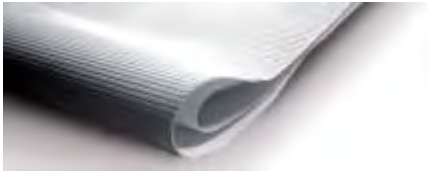
			
3	Warna dinding	<p>Warna netral seperti putih lili (indoor), dan abu-abu (batu andesit), kuning pucat (sand blast dan palimanan kuning), dan abu-abu (batu andesit).</p> 	
4	Tekstur dinding	<p>Permukaan tidak rata dan kasar akibat permukaan batu alam dan finishing sand blast</p> 	
5	Bentuk plafon	<p>Pada <i>kid's</i> area It 1, menggunakan penutup yaitu plafon fleksibel dengan bentuk mengikuti bentuk mengikuti ruangan dan beberapa area memiliki bentuk rangka dengan perbedaan level.</p>	C4







Sedangkan pada area bermain anak lantai 2 dan ruangan bersifat semioutdoor, plafon bersifat ekspos dengan 2 layer plafon . Menunjukkan kuda-kuda yang terbuat dari bambu dengan bentukan mengikuti *layout* ruangan. Dan bentukan menyerupai tenda diatas layer alang-alang.





		 <p>Pada area <i>coffee shop</i> menggunakan plafon ekspos dengan bentukan menyerupai atap jengki</p> 	
6	Material plafon	<p>Pada area <i>kid's</i> Lt 1 plafon fleksibel dengan material canvas bersifat waterproof.</p>  <p>Pada area <i>kid's</i> Lt 2 menggunakan 2 kombinasi antara lain kombinasi rangka bambu dengan alang-alang, dan kombinasi antara rangka baja dan fabric PVC menyerupai tenda</p>	



		  <p>Pada <i>coffee shop</i> menggunakan material bambu dan alang-alang</p> 	
7	Warna plafon	<p>Warna natural dari alang-alang dan warna netral seperti putih</p> 	
8	Tekstur plafon	<p>Kasar dan tahan air</p>	
9	Bentuk lantai	<p>Mengikuti bentukan <i>layout</i>, dan terdapat border lantai menambah nilai estetik dan keamanan jika terdapat leveling.</p>	C4 dan D2





10	Warna lantai	<p>Warna-warna natural seperti warna kuning pada batu palimanan kuning, warna coklat kekuning berasal dari material bambu pada anak tangga, dan coklat berasal dari warna parket kayu merbau.</p>	
11	Tekstur lantai	<p>Rata namun bersifat kasar karena pada area publik bersifat semi out door</p>	
12	Material lantai	<ul style="list-style-type: none"> Batu palimanan kuning (border lantai dan outdoor) <p style="text-align: center;">PALIMANAN KUNING</p> <ul style="list-style-type: none"> Parket kayu merbau 	

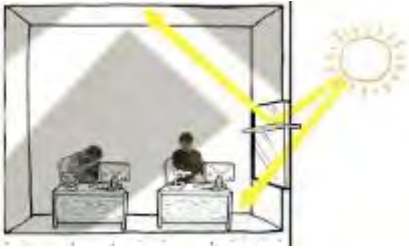




		 <ul style="list-style-type: none"> • Bambu pada plat tangga 	
13	Bentuk <u>furnitur</u>	<p>Bentukan yang lebih feminim atau oval tidak kaku, kemudian terlihat nyaman</p> 	A1
14	Material <u>furnitur</u>	Rattan dan bambu	

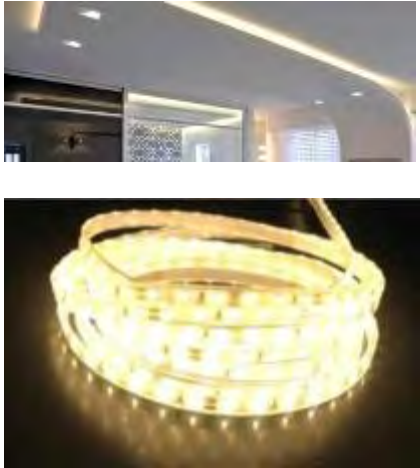


		 	
15	Warna <u>furnitur</u>	Warna-warna natural pada material dengan sentuhan sebagai elemen estetis berwarna casual seperti biru, kuning, hijau dan hijau muda pastel	
16	Tekstur <u>furnitur</u>	Terbuat dari material alami sehingga kasar.	
17	Sumber <u>pencahayaan</u>	<p>Terdapat dua sumber pencahayaan antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pagi-sore hari memaksimalkan penggunaan cahaya matahari (daylight) • Malam hari menggunakan pencahayaan buatan berupa down light, hanging lamp dan standing lamp dan hidden lamp 	
18	Letak	Peletakan pencahayaan berfungsi sebagai penerang dan estetika secara fisik	D1 (Gambar 4.11)



	<p>pencahayaan</p>	<p>(armature) atau non fisik (efek) contohnya:</p> <ul style="list-style-type: none">• Daylight (cahaya yang masuk melalui jendela)  <ul style="list-style-type: none">• Down light yang berfungsi sebagai penerang pada malam hari. (fluorescent)  <ul style="list-style-type: none">• Hanging lamp merupakan peletakan penerangan sesuai dengan estetis secara fisik, dan di letakan di tengah-tengah area utama  <ul style="list-style-type: none">• LED stipe adalah material lampu	
--	---------------------------	--	--



		<p>yang memberikan nilai estetika secara non fisik atau dari efek yang ditampilkan</p> 	
19	Terang cahaya	100-150 lux	D1
20	Warna cahaya	Putih (white) , dan putih hangat (<i>Warm white</i>).	
21	penghawaan	Karena area ubud terbilang sejuk dan mayoritas bangunan bersifat semi outdoor sehingga penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami.	D1



(Halaman Sengaja Dikosongkan)



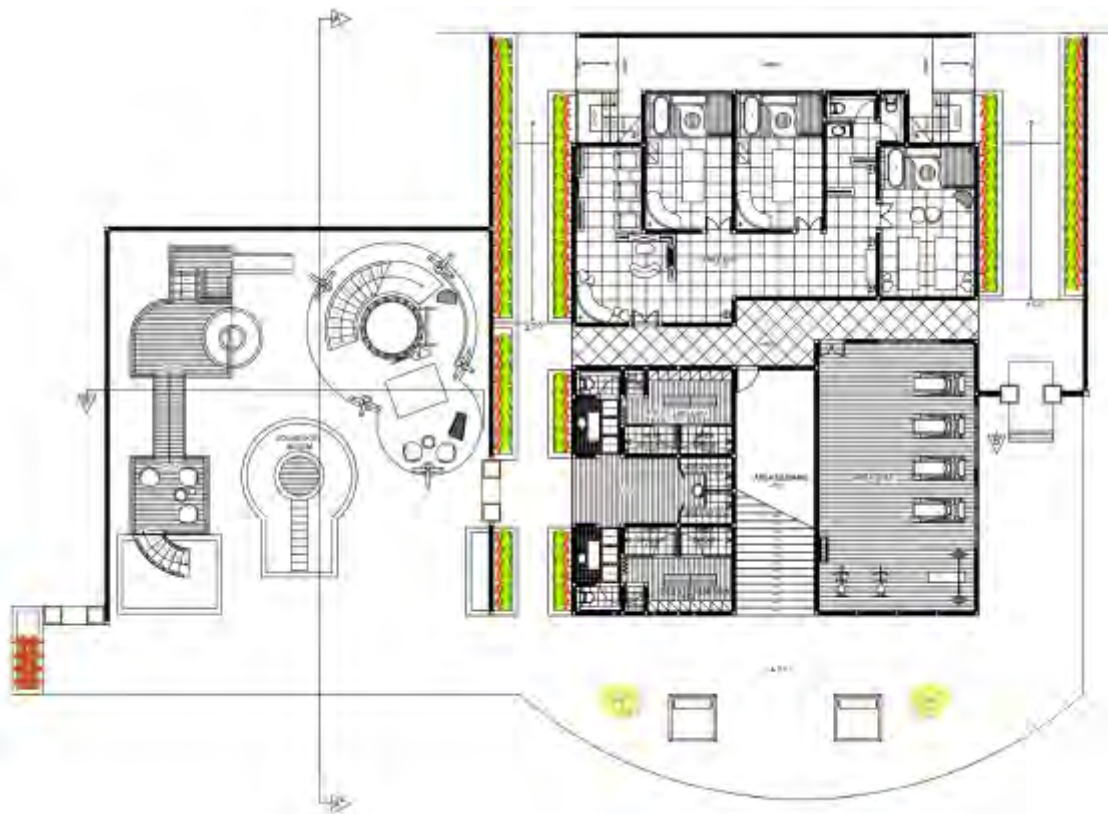
BAB VI

PROSES DAN HASIL DESAIN

6.1 Alternatif *Layout*

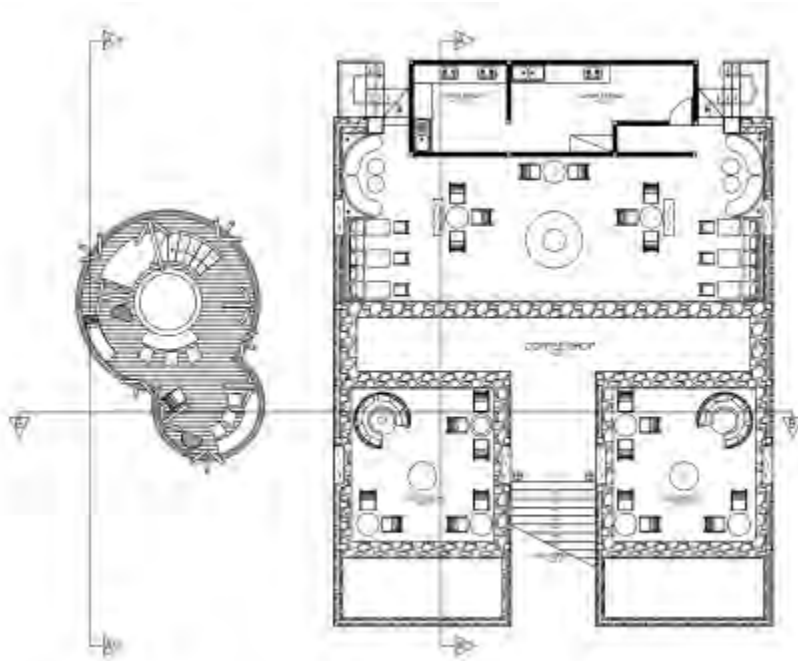
Pada area fasilitas The Ubud Village Resort, aktivitas yang ada pada eksisting masih kurang optimal karena jarak antar aktivitas satu dengan yang lainnya berjauhan selain itu banyak aktivitas yang bersifat kurang kekeluargaan, rekreasi dan relaksasi para pengunjung. Sehingga dalam merancang terdapat perubahan fungsi pada beberapa area.

6.1.1 Alternatif 1



Gambar 6.1 *Layout* Lt. 1 Alternatif 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Gambar 6.2 *Layout Lt. 2 Alternatif 1*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Setiap alternatif memiliki positif dan negatif pada sebuah desain. Berikut merupakan dampak positif dari desain alternatif 1:

- *Layout* furnitur terasa dinamis karena peletakan tidak sepenuhnya tegak lurus sehingga terasa sedikit simetris.
- Bentuk furnitur yang lebih banyak macam dan minim nya bentuk masiv (persegi) membuat suasana ruangan ini terasa dinamis sehingga ruangan ini tidak membosankan dan membuat pengunjung betah. Selain itu bentuk dinamis juga cocok dengan bentuk denah pada area bermain anak.
- Material-material alam yang digunakan membuat ruangan ini adalah bahan-bahan dari alam seperti bambu, rotan, parket bambu, dan batu alam (andesit, palimanan). Bambu dan rotan yang digunakan sebagai penunjang kesan kampung terasa sangat natural.



- Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna casual, fresh, dan natural mendukung pengunjung untuk nyaman dan merasakan relaksasi ketika berada diruangan.
- Naungan pada alternatif 1 ini terasa cukup mewakili pemanfaatan bambu yang dinamis untuk menghadapi era modernisasi ini.
- Zoning area terpilih 1 (area bermain lt 1) merupakan area bermain dengan sifat yang sedikit aktif dan pada terpilih 2 (area bermain lt 2) merupakan area dengan tingkatan aktivitas minim.
- Berikut merupakan sisi negatif atau kekurangan pada alternatif 1:
 - • Bambu memang material utama namun kontruksi bangunan pada area bermain anak tetap menggunakan beton.
 - • Denah dengan bentukan yang bundar membuat area ini semakin sempit sehingga aktivitas lebih terbatas.

6.1.2 Alternatif 2



Gambar 6.3 *Layout* Lt. 1 Alternatif 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Gambar 6.4 *Layout Lt. 2 Alternatif 2*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Pada Alternatif ini memberikan kelebihan desain antarlain sebagai berikut:

- Minimnya bentukan furnitur yang masiv atau menyiku (persegi) membuat suasana ruangan ini terasa dinamis sehingga ruangan ini tidak membosankan.
- Material-material alam yang digunakan membuat ruangan ini adalah bahan-bahan dari alam seperti bambu, rotan, parket bambu, dan batu alam (andesit, palimanan). Bambu dan rotan yang digunakan sebagai penunjang kesan kampung terasa sangat natural.
- Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna casual, fresh, dan natural mendukung pengunjung untuk nyaman dan merasakan relaksasi ketika berada diruangan.
- Zoning area terpilih 1 (area bermain lt 1) merupakan area bermain dengan sifat aktif karena penambahan aktivitas yaitu area pertunjukan

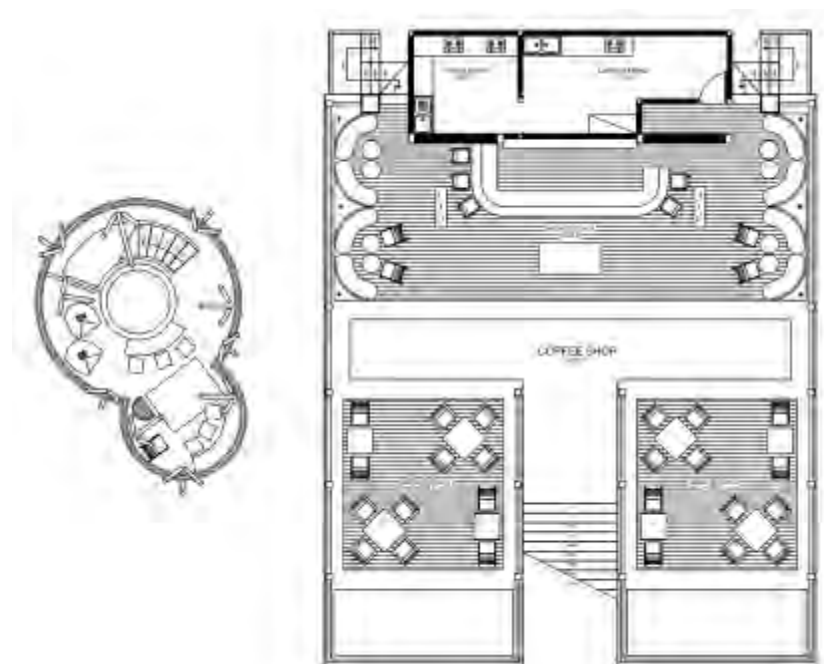


seperti bermain alat musik tradisional dan area sendra tari. Sedangkan pada terpilih 2 (area bermain lt 2) merupakan area dengan tingkatan aktivitas minim.

Desain ini memiliki kekurangan atau nilai negatif antarlain sebagai berikut:

- *layout* masih terasa simetris.
- Naungan kurang inovatif karena hanya menyusun bambu berjejer panjang.
- kontruksi bangunan pada area bermain anak tetap menggunakan beton meskipun sudah mengkombinasikan dengan material bambu.
- Aktivitas lebih terbatas karena denah berbentuk bundar.

6.1.3 Alternatif 3



Gambar 6.5 *Layout* Lt. 1 Alternatif 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



Gambar 6.6 *Layout Lt. 2 Alternatif 3*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Pada Alternatif ini memberikan kelebihan desain antarlain sebagai berikut:

- Naungan pada alternatif 3 ini terasa cukup mewakili pemanfaatan bambu dengan inovasi yang lebih sederhana dibandingkan dengan alternatif 1. Namun kesederhanaan tersebut tetap terlihat dinamis dengan melihat kelengkungan bambu.
- Minimnya bentukan furnitur yang masiv atau menyiku (persegi) membuat suasana ruangan ini terasa dinamis sehingga ruangan ini tidak membosankan.
- Bentuk bangunan area bermain anak yang persegi membuat aktivitas yang dilakukan lebih banyak akibat area yang luas.
- Perbedaan Zoning antara area terpilih 1 (area bermain Lt 1) dan area terpilih 2 (area bermain Lt 2). Pada lantai 1 area bermain dengan sifat aktif karena penambahan aktivitas yaitu area pertunjukan seperti



bermain alat musik tradisional dan area sendra tari. Sedangkan pada lantai 2 merupakan area dengan tingkatan aktivitas minim.

6.1.4 Alternatif Terpilih

Kriteria	Kesederhanaan	Etnik Bali	Nuansa alam	Inovatif	Hasil	Ranking	Mark	Bobot
Inovatif	1	1	1	-	3	I	100	0.33
Nuansa alam	1	1	-	0	2	II	80	0.26
Etnik Bali	1	-	0	0	1	III	65	0.21
Kesederhanaan	-	1	0	0	1	IV	60	0.20
							305	1.00

KARAKTER	BOBOT	PARAMETER	Alternative 1				Alternative 2				Alternative 3			
			magnitude	score	value	Rata-rata	magnitude	score	value	Rata-rata	magnitude	score	value	Rata-rata
Inovatif	0.33	Bentuk lekukan elemen-elemen pembentuk ruang	excellent	85	28.1		good	75	24.75		excellent	80	26.4	
		Teknik pengolahan material	excellent	80	26.4	27.3	good	75	24.75	24.8	excellent	80	26.4	26.4
Nuansa alam	0.26	texture alam	excellent	80	20.8	20.2	excellent	85	22.1	20.8	excellent	80	20.8	20.2
		Vegetasi alami	good	75	19.5		good	75	19.5		good	75	19.5	
Etnik Bali	0.21	Material alam	excellent	80	16.8		excellent	80	16.8		excellent	80	16.8	
		Warna-warna Bali	good	75	15.8	16.3	good	75	15.8	16.3	good	75	15.8	16.3
Kesederhanaan	0.20	Sedikit ornament	good	70	14.0		good	70	14.0		good	70	14.0	
		Keselarasan antara layout dengan denah	excellent	85	17.0	15.5	excellent	80	16.0	15.0	excellent	80	16.0	15.0
					79.3				76.9				77.9	

Gambar 6.7 Weighted Method
 Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

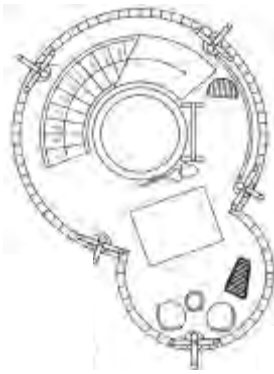
Berdasarkan weighted method diatas alternatif yang memiliki nilai terbesar adalah alternatif yang memiliki desain yang lebih optimal dan efisien dengan parameter tingkat inovatif, sifat natural, etnik bali, dan kesederhanaan dalam desain. Kemudian alternatif terpilih yang akan dikembangkan kembali adalah alternatif 1.

1. Area terpilih 1

Area terpilih satu adalah area bermain anak dimana aktivitas antara alternatif 1, 2, dan 3 berbeda. Guna menyesuaikan konsep, sirkulasi, dan kebutuhan ruang, alternative terpilih untuk area satu adalah alternatif 1 . alternatif satu memiliki aktivitas bersifat lebih dinamis dibandingkan dengan alternatif lainnya. Selain itu aktivitas yang ada berupa menari dan



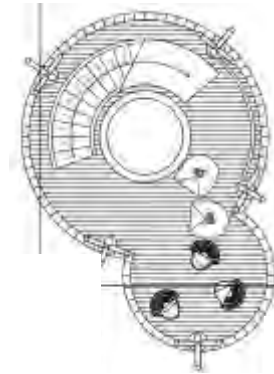
bermain musik Bali sehingga mampu menyusung sekaligus membuat pengunjung tertarik untuk berada di area tersebut. Berikut merupakan *layout* area terpilih 1 pada alternative 1,2, dan 3



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3

Gambar 6.8 *Layout* Area Bermain Anak Lt. 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Untuk mempermudah menemukan gagasan-gagasan diperlukan gambar presentasi berupa sketsa manual sekaligus mempermudah untuk menentukan gagasan yang sesuai dengan konsep desain

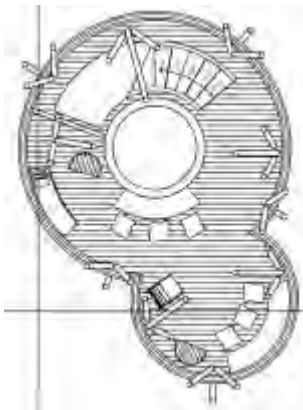


Gambar 6.9 Sketsa Gagasan Area Bermain Anak Lt. 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



2. Area Terpilih 2

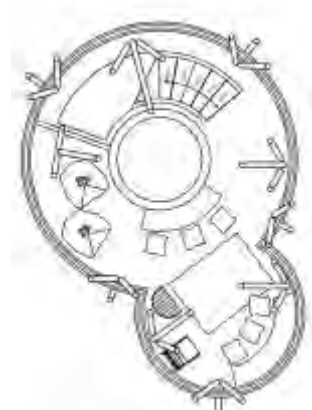
Area terpilih dua adalah area bermain anak lantai 2, dimana kegiatan yang ada pada lantai dua bersifat non dinamis kegiatan tersebut antara lain tempat anak membaca buku, menggambar dan mewarnai. Alternatif yang memiliki nilai besar pada weighted method adalah alternatif 1.



Alternatif 1



Alternatif 2

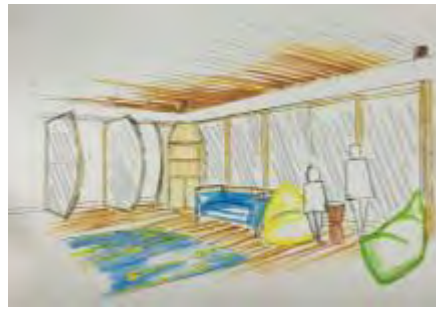


Alternatif 3

Gambar 6.10 *Layout* Area Bermain Anak Lt. 2

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Untuk mempermudah menemukan gagasan-gagasan diperlukan gambar presentasi berupa sketsa manual sekaligus mempermudah untuk menentukan gagasan yang sesuai dengan konsep desain



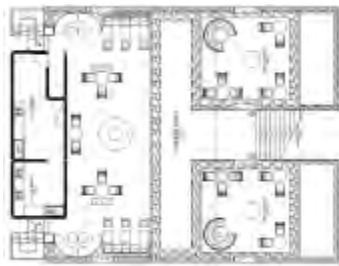
Gambar 6.11 Sketsa Gagasan Area Bermain Anak Lt. 2

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

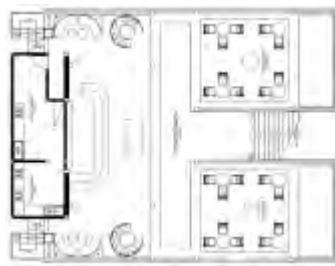


3. Area terpilih 3

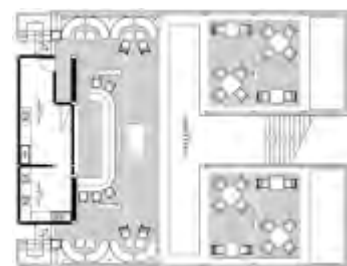
Area terpilih 3 adalah area *café* dimana area ini berada pada lantai dua gedung pusat area fasilitas sehingga bentuknya menyesuaikan dengan *layout* gedung sebelumnya. Pada area ini memfokuskan pada mendesain *layout* furnitur dengan konsep yang berbeda-beda. Pada area 3 ini, alternatif 1 merupakan alternative terpilih karena *layout* pada area ini lebih bersifat dinamis dibandingkan dengan alternative lainnya. Berikut merupakan *layout* alternative 1, 2, dan 3 pada area terpilih 3.



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3

Gambar 6.12 *Layout café*

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

Untuk mempermudah menemukan gagasan-gagasan diperlukan gambar presentasi berupa sketsa manual sekaligus mempermudah untuk menentukan gagasan yang sesuai dengan konsep desain



Gambar 6.13 Sketsa Gagasan Area *Café*

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

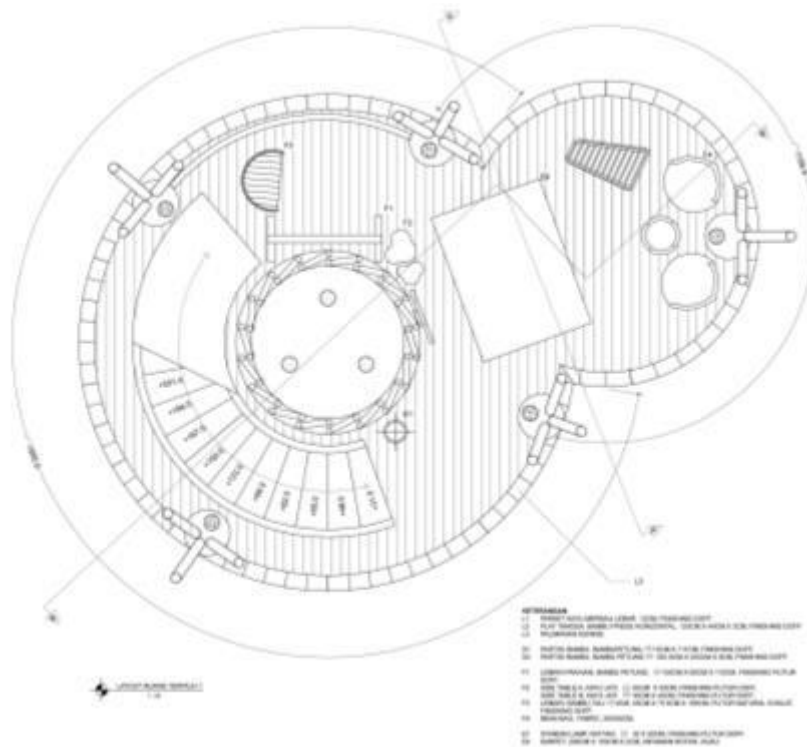


6.2 Desain Area Terpilih

Dari proses membuat gagasan-gagasan desain kemudian dilakukan pengolahan ide kembali untuk menghasilkan aplikasi konsep desain yang sesuai pada interior bangunan. Berikut adalah desain akhir dari proses desain yang telah dilewati.

6.2.1. Area Bermain Lt.1

Pada area ini tidak banyak mengalami perubahan gagasan, perubahan terjadi pada pemilihan material-material berikut merupakan *layout* akhir pada area terpilih 1.



Gambar 6.14 Desain Akhir *Layout* Area Terpilih 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

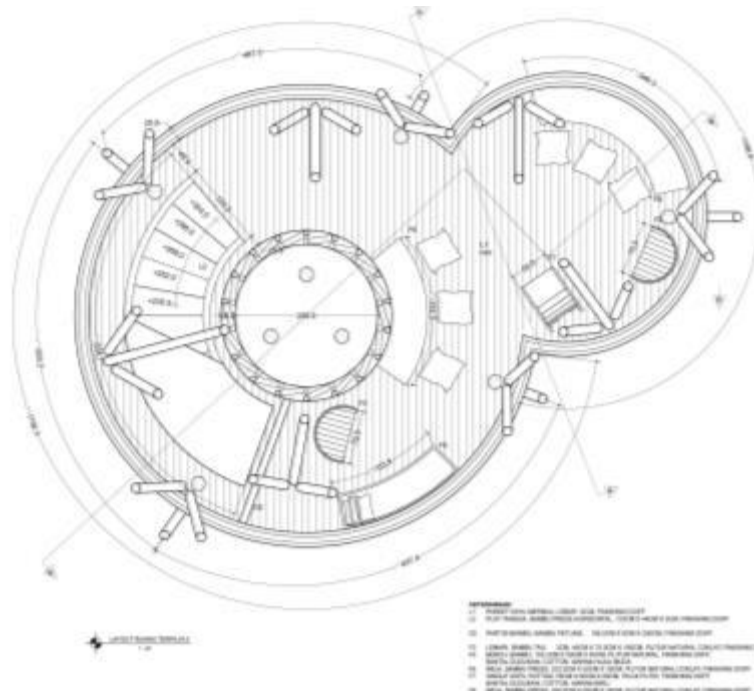
Untuk memudahkan memahami *layout* tersebut maka dibutuhkan gambar presentasi berupa gambar 3D antara lain sebagai berikut



Gambar 6.15 Desain Akhir Area Bermain Anak Lt. 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

6.2.2. Area Bermain Lt.2

Pada area ini tidak banyak mengalami perubahan gagasan, perubahan terjadi pada pemilihan material-material dan pemilihan warna-warna yang mendukung kenyamanan ketika beraktivitas. Berikut merupakan *layout* akhir pada area terpilih 2.



Gambar 6.16 Desain Akhir *Layout* Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



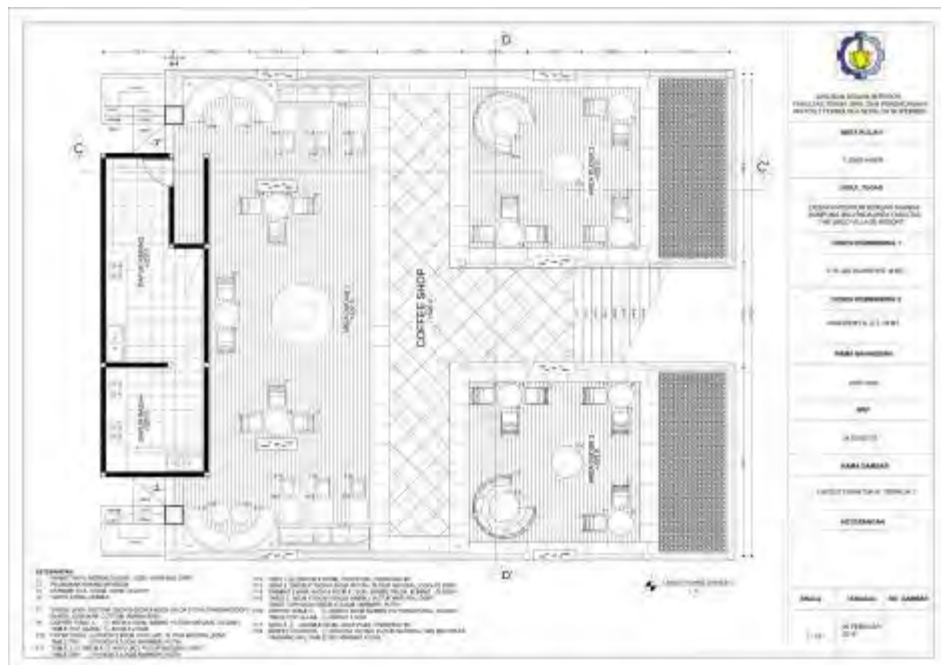
Untuk memudahkan memahami *layout* tersebut maka dibutuhkan gambar presentasi berupa gambar 3D antara lain sebagai berikut



Gambar 6.17 Desain Akhir Area Bermain Anak Lt. 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)

6.2.3. Area Cafe

Pada area ini banyak mengalami kesulitan dalam mendesain karena bentukan yang masiv membuat *layout* furnitur harus terlifat dinamis guna memberikan kesan yang modern. Berikut merupakan desain akhir *layout* area terpilih 3.



Gambar 6.18 Desain Akhir *Layout* Area Terpilih 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)




Berikut merupakan desain akhir dari area terpilih 3 dalam bentuk gambar presentasi atau 3D.




Gambar 6.19 Desain Akhir Area *Café*
Sumber : Dokumentasi Penulis (2015)



IDE PLAN THE UBUD VILLAGE RESORT


 <p>JURUSAN PERENCANAAN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER</p>	<p>MAKTA KULIAH</p> <p>TUGAS AKHIR</p> <p>JUDUL TUGAS</p> <p>DESAIN INTERIOR DENGAN NILAI KAMPUNG BALI PADA AREA PASALUD THE UBUD VILLAGE RESORT</p> <p>DOSEN PEMBIMBING 1</p> <p>K. R. ACH WARDIYO, M.MT</p> <p>DOSEN PEMBIMBING 2</p> <p>ARAVENYA, S.T., M.MT</p> <p>NAMA MAHASISWA</p> <p>AIKO ISHII</p> <p>NRP</p> <p>3412100178</p> <p>NAMA GAMBAR</p> <p>SITE PLAN</p> <p>REVISI</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>SKALA</th> <th>SANGKAL</th> <th>NO. GAMBAR</th> </tr> <tr> <td>1 : 250</td> <td>26</td> <td>FEBRUARI 2019</td> </tr> </table>	SKALA	SANGKAL	NO. GAMBAR	1 : 250	26	FEBRUARI 2019
SKALA	SANGKAL	NO. GAMBAR						
1 : 250	26	FEBRUARI 2019						



A. Entrance
B. Main Lobby
C. Parking Area
D. Temple
E. Bridge
G. Sunken Bar
H. Paddy's Coffee Shop
I. Main Pool
J. Reception area
K. Angkutan-jalan Restaurant
L. Gallery
M. Villa's Pond

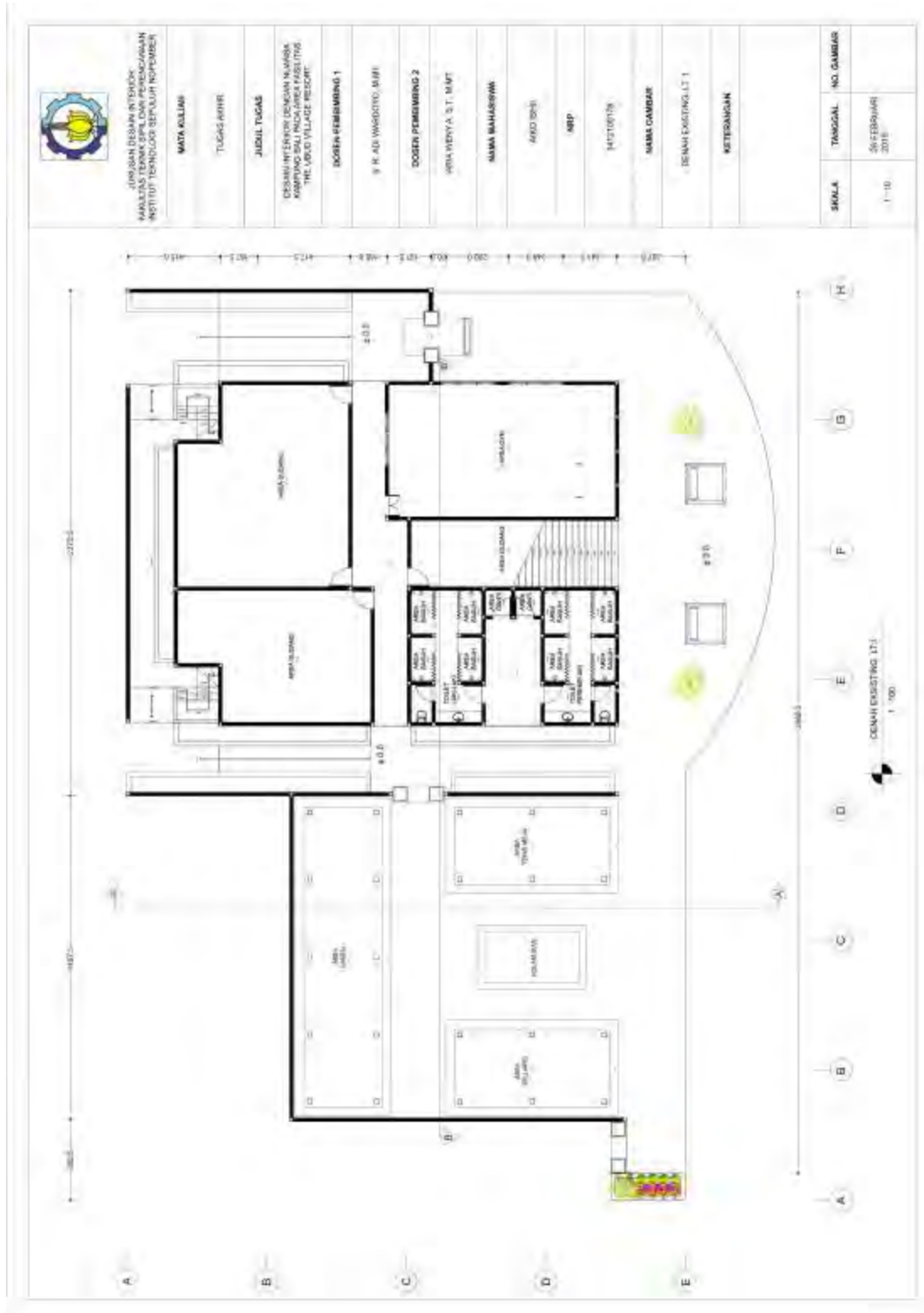
- A. Riko Nihil - Gunung - Pajajaran.com - 19/02/19

SITE PLAN
1 : 250



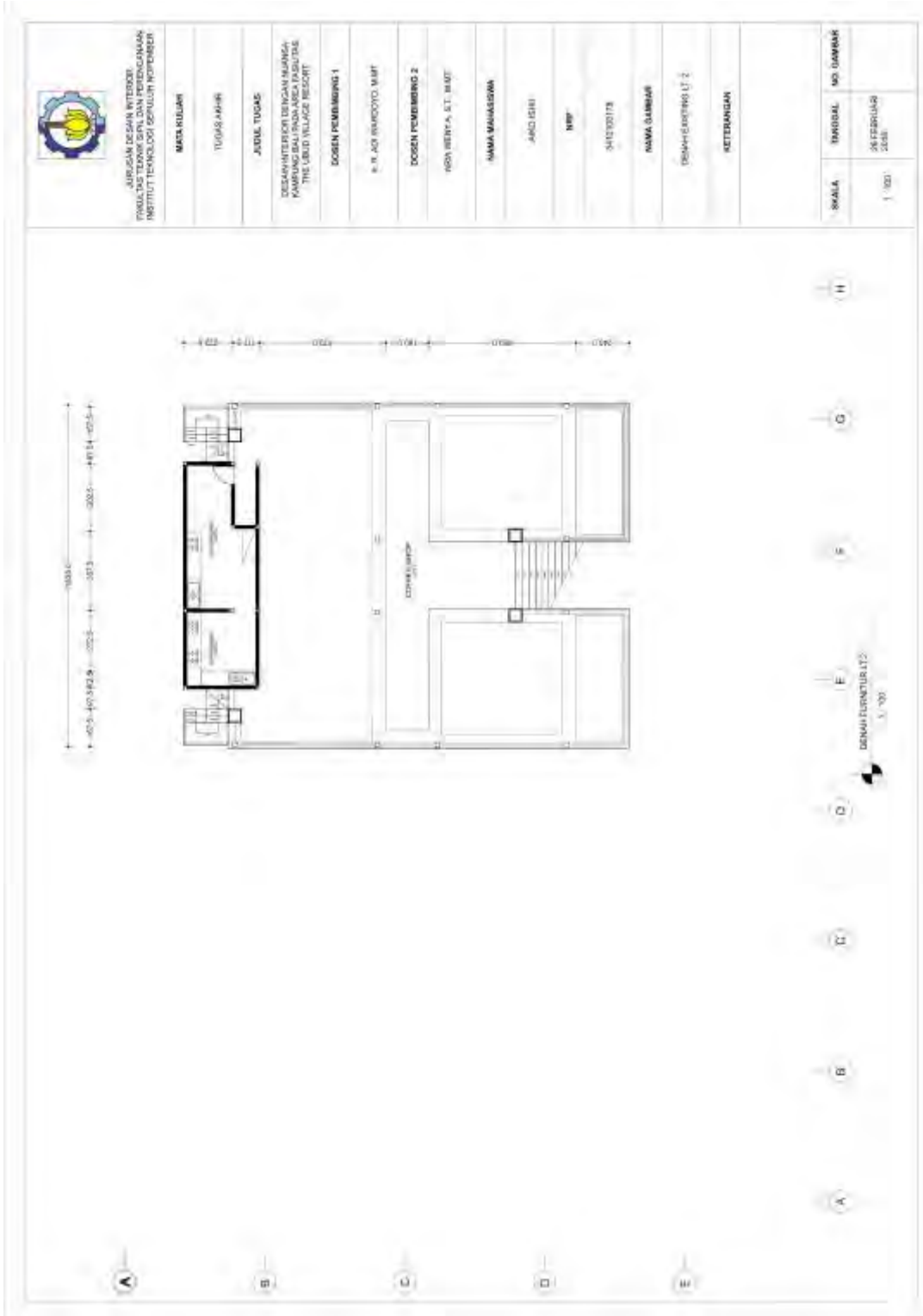


EKSISTING LT. 1 THE UBUD VILLAGE RESORT



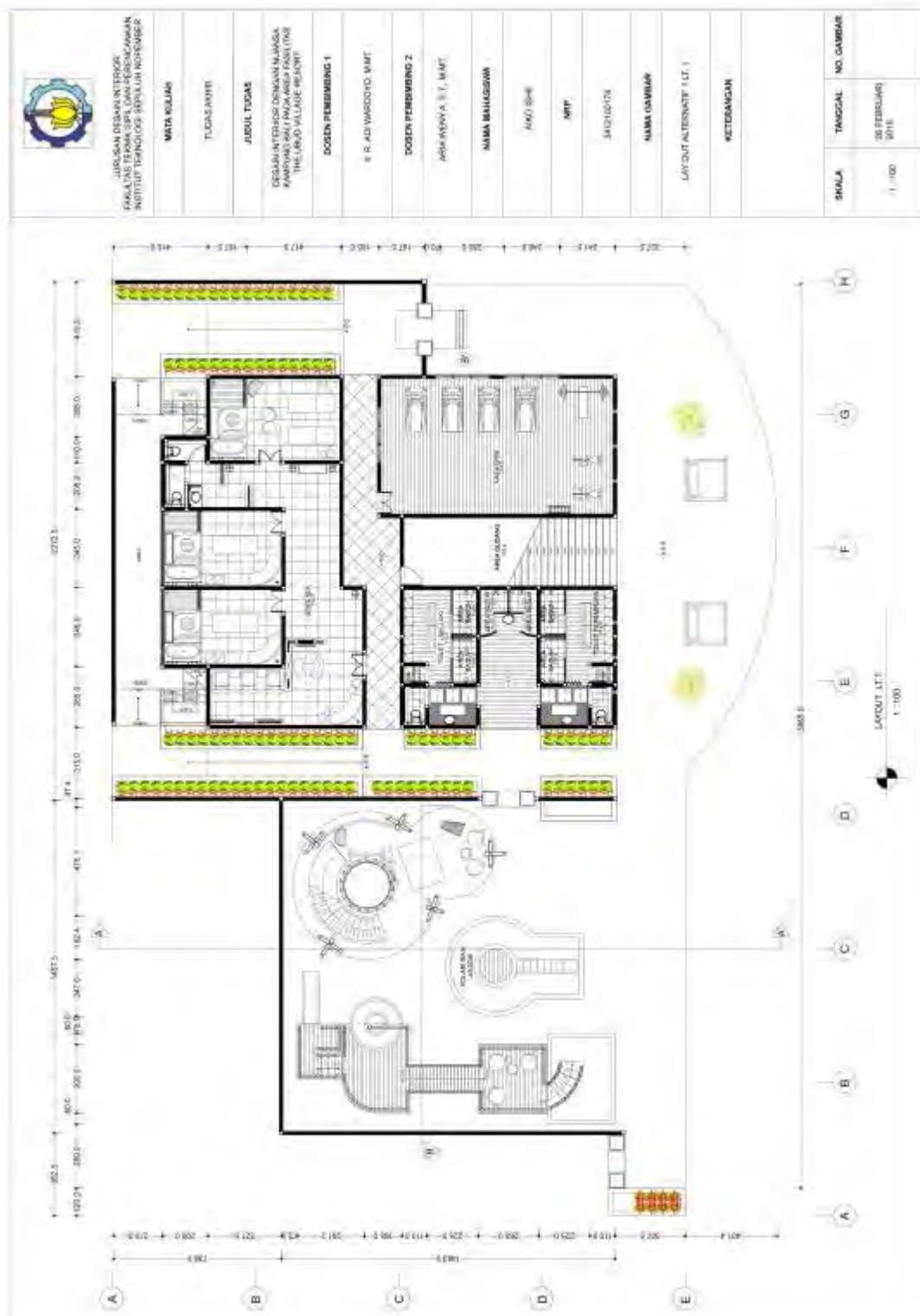


EKSISTING LT.2 THE UBUD VILLAGE RESORT



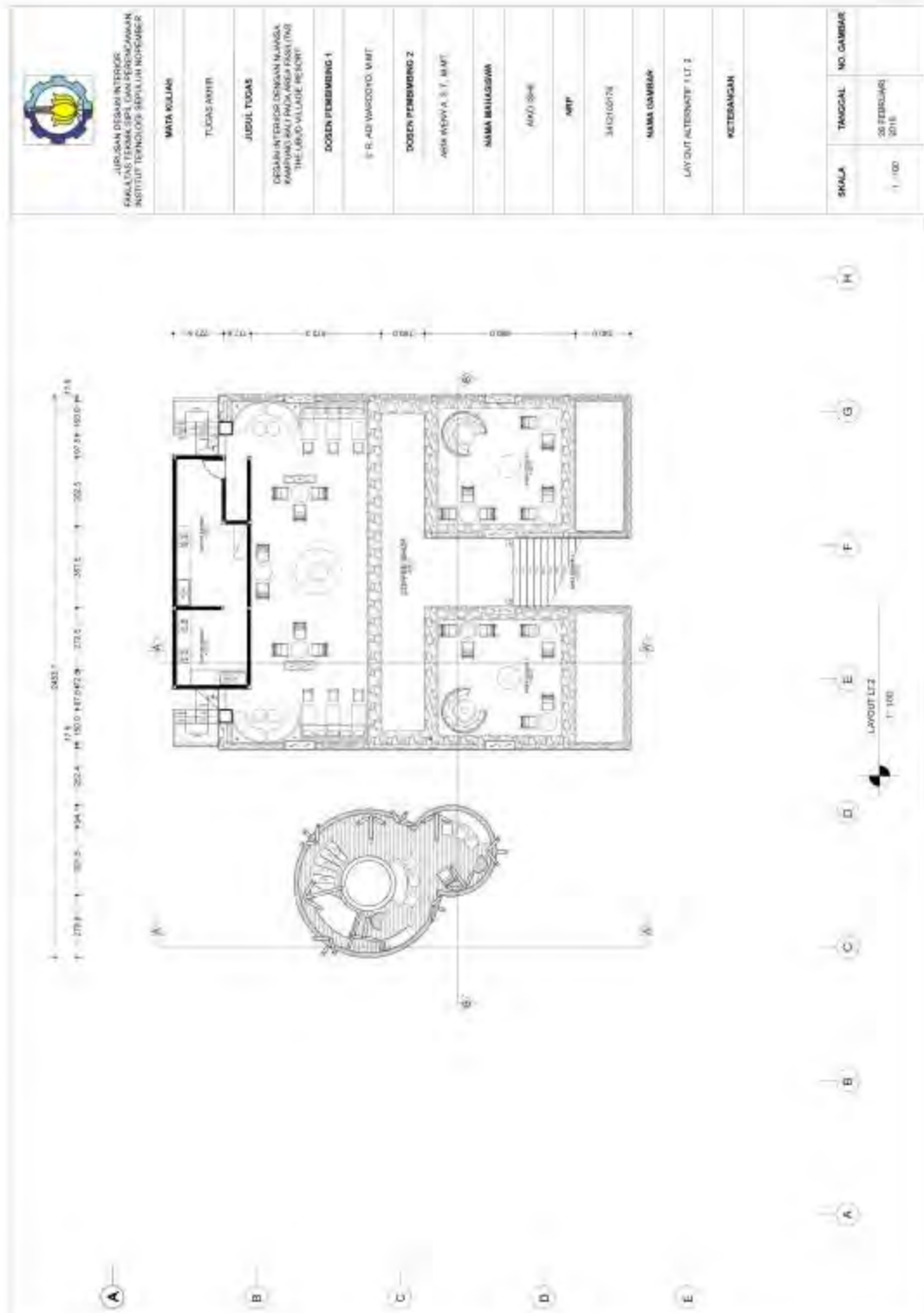


LAYOUT ALTERNATIF 1 LT. 1 THE UBUD VILLAGE RESORT



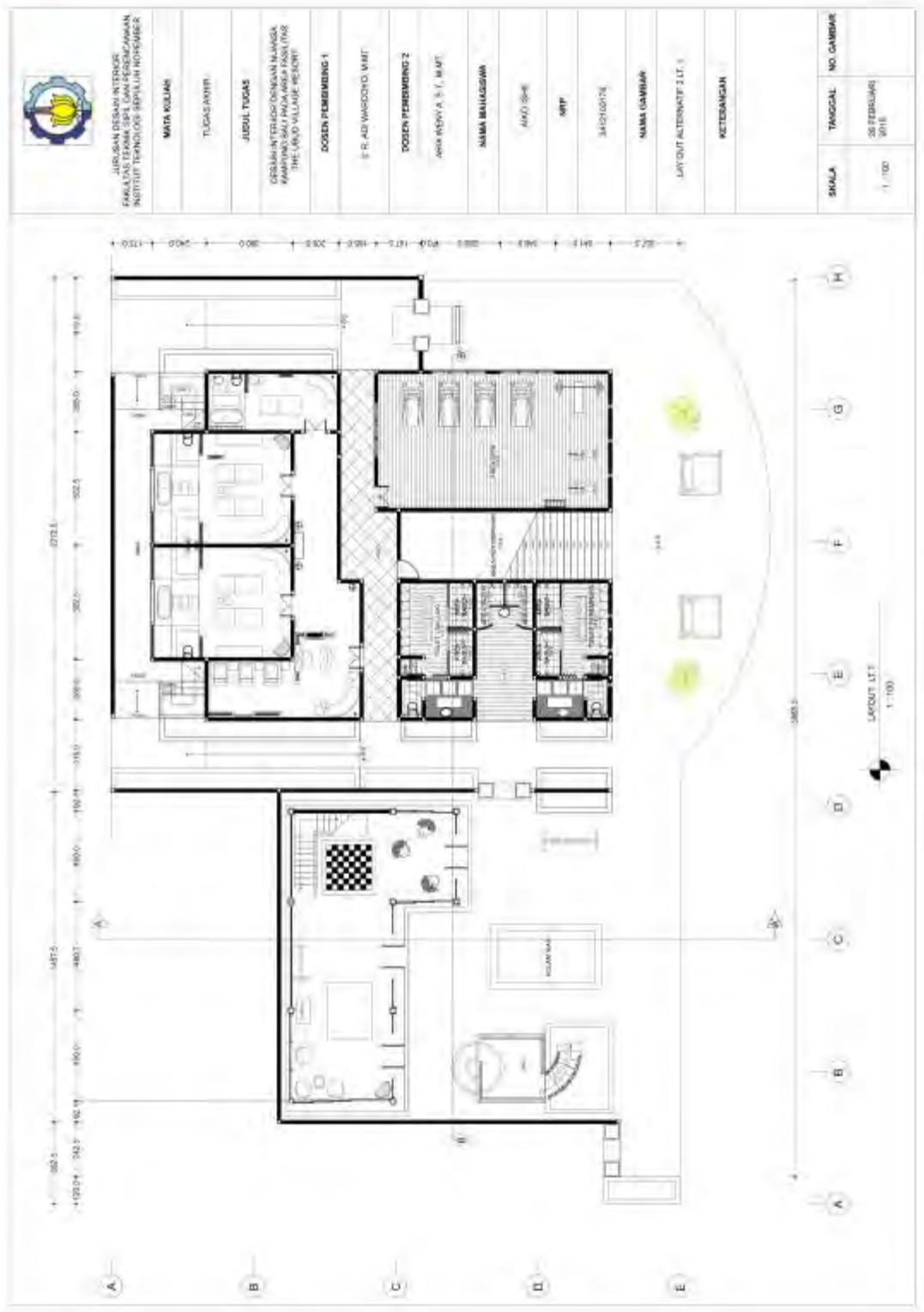


LAYOUT ALTERNATIF 1 LT. 2 THE UBUD VILLAGE RESORT



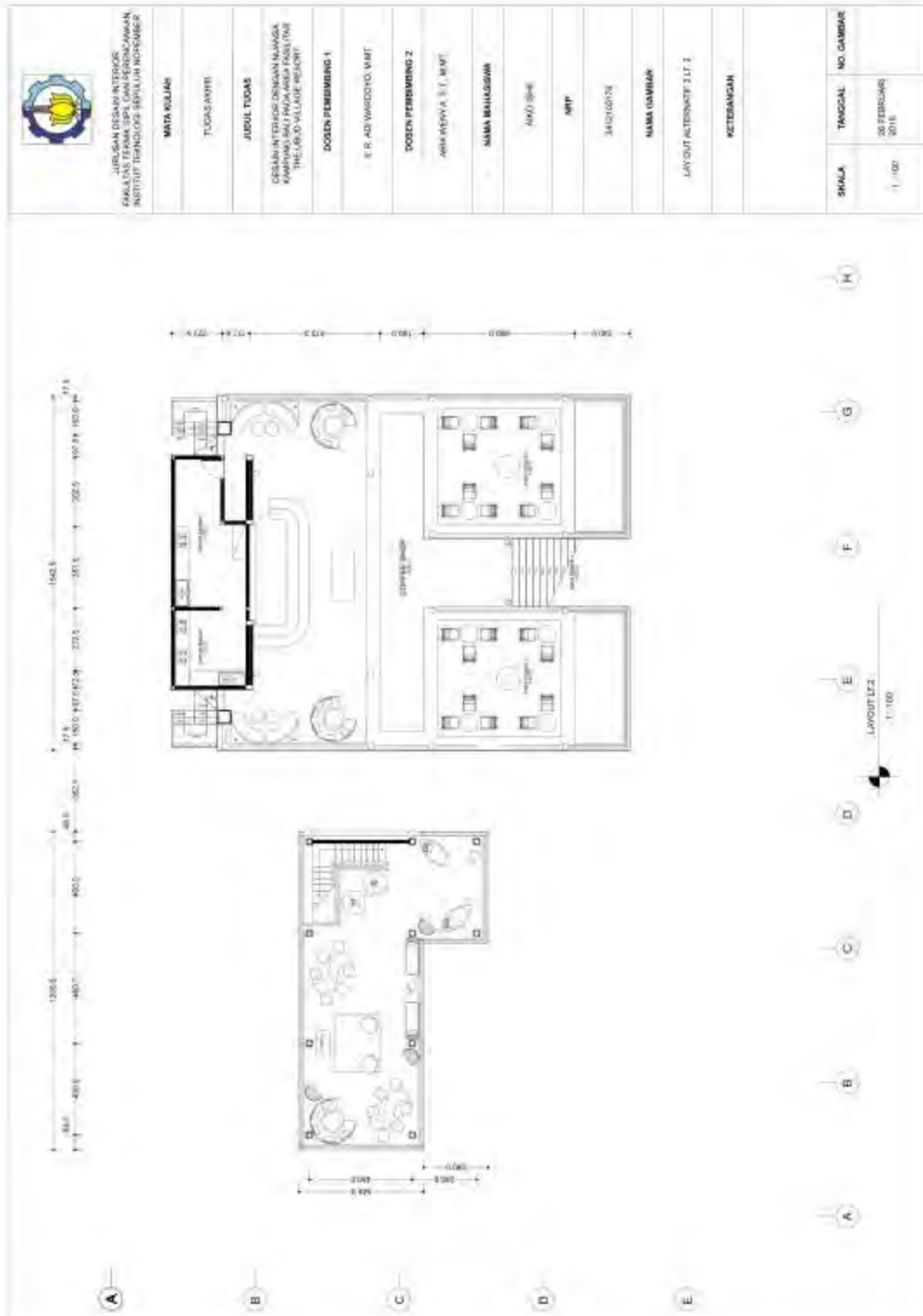


LAYOUT ALTERNATIF 2 LT. 1 THE UBUD VILLAGE RESORT



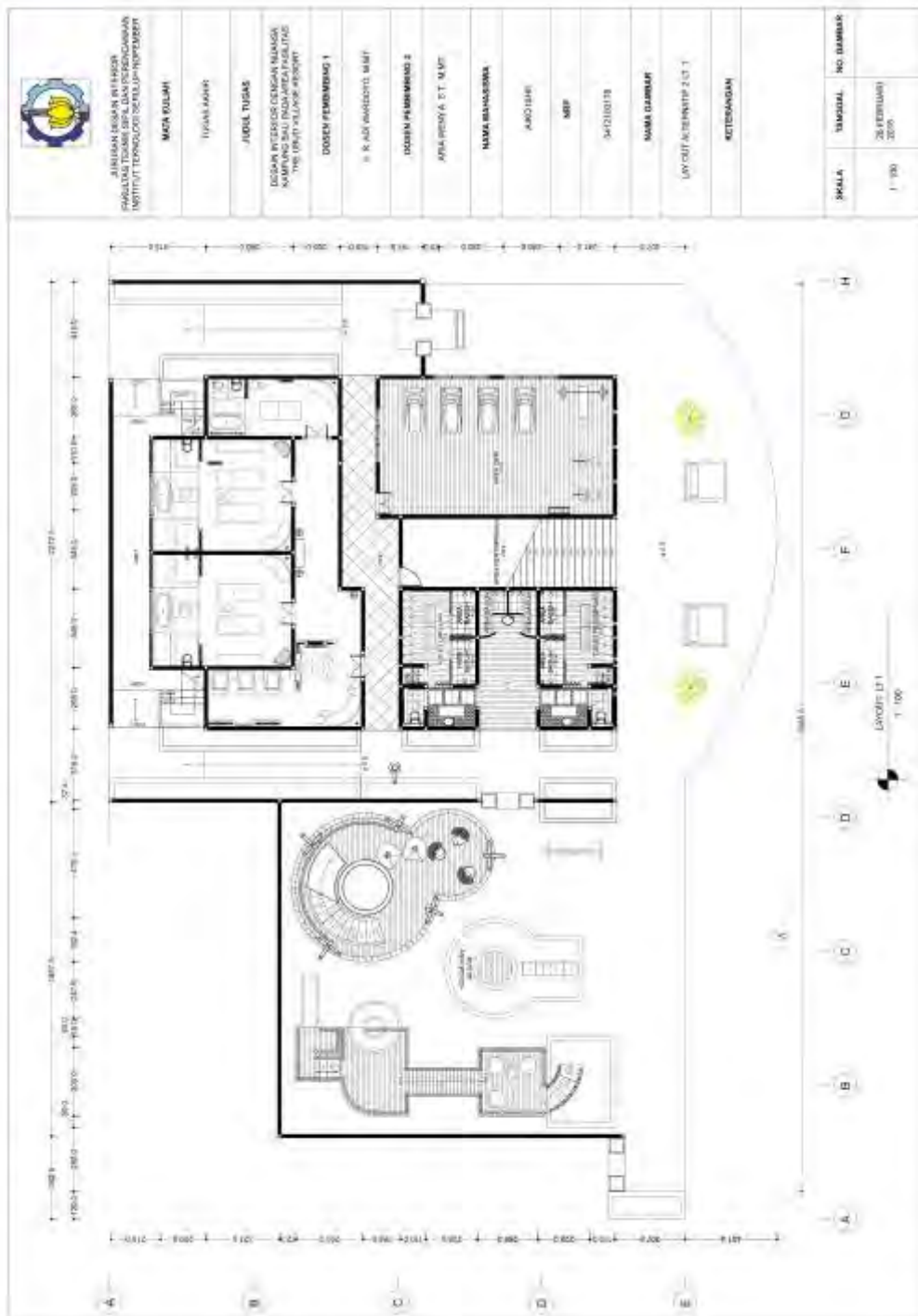


LAYOUT ALTERNATIF 2 LT. 2 THE UBUD VILLAGE RESORT



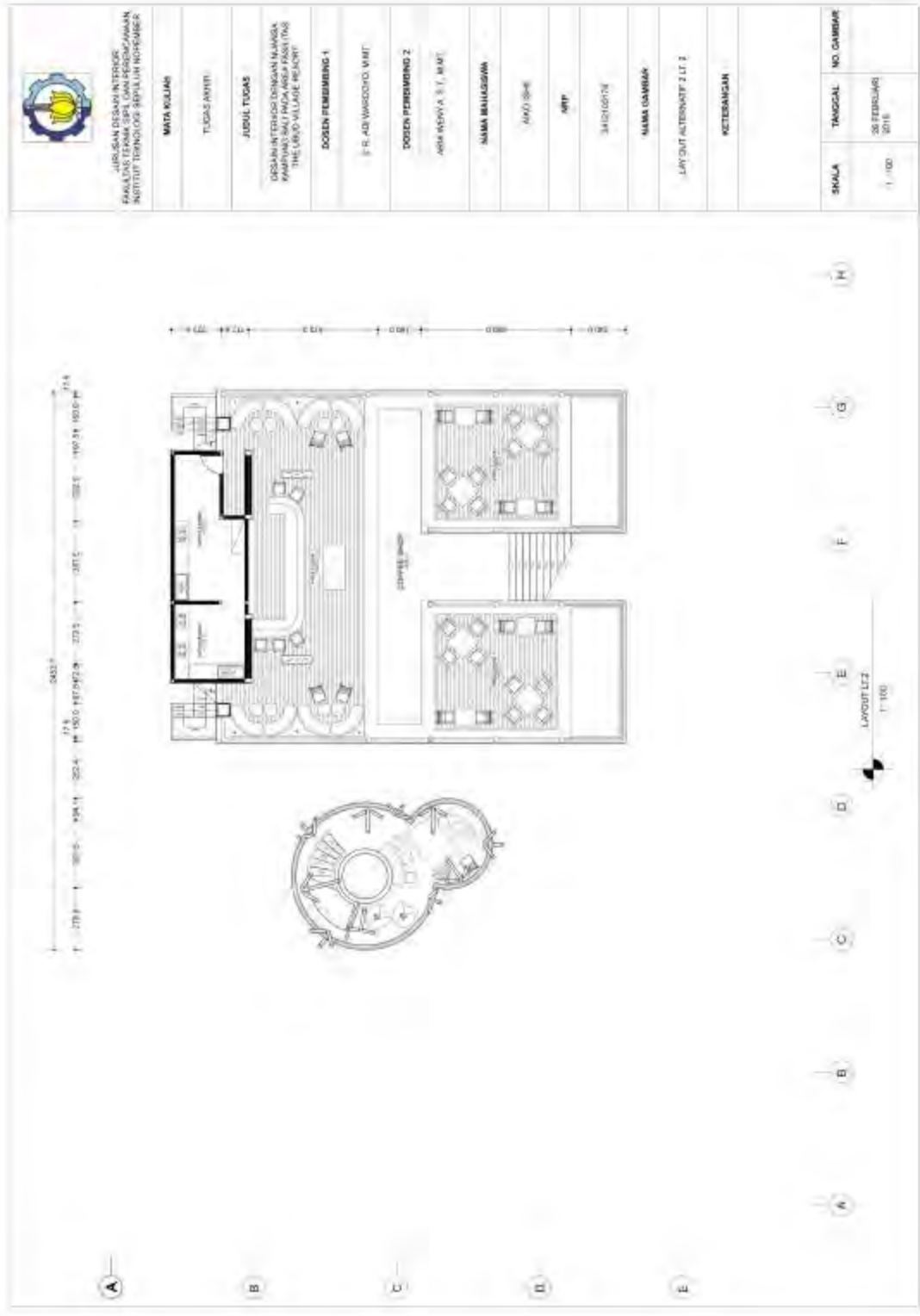


LAYOUT ALTERNATIF 3 LT. 1 THE UBUD VILLAGE RESORT



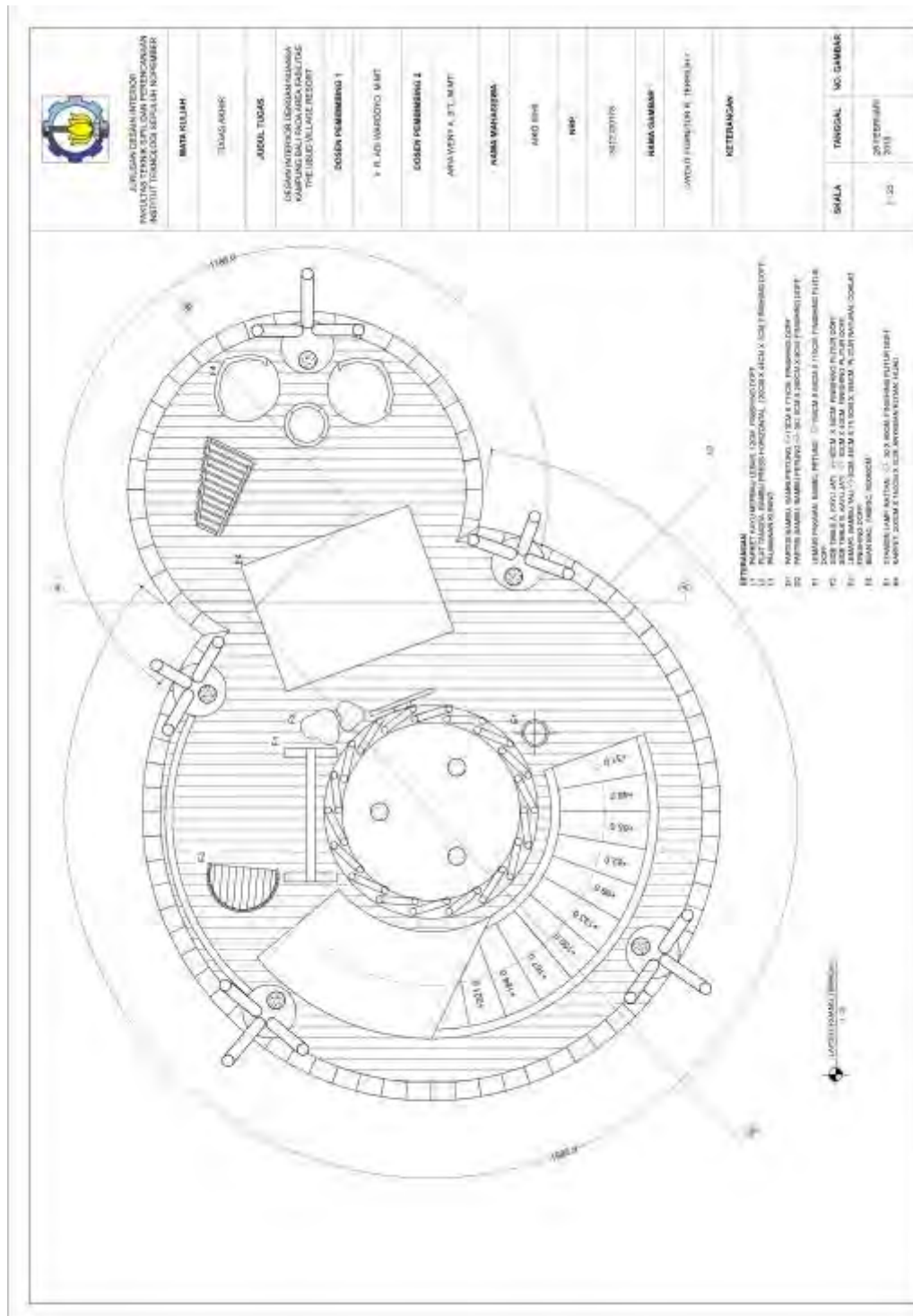


LAYOUT ALTERNATIF 3 LT. 2 THE UBUD VILLAGE RESORT



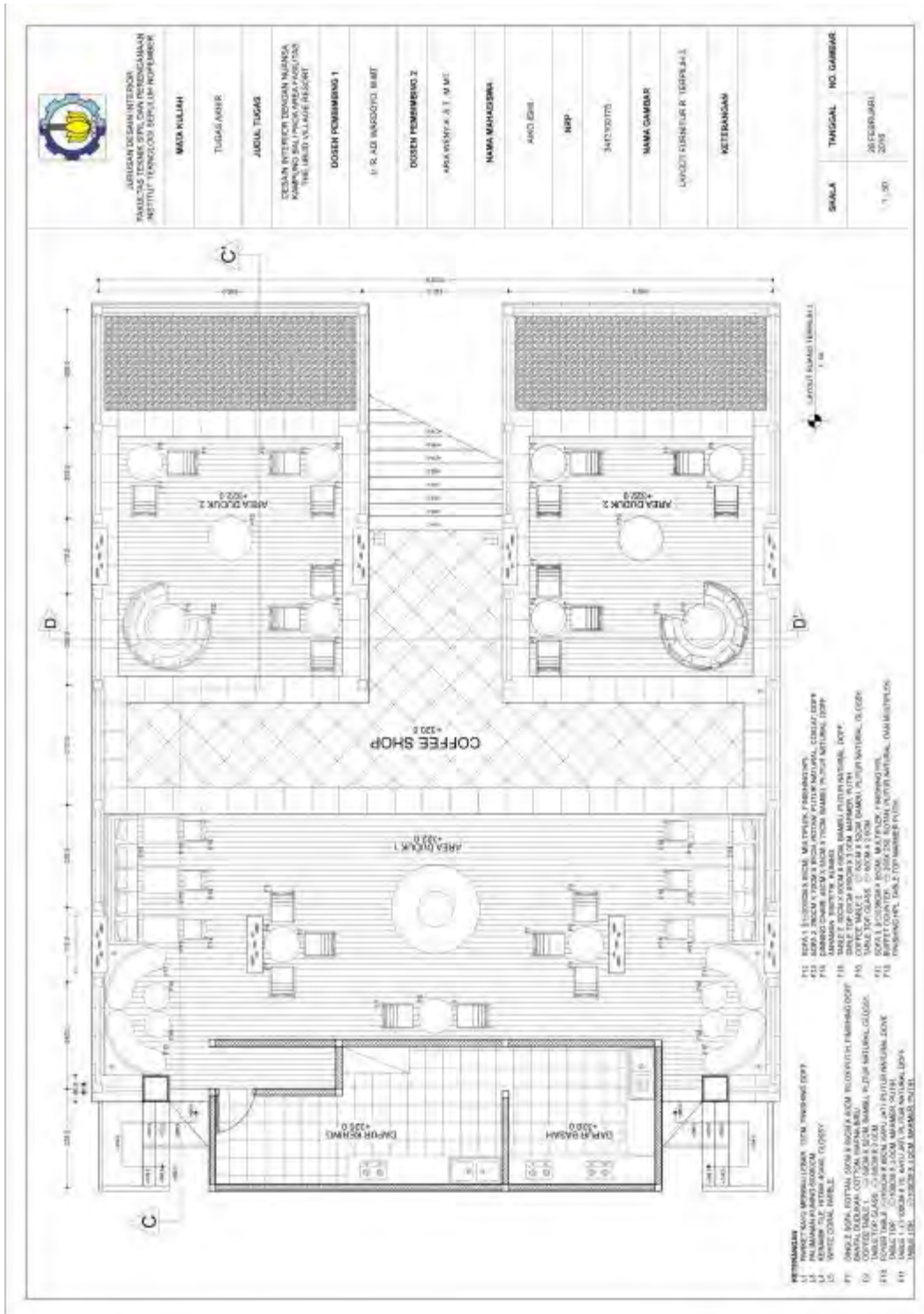


LAYOUT AREA TERPILIH 1 THE UBUD VILLAGE RESORT



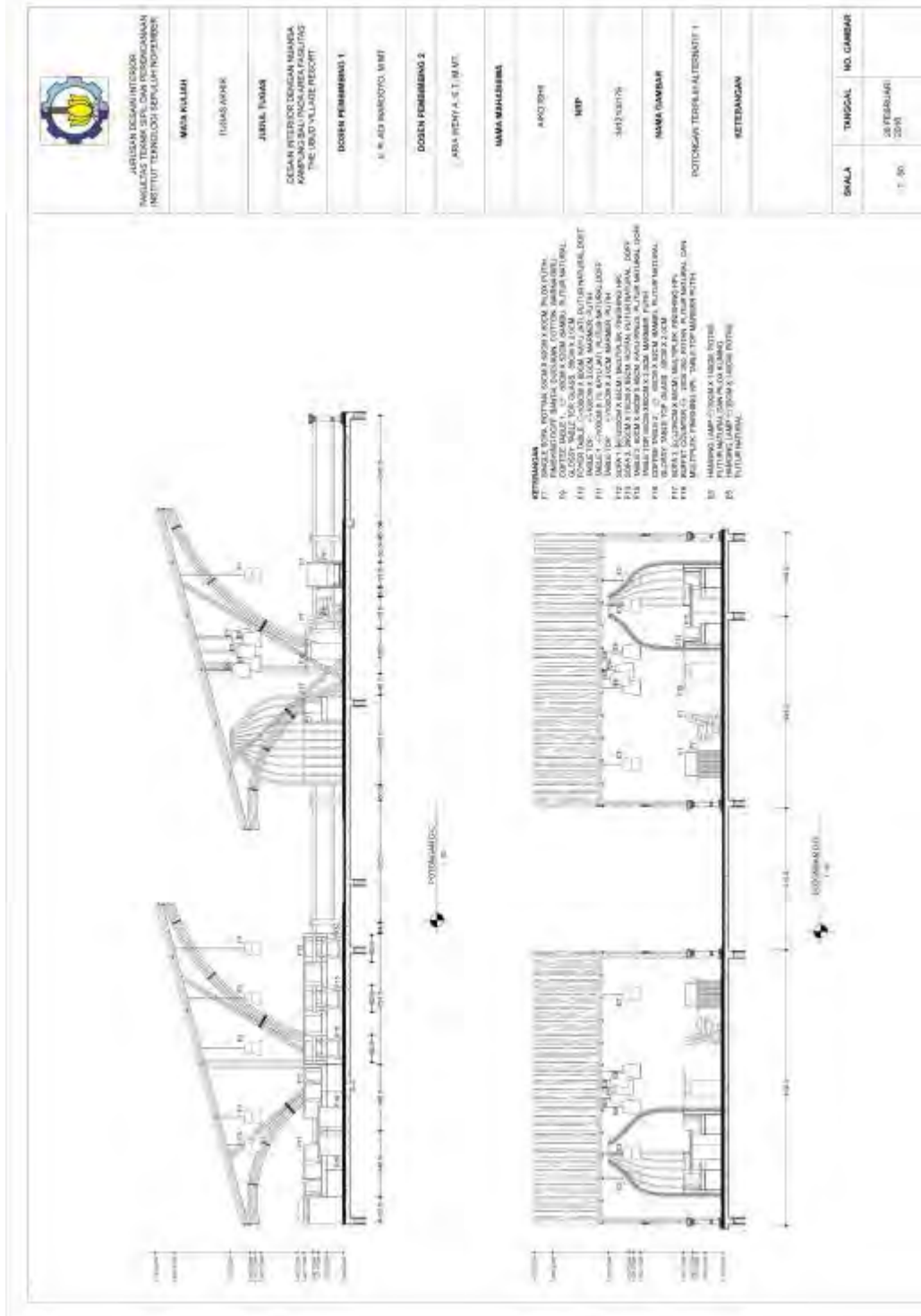


LAYOUT AREA TERPILIH 3 THE UBUD VILLAGE RESORT



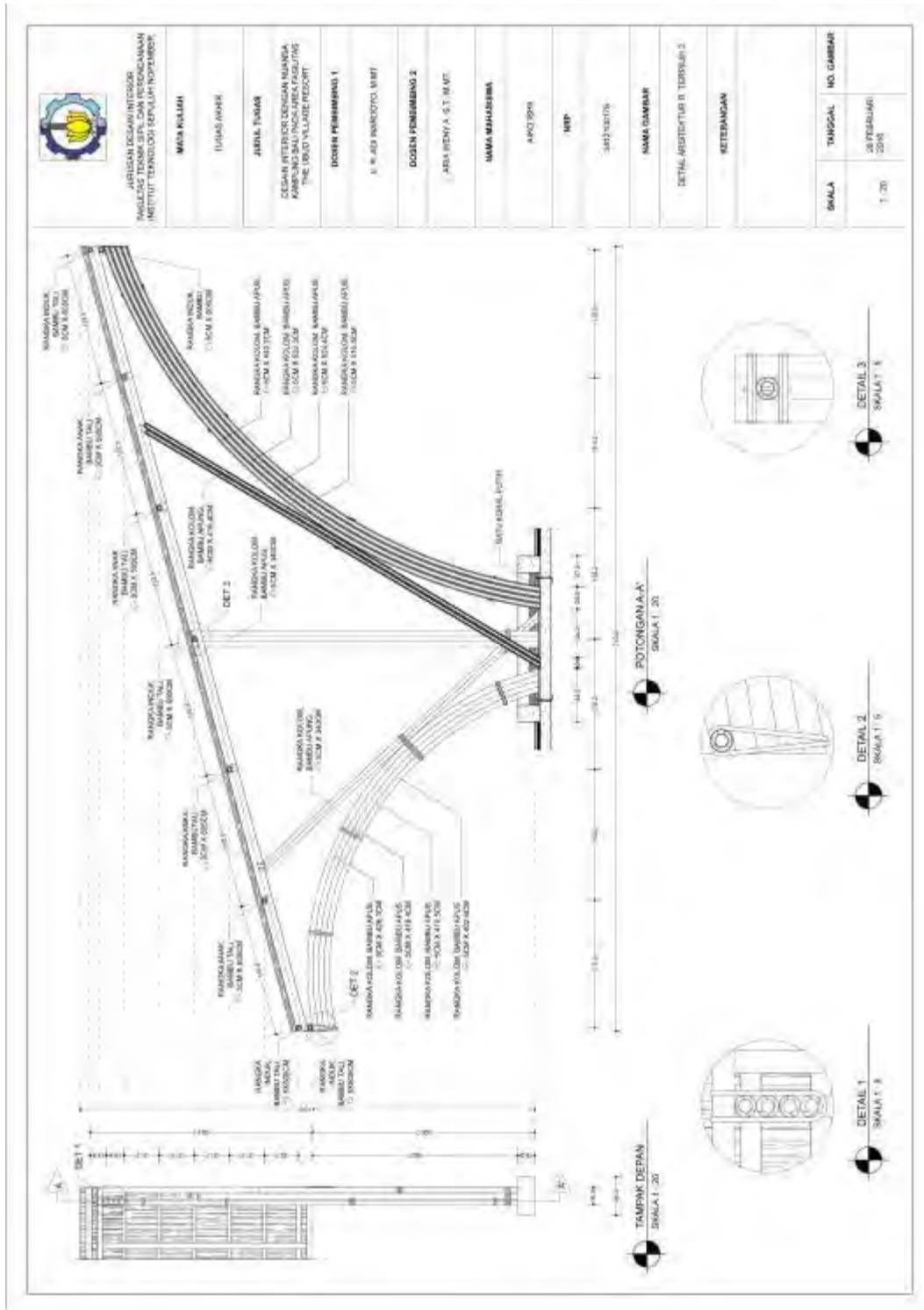


POTONGAN C-C' DAN D-D' RUANG TERPILIH






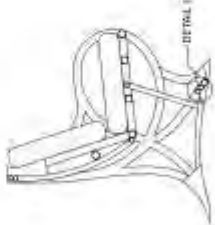

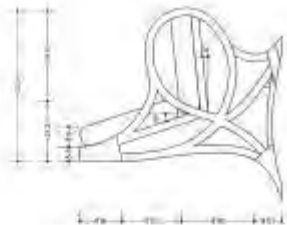
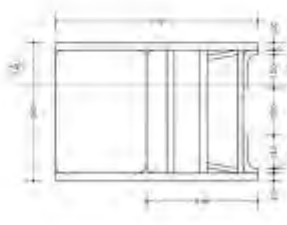
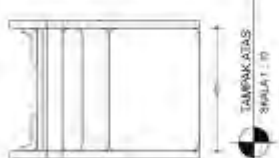
DETAIL ARSITEKTUR AREA TERPILIH 3



JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	
MAKNA KULIAH TUJUAN AKHIR JEREBEL TUMAH DESAIN INTERIOR DESIGNS MANASA KAMPUNG BALI INCLUSIVE RESORTS THE DEWATI VILLAGE RESORT	
DOSEN PEMBIMBING 1 N. W. AED HANIKOTYO WMT	
DOSEN PEMBIMBING 2 ADA PRENYA S.T. M. MT.	
NAMA MAHASISWA AYO SOYO	
NIP 340300178	
NAMA GAMBAR DETAIL ARSITEKTUR II TERPILIH 3	
KETERANGAN	
SKALA 1:20	TANGGAL 08 FEBRUARI 2024
NO. GAMBAR	



DESAIN FURNITUR PADA AREA TERPILIH 2

 <p>JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER</p>		<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS RENCANA</p> <p>JABALU TUGAS</p> <p>DESAIN INTERIOR DENGAN NUANSAN KAMPUNG BALI PADA FASILITAS THE UBUD VILLAGE RESORT</p> <p>DOSEN PEMBIMBING 1</p> <p>(1) S. AJI WISODOYO, I.M.M.T</p> <p>DOSEN PEMBIMBING 2</p> <p>DEWI WINTYA, S.T., M.M.T</p> <p>NAMA MAHASISWA</p> <p>JABRI AHAD</p> <p>NIM</p> <p>3412100710</p> <p>NAMA GAMBAR</p> <p>DESAIN FURNITUR 1 & 2 (Pilih 1/2)</p> <p>REPERBANGAN</p>		<p>SKALA</p> <p>1 : 20</p> <p>TANGGAL</p> <p>25 FEBRUARI 2019</p> <p>NO. GAMBAR</p>	
 <p>POTONGAN A-A' SKALA 1 : 10</p>		 <p>PERSPEKTIF</p>		 <p>TAMPAK SAMPIING SKALA 1 : 10</p> <p>DETAIL 1 SKALA 1 : 1</p>	
 <p>TAMPAK DEPAN SKALA 1 : 10</p>		 <p>TAMPAK ATAS SKALA 1 : 10</p>		<p>SECTION 1-1 TRIMMING FLOOR 100mm</p>	



RAB AREA TERPILIH 1

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME (A)	SATUAN	KUANTITAS VOLUME	JUMLAH UNIT / SAT	HARGA (B)	TOTAL HARGA
PEKERJAAN DINDING							
1	Bambu petung d10-13cm	8M	m	40	320m	Rp 15.000,00	Rp 4.800.000,00
2	Cat bambu primer coat, biocolour sanding sealer, transparan	130.7	m ²	1	14 kg	Rp 50.000,00	Rp 700.000,00
3	Cat Bambu top coat, clear aclyric, doft (FA 714D)	130.7	m ²	1	14 kg	Rp 70.000,00	Rp 980.000,00
4	Kolom D20 T350	0.1099	m ³	8	0.879 2 m ³	Rp 1.200.000,00	Rp 1.055.040,00
5	Plamir instan, Dulux Weathershield Putty	17.584	m ²	1	2 unit	Rp 99.600,00	Rp 199.200,00
6	Wallpapper vinyl nextwood NP 20	17.584	m ²	1	123 unit	Rp 12.750,00	Rp 1.568.250,00
7	Lem greatwall	17.584	m ²	1	12 unit	Rp 20.000,00	Rp 240.000,00
JUMLAH I							Rp 9.542.490,00
PEKERJAAN PLAFON							
1	Hollow 4/4	120	m	1	20 unit	Rp 92.960,00	Rp 1.859.200,00
2	Hollow 2/4	64	m	1	8 unit	Rp 70.450,00	Rp 563.600,00
3	Canvas ceiling, barrisol white	44.86	m ²	1	44.86	Rp 162.000,00	Rp 7.267.320,00
4	Pemasangan plafon	44.86	m ²	1	44.86	Rp 105.000,00	Rp 4.710.300,00
JUMLAH II							Rp 14.400.420,00
PEKERJAAN LANTAI							
1	Lantai kayu merbau	37.48	m ²	1	39.37	Rp	Rp 6.299.200,00



					m ²	160.000,00	
2	Palimanan kuning rata mesin	6.12	m ²	1	7 m ²	Rp 75.000,00	Rp 525.000,00
3	Pemasangan dek merbau finishing	37.48	m ²	1	39.37 m ²	Rp 120.000,00	Rp 4.724.400,00
4	Pemasangan lantai palimanan	6.12	m ²	1	6.5	Rp 100.000,00	Rp 390.000,00
5	Pasir urug 10 cm	4.8	m ³	1	4.8	Rp 95.000,00	Rp 456.000,00
6	Tanah urug 10cm	4.8	m ³	1	4.8	45.000,00	Rp 216.000,00
JUMLAH III							Rp 12.610.600,00
PEKERJAAN ELECTRICITY DAN UTILITAS							
1	Kabel nym hitam	100	m	100	2 unit	Rp 293.000,00	Rp 586.000,00
2	Lampu gantung	6	unit	6	6 unit	Rp 125.000,00	Rp 750.000,00
3	Standing lamp	1	unit	1	1 unit	Rp 350.000,00	Rp 350.000,00
3	Armature lampu 5'	5	unit	5	5 unit	Rp 75.000,00	Rp 375.000,00
4	Lampu phillip essential 8 watt wharmwhite	5	unit	5	5 unit	Rp 24.500,00	Rp 122.500,00
5	Lampu phillip essential 5 watt kuning	7	unit	7	7 unit	Rp 22.000,00	Rp 154.000,00
6	Soket stop kontak schneider neo grey silver	2	unit	2	2 unit	Rp 49.800,00	Rp 99.600,00
7	Saklar 2 tombol Schneider neo grey silver	1	unit	1	1 unit	Rp 67.000,00	Rp 67.000,00
8	Samsung led tv 40inch	1	unit	1	1 unit	Rp 6.099.000,00	Rp 6.099.000,00
9	Kabel antena tv kitani	1	unit	1	1 unit	Rp 84.000,00	Rp 84.000,00
10	Soket antenna dan stop kontak tv neo grey silver	1	unit	1	1 unit	Rp 86.600,00	Rp 86.600,00
11	sprinkler	5	titik	5	5 titik	Rp 1.200.000,00	Rp 6.000.000,00



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

JUMLAH IV							Rp14.773.100,00
PEKERJAAN FURNITUR DAN ELEMEN ESTETIS							
1	Lemari pakaian bambu petung	1	unit	1	1 unit	Rp 600.000,00	Rp 600.000,00
2	Side table D30CM T40CM, kayu jati	1	unit	1	1 unit	Rp 800.000,00	Rp 800.000,00
3	Side table D50CM T50CM, kayu jati	1	unit	1	1 unit	Rp 1.200.000,00	Rp 1.200.000,00
4	Partisi	1	unit	1	1 unit	Rp 1.800.000,00	Rp 1.800.000,00
5	Bean bag	2	unit	1	2 unit	Rp 350.000,00	Rp 700.000,00
6	Rindik bambu	1	unit	1	1 unit	Rp 650.000,00	Rp 650.000,00
JUMLAH V							Rp 5.750.000,00
PEKERJAAN TANGGA							
1	Cor	0.4006	m ³	1	1 unit	Rp 1.200.000,00	Rp 480.720,00
2	Semen	35.88	kg	4	10kg	Rp1400,00	Rp 56.000,00
3	Pijakan tangga bambu	16	lembar	1	16lembar	Rp 300.000,00	Rp 4.800.000,00
4	Ralling	7.525	m	1	7.525	Rp 120.000	Rp 903.000,00
5	Cat bambu primer coat, biocolour sanding sealer, transparan	16.692	m ²	1	2kg	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00
6	Cat Bambu top coat, clear aclyric, doft (FA 714D)	16.692	m ²	1	2kg	Rp 70.000,00	Rp 140.000,00
JUMLAH V							Rp 6.186.680
TOTAL JUMLAH							Rp 61.426.050,00



RAB AREA TERPILIH 2

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME (A)	SATUAN	KUANTITAS VOLUME	JUMLAH UNIT / SAT	HARGA (B)	TOTAL HARGA
PEKERJAAN DINDING							
1	Kolom D20 T390	0.12246	m ³	8	0.9797 m ³	Rp 1.200.000,00	Rp 1.175.640,00
2	Plamir instan, Dulux Weathershield Putty	19.594	m ²	1	2 unit	Rp 99.600,00	Rp 199.200,00
3	Wallpaper vinyl nextwood NP 20	19.594	m ²	1	137 unit	Rp 12.750,00	Rp 1.746.750,00
74	Lem greatwall	19.594	m ²	1	14 unit	Rp 20.000,00	Rp 280.000,00
JUMLAH I							Rp 3.401.590,00
PEKERJAAN PLAFON DAN ATAP							
1	Alang-alang	46.75	m ²	1	47 unit	Rp 330.000,00	Rp 15.510.000,00
2	Bambu tali	0.18595	m	33	61.365	Rp 6000	Rp 368.190,00
3	PVC 850gsm	28.05	m ²	1	28.05	Rp 630.000,00	Rp 17.671.500,00
5	Pemasangan atap	44.86	m ²	1	44.86	Rp 105.000,00	Rp 7.854.000,00
JUMLAH II							Rp 41.403.690,00
PEKERJAAN LANTAI							
1	Lantai kayu merbau	37.48	m ²	1	39.37 m ²	Rp 160.000,00	Rp 6.299.200,00
2	Pemasangan dek merbau finishing	37.48	m ²	1	39.37 m ²	Rp 120.000,00	Rp 4.724.400,00
3	Cor	37.48	m ²	1	39.37 m ²	Rp 1.200.000,00	Rp. 44.976.000,00
JUMLAH III							Rp 55.999.600,00



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

PEKERJAAN ELECTRICITY DAN UTILITAS							
1	Kabel nym hitam	100	m	100	2 unit	Rp 293.000,00	Rp 586.000,00
2	Lampu gantung	9	unit	9	9 unit	Rp 125.000,00	Rp 1.125.000,00
3	Armature lampu 5'	8	unit	8	8 unit	Rp 75.000,00	Rp 600.000,00
4	Lampu phillip essential 8 watt wharmwhite	8	unit	8	8 unit	Rp 24.500,00	Rp 196.000,00
5	Lampu phillip essential 5 watt kuning	9	unit	9	9 unit	Rp 22.000,00	Rp 198.000,00
6	LED strip 150	15.56	m	16	16m	Rp 65.000,00	Rp 1.040.000,00
7	Soket stop kontak schneider neo grey silver	4	unit	4	4 unit	Rp 49.800,00	Rp199.200,00
8	Saklar 2 tombol Schneider neo grey silver	2	unit	2	2 unit	Rp 67.000,00	Rp 134.000,00
9	sprinkler	6	titik	6	6 titik	Rp 1.200.000,00	Rp 7.200.000,00
JUMLAH IV							Rp11.278.200,00
PEKERJAAN FURNITUR DAN ELEMEN ESTETIS							
1	Lemari pakaian bambu petung	2	unit	2	2 unit	Rp 600.000,00	Rp 1.200.000,00
2	Single sofa	1	unit	1	1 unit	Rp 1.100.000,00	Rp 1.069.000,00
3	kursi lingkaran	1	unit	1	1 unit	Rp 1.200.000,00	Rp 1.200.000,00
4	Partisi	1	unit	1	1 unit	Rp 1.300.000,00	Rp 1.300.000,00
5	Meja belajar	2	unit	1	2 unit	Rp 650.000,00	Rp 1.300.000,00
JUMLAH V							Rp 6.069.000,00
TOTAL JUMLAH							Rp 118.152.080,00



RAB FURNITUR

PEKERJAAN SINGLE SOFA (BAHAN)					
No	Nama bahan	Kebutuhan	Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1	Rotan 2cm	6m	m	Rp 40.000,00	Rp 240.000,00
2	Rotan 0.5cm	10m	m	Rp 20.000,00	Rp 200.000,00
3	Paku	1	kg	Rp13.000	Rp 13.000,00
4	Pilox Putih Nippon Paint	4	unit	Rp 45.000,00	Rp 180.000,00
5	Dakron	0.25	kg	Rp 20.000,00	Rp 5.000,00
6	Kain biru	3	m	Rp 20.000,00	Rp.60.000,00
7	Restlating	2	unit	Rp 10.000,00	Rp 20.000,00
Jumlah					Rp 718.000,00
PEKERJAAN SINGLE SOFA (UPAH KERJA)					
No	Jasa pengerjaan				
1	Ongkos tukang			35%	Rp 251.000
2	Ongkos jahit			Rp 100.000,00	Rp100.000
Jumlah					Rp 351.300,00
TOTAL					Rp 1.069.000,00



REKAP RAB RUANG TERPILIH 1

No.	Uraian Pekerjaan	Jumlah
1	Pekerjaan Dinding	Rp 9.542.490,00
2	Pekerjaan Plafon	Rp 14.400.420,00
3	Pekerjaan Lantai	Rp 12.610.600,00
4	Pekerjaan Electricity dan Utilitas	Rp14.773.100,00
5	Pekerjaan Furnitur dan Estetis	Rp 5.750.000,00
6	Pekerjaan Tangga	Rp 6.186.680
Total		Rp 61.426.050,00



REKAP RAB RUANG TERPILIH 2

No.	Uraian Pekerjaan	Jumlah
1	Pekerjaan Dinding	Rp 3.401.590,00
2	Pekerjaan Plafon	Rp 41.403.690,00
3	Pekerjaan Lantai	Rp 55.999.600,00
4	Pekerjaan Electricity dan Utilitas	Rp11.278.200,00
5	Pekerjaan Furnitur dan Estetis	Rp 6.069.000,00
Total		Rp 118.152.080,00



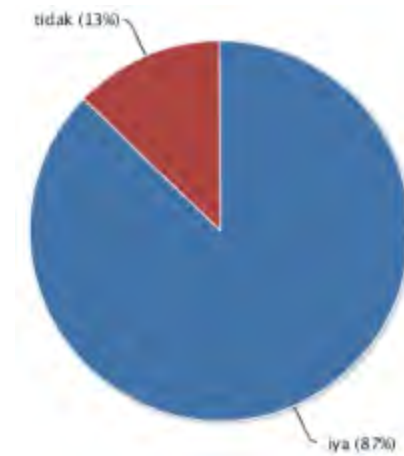
KUISIONER

Usia :

Pekerjaan :

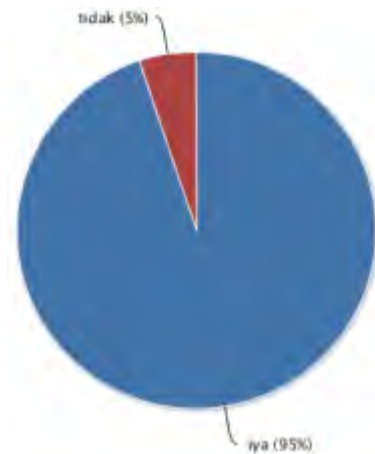
Pendidikan :

1. Apakah anda pernah bermalam di sebuah resort (iya/tidak)



Hasil :

2. Apakah anda pernah ke Ubud ? (iya/tidak)



Hasil :

3. Jika mendengar kata ubud apa yang muncul dibenak anda?

a. cendramata

c. makanan

b. bangunan bali

d. natural view



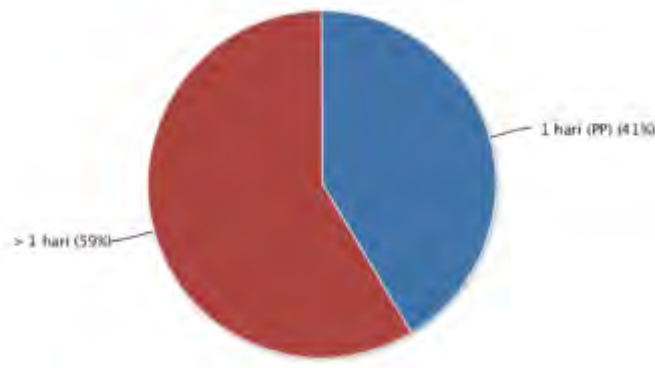
urutkan dari prioritas utama:

.....

Hasil :

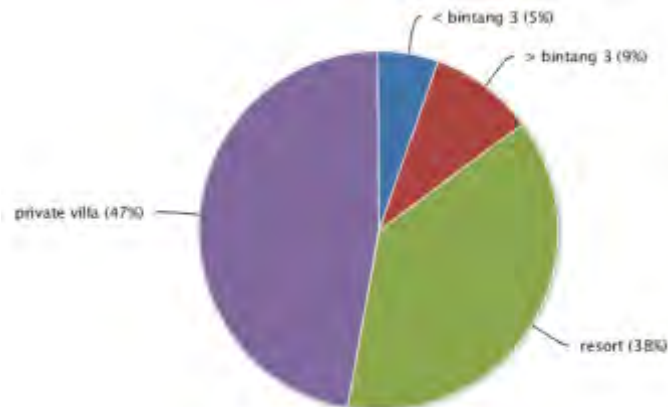
	1	2	3	4	Total
cendramata	4 5%	7 9%	16 21%	49 64%	76
bangunan bali	11 14%	32 42%	29 38%	4 5%	76
makanan	10 13%	21 28%	26 34%	19 25%	76
natural view	51 67%	16 21%	5 7%	4 5%	76
Total	76	76	76	76	

4. Berapa lama anda membutuhkan waktu untuk menikmati suasana ubud?
- 1 hari (PP)
 - >1 hari



Hasil :

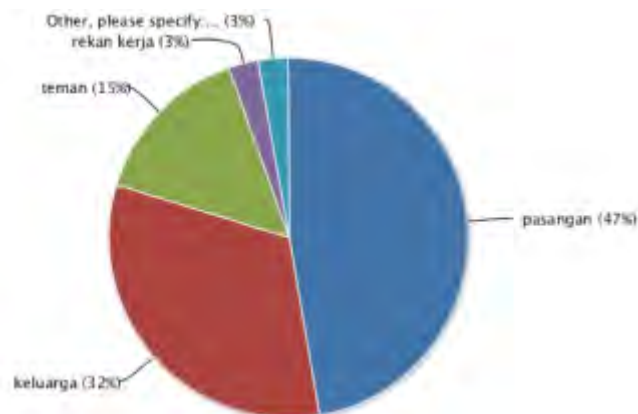
5. Jika anda menyukai ubud dan diharuskan menginap minimal satu malam, hotel tipe apa yang akan anda pilih?
- < bintang 3
 - > bintang 3
 - resort
 - private villa
 - (sebutkan yang lain)
.....



Hasil :

6. Bersama siapakah anda akan menginap di Ubud?

- a. Pasangan
- b. Keluarga
- c. Teman
- d. Rekan kerja
- e. (sebutkan yang lain)



Hasil :

7. Penunjang apa saja yang perlu ada dalam tempat anda bermalam di Ubud?

- a. bangunan khas Bali
- b. view
- c. fasilitas
- d. (sebutkan yang lain)

Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	bangunan khas bali	24	32%
2	view yang bagus	55	74%
3	fasilitas yang lengkap	42	57%
4	Other, please specify: [Open-ended answer]	1	1%
	Suasana yang tenang		
	Total	122	



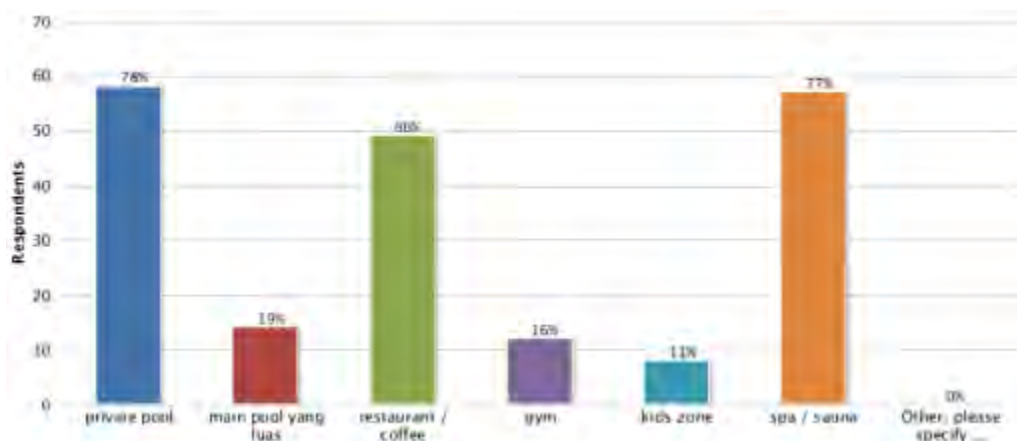
8. Nuansa seperti apa yang anda harapkan di tempat anda bermalam?
- natural, ecobuilding, dan tradisional
 - minimalis, hangat dan romantis
 - colourfull*, ramah dan dinamis
 - putih dan bersih
 - (sebutkan yang lain)
-

Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	natural, ecobuilding, dan tradisional	45	61%
2	minimalis, hangat dan romantis	26	35%
3	colourfull, ramah dan dinamis	1	1%
4	maskulin, serba putih dan bersih	1	1%
5	Other, please specify: [Open-ended answer]	1	1%
	Colourfull, bersih, romantis, natural, nyaman dan sedikit besar		
	Total	74	100%

9. Apa saja fasilitas yang diharapkan dari tempat anda bermalam (pilih lebih dari 1)
- private pool
 - main pool yang luas
 - restaurant / coffee shop
 - gym
 - kids zone
 - spa / sauna
 - (sebutkan yang lain)
-
-
-

Hasil :





10. Berikan alasan apa yang akan membuat anda merasa nyaman dan betah dalam menggunakan fasilitas umum?

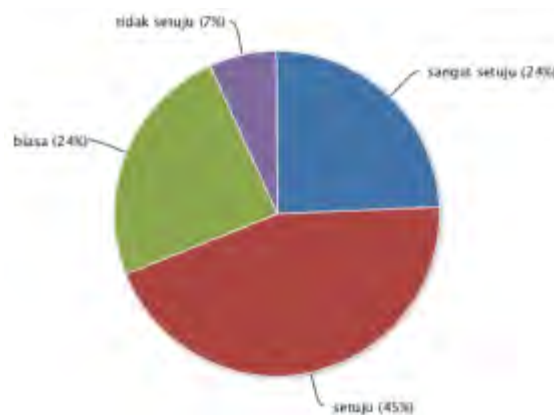
- a. karena suasana tenang santai dan menyejukan
- b. pelayanan yang ramah
- c. interior yang menarik
- d. (sebutkan yang lain)

.....
Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	karena suasana tenang santai dan menyejukan	43	58%
2	pelayanan yang ramah	17	23%
3	interior yang menarik	12	16%
4	Other, please specify: [Open-ended answer]	2	3%
	Suasana tenang, santai, menyejukan, nyaman, interior yg menarik		
	Fasilitas yang terawat		
	Total	74	100%

11. Setujukah anda jika area *billiard* dan tenis meja diganti menjadi area *Kids zone* jika anda menginap diresort bersama anak anda?

- a. sangat setuju
- b. setuju
- c. biasa
- d. tidak setuju



Hasil :

12. Anak berusia berapakah yang akan menggunakan fasilitas Kid Zone?

- a. < 3 tahun
- b. 4 -6 tahun
- c. 7-9 tahun
- d. 9-12 tahun



Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	< 3 tahun	10	14%
2	4 -6 tahun	55	74%
3	7-9 tahun	9	12%
4	9-12 tahun	0	0%
	Total	74	100%

13. Fasilitas apakah yang perlu ada pada area *Kid Zone* ? (pilih lebih dari satu)

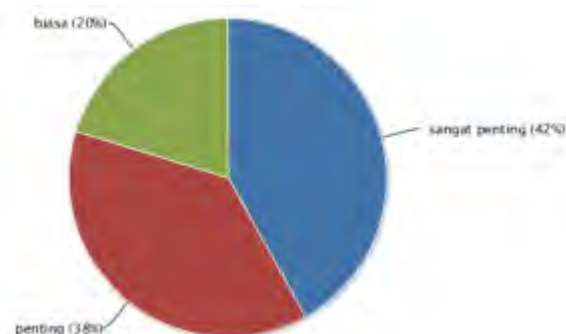
- area mewarnai
- area membaca buku
- ayunan
- perosotan
- (sebutkan yang lain)

Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	area mewarnai	47	64%
2	area membaca buku	40	54%
3	ayunan	51	69%
4	perosotan	54	73%
5	Other, please specify: [Open-ended answer]	2	3%
	Trampolin		
	Area bermain dengan fasilitas lengkap		
	Total	194	

14. Seberapa pentingkah area *Kid Zone* memiliki akses menuju area coffee shop?

- sangat penting
- penting
- biasa
- tidak perlu

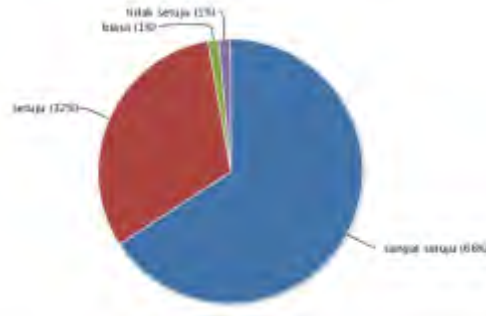


Hasil :



15. Setujukah anda jika Resort memiliki ciri khas tertentu?

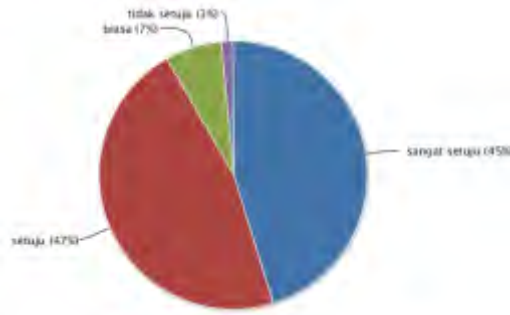
- a. sangat setuju
- b. setuju
- c. biasa
- d. tidak setuju



Hasil :

16. Setujukah anda jika Resort di ubud mengangkan kesan ‘Kampung Bali’?

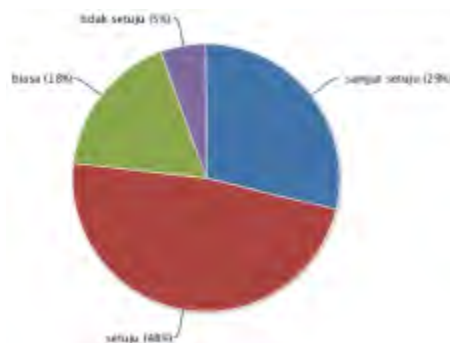
- a. sangat setuju
- b. setuju
- c. biasa
- d. tidak setuju



Hasil :

17. Setujukah anda jika interior Resort terutama pada area fasilitas menggunakan material dominan bambu untuk menunjang nuansa ‘Kampung Bali’?

- a. sangat setuju
- b. setuju
- c. biasa
- d. tidak setuju



Hasil :



18. Menurut anda Interior mana yang cocok pada area *Kid Zone* yang bertema bambu untuk menunjang karakter “Kampung bali”?

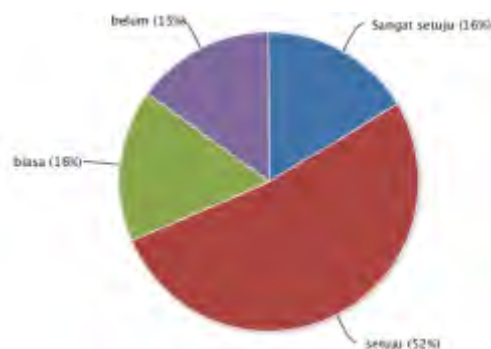


Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	 Image 2	16	22%
2	 Image 3	32	44%
3	 Image 4	25	34%
Total		73	100%

19. Setujukah anda material bambu sudah memberikan kesan ‘Kampung Bali’?

- | | |
|------------------|----------|
| a. Sangat setuju | c. biasa |
| b. setuju | d. belum |



Hasil :



20. Berikan alasannya:

21. Urutkanlah sesuai dengan pendapat anda aspek penting lain apa yang akan mendukung interior yang berkesan ‘Kampung Bali’?

- a. material (batu alam, rotan, kayu, alang-alang)
- b. pemandangan (sawah dan vegetasi yang pas)
- c. aksesoris interior (lampu, kursi, meja)
- d. warna (warna-warna natural)
- e. (sebutkan yang lain)

Hasil :

	1	2	3	4	Total
material (batu alam, rotan, kayu, alang-alang)	37 51%	24 33%	5 7%	6 8%	72
pemandangan (sawah dan vegetasi yang pas)	29 40%	28 36%	10 14%	7 10%	72
aksesoris interior (lampu, kursi, meja)	2 3%	11 15%	33 46%	26 36%	72
warna (warna-warna natural)	4 6%	11 15%	24 33%	33 46%	72
Total	72	72	72	72	

22. Material apa saja yang memberikan kesan ‘Kampung Bali’ selain bambu pada interior secara keseluruhan? (pilih lebih dari satu)

- a. kayu
- b. batu alam
- c. rotan
- d. (sebutkan yang lain)

Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	kayu	21	29%
2	batu alam	43	60%
3	rotan	6	8%
4	Other, please specify: [Open-ended answer] Patung bali dan ukiran khas bali kain poleng	2	3%
	Total	72	100%



23. Kursi rotan mana kah yang anda inginkan untuk menunjang kesan interior ‘Kampung Bali’?



Hasil :

Order	Answer	Responses	Percent
1	kayu	21	29%
2	batu alam	43	60%
3	rotan	6	8%
4	Other, please specify: [Open-ended answer] Patung bali dan ukiran khas bali kain poleng	2	3%
	Total	72	100%



LEMBAR ASISTENSI KOLOKSIUM 1

KOLOKSIUM 1

**LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR**

NAMA MAHASISWA : Aiko Ishii
NRP : 3412100178
JUDUL TA : Desain Interior Kampung Bali Pada Area Fasilitas The Ubud Village Resort
PEMBIMBING 1 : Ir. R. Adi W. MMT
PEMBIMBING 2 : ARIA WIRYA A ST MMT

No	Hari/Tanggal	Uraian/catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1	Kamis 18/2/16	Konsep : - kampung → modern - kayu & batu → keramik & granit - warna netral & warna kalem memanfaatkan teknologi modern & elemen - keramik 1 sebagai alternatif dapat.		
2	Selasa 22/2/16	Asistensi perspektif. ↳ memperbaiki gambar A1 & 1 ↳ memperbaiki gambar A2 & 1		
3	Kamis 25/2/16	Gambarkan perhatian ergonomi & kamar-kamar di bagian - detail material & texture. - elemen interior, lampu. - ornamen - ketenangan & nyaman di area melungkar.	 25/2/16	
4	Kamis 25/2/2016	- Berkoordinasi aspek dan ergonomi. - Kuti pan - Gambar bambu di perjalan- - cafe penjelasan Analisa interior → jika diganti/ di ubah / possible		
5	25/2/16	(saya ada di sini)	 25/2/16	

Catatan :

1. Untuk Dilijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2



(Halaman Sengaja Dikosongkan)

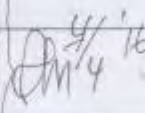
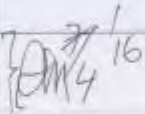
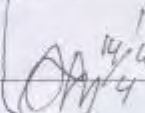



LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 2

KOLOKIUUM 2

**LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR**

NAMA MAHASISWA : AIKO ISHII
NRP : 3412100178
JUDUL TA : *
PEMBIMBING 1 :
PEMBIMBING 2 :

No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1	4/4/16	DETAIL ACI 1, MATERIAL BOKAN TAN DITAMBAH KOLON & MATERIAL DI WAJAH - POTONGAN DI POSISIKAN BEN BALE - LAMPU DIATAS TANGGA, RESERVOIR - SAKLAR - MADAPAHIT - KOMPOSIT, CANVAS, FLEKSIBLE CELLING	 4/4/16	
2		- PEMELEJAIAN SPRINKLER - JUMLAH SPRINKLER - CELING FLEKSIBLE	 7/4/16	
3		- Material terpasang harus di asir - harus jelas - tumpukan pa bambu / anchor - amonir harus terpasang - Bejelan peramping atap - Pot border di gelapkan di rebukan - watt lampu di tambahkan - view 1 & di gambar - yang visible pot pot - detail lighting di asir bagian terping - SD Rupa rataan 2 kag	 14/4/16	
4	14/4/16	Bab 3.4.5 (laporan)		



(Halaman Sengaja Dikosongkan)



LEMBAR ASISTENSI KOLOKSIUM 3

KOLOKSIUM 3

**LEMBAR ASISTENSI
STUDIO TUGAS AKHIR**

NAMA MAHASISWA : Aiko Ishii
 NRP : 3412100178
 JUDUL TA : Desain Interior dengan Nuansa Kampung Bali pada Area Fasilitas The Ubud Village Resort
 PEMBIMBING 1 : Ir. R. Adi Wardoyo, MMT
 PEMBIMBING 2 : Aria Wemy A. ST., M.MT

No	Hari/Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1	13/05 16	Arsitektur: - keterangan bahan - pipa pada tumpukan barang konkrit - layout - hatch.	} <i>Am</i> 12/5 16	
		Lantai: - ukuran. PLAFON: - rangka 50% - utama / anak rangka		
		Langgihan perspektif 3D + Detail Furniture		
2	17/5 16	- permasalahan metode penyelesaian (hasil diharapkan)		
	17/5 16	- Abstrak - analisis B2U di Instagram - hindari kalimat negatif		<i>Am</i>
3		arsitektur: abstrak dimensi dibedakan Plafon: imajinasi, kal/jepit/gambar Gbr. 3D. Rp. kerangka	} <i>Am</i> 18/5 16	



(Halaman Sengaja Dikosongkan)



DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2011. "Bambu untuk Rumah Modern". Jakarta: Seri Rumah Ide, 2/V.
- Akmal, Imelda. 2011. "Pagar 35 Desain Modern Minimalis". Jakarta: Seri Rumah Ide, 9/V.
- Artiningsih, Ni Komang A. 2012. "Pemanfaatan Bambu Pada Konstruksi Bangunan Berdampak Positif Bagi Lingkungan". ejournal.undip.ac.id/index.php/metana/article/download/5117/4640D (diakses pada 11 September 2015).
- Bronfenbrenner, Urie. 1979. *Ecology of Human Development*, Harvard: Harvard University Press
- Damayanti, Setia. Kumurur, Veronika A. 2009. "Pola Perumahan Dan Pemukiman Desa Tenganan Bali". Universitas Sam Ratulangi. Vol. 1, No.1.
- Direktur Jenderal Pariwisata. 1988. *Pariwisata Tanah Air Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pariwisata.
- Dwijendra, Ngakan. 2003. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*. Denpasar: Udayana University Press.
- Dwijendra, Ngakan. 2009. *Arsitektur dan Kebudayaan Bali Kuno*. Denpasar: Udayana University Press.
- Fred, Lawson. 1995. *Hotels and Resorts*. Oxford : Architectural Press
- Frick, Heinz. 1995. *Ilmu Konstruksi Bangunan Bambu*. Yogyakarta : Kanisius
- Frick, Heinz. 1999. *Ilmu Bahan Bangunan*. Yogyakarta: Kanisius
- Febriany, Kim; W. Mariana. 2013. "Penerapan Sustainable Design Terhadap Material Interior Pada Green Village Di Bali (Garden Villa)". Universitas Kristen Petra Surabaya. Vol. 1, No. 2.



- Geriya, Wayan. 2008. Transformasi Kebudayaan Bali. Surabaya: Penerbit Dparamita
- Hawadi, Akbar R., 2001. Perkembangan Psikologi Anak. Jakarta: Gramedia.
- Kobayashi, Shigenobu. 1998. Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional use. Japan: Kodansha International.
- Purnamasari , Ni Made. 2011. “Fenomena Kreatif Dua Perupa Bali Dalam Menghadapi Modernisasi”. Universitas Udayana.
- Ratnaningrum, Maria. 2006. “Beach Resort Hotel di Pantai Jungwok Gunungkidul”, Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Sanchez, Alex. 2011. Bamboo = Bambus = Bamboe = bambu. Spain : Loft Publication
- Simanjuntak, Donni Enfido. 2012. “Landasan Konseptual perancangan dan perencanaan Hotel Resor di Pantai Sundak”. Universitas Atma Jaya. Vol. 1, No. 1.
- Utami, Mamiiek Nur. 2014. “Kajian Sustainable Material Bambu, Batu, Ijuk dan Kayu pada Bangunan Rumah Adat Kampung Naga”. Institut Teknologi Nasional. Vol 2, No.2.
- Wijaya, Evelyn. 2013. “Perancangan Permainan Greenplay Sebagai Sarana Pembelajaran Peduli Lingkungan Bagi Anak-Anak”. Universitas Surabaya. Vol. 2, No. 2.
- Yoyok, Trihono. 2010. Sketsa Rumah Urban. Jakarta : Gramedia.



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aiko Ishii
NRP : 3412100178
Jurusan : S1 Desain interior

Menyatakan bahwa:

Judul Tugas Akhir : Desain Interior dengan Nuansa Kampung Bali
pada Area Fasilitas The Ubud Village Resort

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagai mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 22 Juli 2016

Penulis,
(Aiko Ishii)



(Halaman Sengaja Dikosongkan)



BIODATA PENULIS



Aiko Ishii lahir di Badung pada 03 Agustus 1994. Anak ketiga dari pasangan Bapak Yoshimi Ishii dan Anak Agung Ayu Puspawati ini memiliki hobi memasak, berenang, bermain *golf* dan *traveling*. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TKK Soverdi Tuban, SDK Soverdi Tuban, SMP Negeri 1 Kuta dan SMA Negeri 1 Denpasar. Penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di jurusan Desain Interior ITS melalui jalur mandiri. Semasa perkuliahan penulis mengikuti organisasi baik di dalam atau di luar perkuliahan yaitu sebagai Sekretaris Departemen Hubungan Luar HMDI-ITS dan Staff Umum TPKH- ITS. Selama perkuliahan penulis aktif dalam kegiatan di dalam maupun luar jurusan antara lain sebagai Peserta Forum Nasional Tourism Living Interior ITS 2015, Peserta Seminar Nasional Young Engineers & Scientist Summit 2014, Koordinator Sie-penggalan Dana TPKH Games 2013, Panitia INDOBUILTECH (Indonesian Building Technology) Expo, dan mengikuti lomba-lomba bertaraf regional yang diselenggarakan oleh PT. Venus Ceramica, PT. Avian Brands, dan PT. Platinum Ceramics Industry.



PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dalam laporan tugas akhir yang berjudul Desain Interior dengan Nuansa Kampung Bali pada Area Fasilitas The Ubud Village Resort dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Terjadinya kolerasi antara konsep desain interior Kampung Bali dengan hasil analisa variabel-variabel dari wawancara dan kuisisioner. Selain itu perwujudan suasana yang nyaman, alami (natural), *fresh*, dan ramah (warm) pada konsep desain interior Kampung Bali yang berkolaborasi dengan interpretasi dengan *resort identity*. Selain itu material-material yang ada pada masa sebelum Hindu Majapahit berkembang jika dimprovisasikan dengan teknik yang ada pada zaman modern ini atau diberikan bentukan yang dinamis dengan menjaga kesederhanaan maka memberikan kesan yang modern.
- 2 Didapatkan beberapa temuan bahwa The Ubud Village telah memberikan fasilitas yang lengkap bagi para pengunjung, fasilitas yang dimaksud adalah area-area yang ada di luar tempat beristirahat pengunjung. Selain itu desain the ubud village bersifat open plan sehingga *layout* atau desain masih bisa berkembang sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Kemudian kenyamanan dalam beraktivitas yang dilakukan oleh pengunjung dapat tercapai apabila desain interior memenuhi beberapa faktor-faktor seperti kesesuaian dengan keindahan alam sekitar *resort* yang berada ditengah-tengah sawah sehingga berfungsi sebagai tempat relaksasi dan rekreasi serta dengan nuansa interior yang mendukung daerah setempat yaitu nuansa Kampung Bali



7.2. Saran

Beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dimasa mendatang pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara umum desain interior The Ubud Village Resort memiliki nuansa Bali minimalis. Namun nama *resort* tersebut akan lebih baik disesuaikan dengan konsep interior dengan menekankan ‘kampung’. Sehingga konsep yang tepat pada interior *resort* tebut adalah desain interior dengan nuansa Kampung Bali yang menekankan elemen-elemen dengan material lama telah ada namun dikembangkan kembali menjadi lebih modern.
2. Perlu penelitian lebih lanjut mengenai anthropometri dan ergonomi ruang agar hasil dimensi pada bentukan furnitur maupun elemen lainnya sesuai dengan dimensi tubuh manusia sehingga pengunjungmerasa nyaman ketika duduk atau beristirahat.
3. Penerapan konsep Interior Kampung Bali tidak dapat dipisahkan dengan The Ubud Village karena konsep tersebut mendukung masa modernisasi tanpa melupakan identitas suatu daerah khususnya Kebudayaan Bali.
4. Perlunya sketsa-sketsa ide awal mengenai bentukan-bentukan yang lebih modern untuk menghasilkan identitas khas pada *resort* namun tetap harus mempertahankan konsep Kampung Bali.



DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2011. "Bambu untuk Rumah Modern". Jakarta: Seri Rumah Ide, 2/V.
- Akmal, Imelda. 2011. "Pagar 35 Desain Modern Minimalis". Jakarta: Seri Rumah Ide, 9/V.
- Artiningsih, Ni Komang A. 2012. "Pemanfaatan Bambu Pada Konstruksi Bangunan Berdampak Positif Bagi Lingkungan". ejournal.undip.ac.id/index.php/metana/article/download/5117/4640D (diakses pada 11 September 2015).
- Bronfenbrenner, Urie. 1979. *Ecology of Human Development*, Harvard: Harvard University Press
- Damayanti, Setia. Kumurur, Veronika A. 2009. "Pola Perumahan Dan Pemukiman Desa Tenganan Bali". Universitas Sam Ratulangi. Vol. 1, No.1.
- Direktur Jenderal Pariwisata. 1988. *Pariwisata Tanah Air Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pariwisata.
- Dwijendra, Ngakan. 2003. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*. Denpasar: Udayana University Press.
- Dwijendra, Ngakan. 2009. *Arsitektur dan Kebudayaan Bali Kuno*. Denpasar: Udayana University Press.
- Fred, Lawson. 1995. *Hotels and Resorts*. Oxford : Architectural Press
- Frick, Heinz. 1995. *Ilmu Konstruksi Bangunan Bambu*. Yogyakarta : Kanisius
- Frick, Heinz. 1999. *Ilmu Bahan Bangunan*. Yogyakarta: Kanisius
- Febriany, Kim; W. Mariana. 2013. "Penerapan Sustainable Design Terhadap Material Interior Pada Green Village Di Bali (Garden Villa)". Universitas Kristen Petra Surabaya. Vol. 1, No. 2.



- Geriya, Wayan. 2008. Transformasi Kebudayaan Bali. Surabaya: Penerbit Dparamita
- Hawadi, Akbar R., 2001. Perkembangan Psikologi Anak. Jakarta: Gramedia.
- Kobayashi, Shigenobu. 1998. Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional use. Japan: Kodansha International.
- Purnamasari , Ni Made. 2011. “Fenomena Kreatif Dua Perupa Bali Dalam Menghadapi Modernisasi”. Universitas Udayana.
- Ratnaningrum, Maria. 2006. “Beach Resort Hotel di Pantai Jungwok Gunungkidul”, Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Sanchez, Alex. 2011. Bamboo = Bambus = Bamboe = bambu. Spain : Loft Publication
- Simanjuntak, Donni Enfido. 2012. “Landasan Konseptual perancangan dan perencanaan Hotel Resor di Pantai Sundak”. Universitas Atma Jaya. Vol. 1, No. 1.
- Utami, Mamiiek Nur. 2014. “Kajian Sustainable Material Bambu, Batu, Ijuk dan Kayu pada Bangunan Rumah Adat Kampung Naga”. Institut Teknologi Nasional. Vol 2, No.2.
- Wijaya, Evelyn. 2013. “Perancangan Permainan Greenplay Sebagai Sarana Pembelajaran Peduli Lingkungan Bagi Anak-Anak”. Universitas Surabaya. Vol. 2, No. 2.
- Yoyok, Trihono. 2010. Sketsa Rumah Urban. Jakarta : Gramedia.



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aiko Ishii
NRP : 3412100178
Jurusan : S1 Desain interior

Menyatakan bahwa:

Judul Tugas Akhir : Desain Interior dengan Nuansa Kampung Bali
pada Area Fasilitas The Ubud Village Resort

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagai mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 22 Juli 2016



Penulis,

(Aiko Ishii)



LAPORAN TUGAS AKHIR RI 14501

Aiko Ishii, NRP 3412100178

(Halaman Sengaja Dikosongkan)



BIODATA PENULIS



Aiko Ishii lahir di Badung pada 03 Agustus 1994. Anak ketiga dari pasangan Bapak Yoshimi Ishii dan Anak Agung Ayu Puspawati ini memiliki hobi memasak, berenang, bermain *golf* dan *traveling*. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TKK Soverdi Tuban, SDK Soverdi Tuban, SMP Negeri 1 Kuta dan SMA Negeri 1 Denpasar. Penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di jurusan Desain Interior ITS melalui jalur mandiri. Semasa perkuliahan penulis mengikuti organisasi baik di dalam atau di luar perkuliahan yaitu sebagai Sekretaris Departemen Hubungan Luar HMDI-ITS dan Staff Umum TPKH- ITS. Selama perkuliahan penulis aktif dalam kegiatan di dalam maupun luar jurusan antara lain sebagai Peserta Forum Nasional Tourism Living Interior ITS 2015, Peserta Seminar Nasional Young Engineers & Scientist Summit 2014, Koordinator Sie-penggalan Dana TPKH Games 2013, Panitia INDOBUILTECH (Indonesian Building Technology) Expo, dan mengikuti lomba-lomba bertaraf regional yang diselenggarakan oleh PT. Venus Ceramica, PT. Avian Brands, dan PT. Platinum Ceramics Industry.