

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN  
*NIGHTCLUB* BLUE STORK TANGERANG DENGAN  
PENDEKATAN *MULTIFUNCTIONAL SPACE***



**PERANCANGAN**

oleh:

**Kristanti Kusumarani Pratiwi**

**NIM 2112442023**

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

**2025**

## ABSTRAK

Pertumbuhan masyarakat urban di Tangerang yang dinamis, konsumtif, dan modern mendorong munculnya ruang-ruang komersial yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial. Blue Stork Tangerang merupakan salah satu restoran dan *nightclub* yang menjadi representasi gaya hidup tersebut. Namun, kondisi eksisting menunjukkan keterbatasan fleksibilitas ruang serta belum optimalnya penciptaan atmosfer yang mampu mendukung pengalaman pengguna secara menyeluruh. Oleh karena itu, proyek ini merancang ulang interior Blue Stork dengan pendekatan *multifunctional space* yang memungkinkan ruang bertransformasi dari restoran di siang hari menjadi *nightclub* pada malam hari. Desain mengadaptasi gaya *Art Deco Modern*, yang menampilkan elemen visual elegan seperti geometri simetris, material reflektif, serta pencahayaan ambient untuk membangun suasana mewah namun tetap kontemporer. Proses perancangan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan didukung studi literatur serta analisis site. Perancangan ini menghasilkan solusi tata ruang yang fleksibel, atmosfer yang imersif, serta memperkuat identitas visual Blue Stork sebagai destinasi kuliner dan hiburan malam unggulan di Tangerang.

**Kata kunci:** restoran dan bar, ruang multifungsional, desain transformasi, *lifestyle*

## ABSTRACT

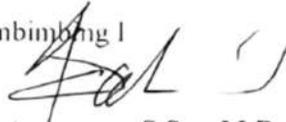
*The growth of urban communities in Tangerang that are dynamic, consumptive, and modern has encouraged the emergence of commercial spaces that not only function as places to eat, but also as a means of entertainment and social interaction. Blue Stork Tangerang is one of the restaurants and bars that represent this lifestyle. However, the existing conditions show limited spatial flexibility and the creation of an atmosphere that is able to support the overall user experience has not been optimized. Therefore, this project redesigns the interior of Blue Stork with a multifunctional space approach that allows the space to transform from a restaurant during the day to a nightclub at night.*

*The design adapts the Art Deco Modern style, which features elegant visual elements such as symmetrical geometry, reflective materials, and ambient lighting to build a glamorous yet contemporary atmosphere. The design process used Rosemary Kilmer's design method and was supported by literature study and site analysis. This design produces a flexible spatial solution, an immersive atmosphere, and strengthens the visual identity of Blue Stork as a leading culinary and nightlife destination in Tangerang.*

**Keywords:** *restaurant and bar, multifunctional space, transformation design, lifestyle*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:  
**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN NIGHTCLUB BLUE STORK  
TANGERANG DENGAN PENDEKATAN *MULTIFUNCTIONAL SPACE*** diajukan oleh  
Kristanti Kusumarani Pratiwi, NIM 2112442023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002/ NIDN 0007047904

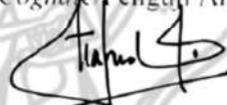
Dosen Pembimbing II



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

NIP. 19720314 199802 1 001/ NIDN 0014037206

Cognate Penguji Ahli



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.

NIP. 19900726 202203 2 010/ NIDN 0026079005

Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengelauti  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhand Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kristanti Kusumarani Pratiwi  
NIM : 2112442023  
Tahun lulus : 2025  
Program studi : S-1 Desain Interior  
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11 Juni 2025



Kristanti Kusumarani Pratiwi

NIM 2112442023

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN NIGHTCLUB BLUE STORK TANGERANG DENGAN PENDEKATAN *MULTIFUNCTIONAL SPACE*”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusasn pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis sangat mengarapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa menadatang.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan dengan hormat dan segenap kerendahan hati kepada pihak-pihak yang telah dengan sabar dan tulus membimbing serta memberika masukan yang mampu membangun terutama kepada:

1. Allah SWT
2. Keluarga penulis yang telah memberikan semangat, perhatian dan doanya hingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini
3. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Anom Wibisono, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang berarti selama proses penyelesaian tugas akhir ini berlangsung.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Yth. Bapak Mahdi Murcahyo, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Ibu Rica selaku principal dari IRISH Interior yang telah membantu penulis dalam mendapatkan proyek tugas akhir ini

7. Tim IRISH Interior terkhusus Kak Kuncoro yang sudah secara tidak langsung mendukung penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini
8. Teman-teman seperjuangan SUDUT 2021
9. Teman-teman AKATSUKI yang sudah menjadi tempat berkeluh kesah dalam prosesnya
10. Teman-teman seperjuangan tugas akhir Zytka, Firli, Nanda, Attaya, Thania, Putri Intan, Regina, dan teman-teman lainnya yang turut berperan dalam mendukung dan membantu selama pengerjaan tugas akhir ini
11. Teman-teman Park, Mas Akbar, Mba Farin, yang senantiasa menemani dan berdiskusi bersama mengerjakan tugas akhir, serta memberikan dukungan semangat, dan bantuan selama perkuliahan
12. Secara khusus, penulis berterima kasih kepada Kopi Pangerten serta Mba Agnes dan semua teman-teman Pangerten yang telah memberikan tempat yang nyaman dan turut membantu dalam terciptanya suasana yang kondusif untuk berpikir dan menulis dengan tenang
13. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
14. Terima kasih pada diri yang sudah berjuang dan bertanggung jawab dengan apa yang sudah dimulai, mengakhirinya dengan bangga. Terima kasih karena sudah percaya dan yakin dengan semua keputusan. Terima kasih karena tidak menyerah dan tetap bangkit walaupun dalam prosesnya banyak patah yang dialami. Semoga tumbuh dan bahagia selalu menyertai disetiap langkah yang diambil.

Pada akhirnya, ucapan terima kasih dan syukur tidak pernah cukup dihaturkan kepada semua pihak yang telah terlibat baik yang telah disebutkan atau belum tersebutkan. Akhir kata penulis semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat untuk semua.

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	4
1. Proses Desain .....	4
2. Metode Desain .....	5
BAB II .....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	12
B. Program Desain (Programming) .....	14
1. Tujuan Desain .....	14
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	14
3. Data .....	15

4.    Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	40
BAB III.....	44
PERMASALAHAN DESAIN.....	44
A.    Pernyataan Masalah .....	44
B.    Ide Solusi Desain (Ideation).....	44
1.    Konsep Perancangan .....	44
BAB IV.....	52
PENGEMBANGAN DESAIN .....	52
A.    Alternatif Desain .....	52
1.    Alternatif Estetika Ruang.....	52
B.    Evaluasi Pemilihan Desain.....	80
C.    Hasil Desain .....	80
BAB V .....	90
PENUTUP .....	90
A.    Kesimpulan .....	90
B.    Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN .....	94
A.    Hasil Survei.....	94
B.    Proses Pengembangan Desain (Schematic Design) .....	96
C.    Presentasi Desain / Publikasi / Pameran .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain.....	4
Gambar 2. 1 Logo Blue Stork .....	17
Gambar 2. 2 Media Sosial Blue Stork .....	18
Gambar 2. 3 Lokasi Proyek .....	18
Gambar 2. 4 Data Site Proyek .....	26
Gambar 2. 5 Sirkulasi Eksisting Blue Stork .....	26
Gambar 2. 6 Floor Plan Blue Stork dan contoh material.....	26
Gambar 2. 7 Material Dinding Blue Stork.....	27
Gambar 2. 8 Material Ceiling Blue Stork.....	28
Gambar 2. 9 Kondisi Ruang .....	29
Gambar 2. 10 Standar Furnitur Bar .....	35
Gambar 2. 11 Standar Ukuran Meja Dining Area .....	35
Gambar 2. 12 Standar Jarak Vertikal Meja Dining Area.....	36
Gambar 2. 13 Standar Ukuran Meja Dining Area .....	36
Gambar 2. 14 Standar Furnitur Dining Area .....	37
Gambar 2. 15 Standar Aksesibilitas Service Area.....	38
Gambar 2. 16 Standar Aksesibilitas Dining Area.....	38
Gambar 2. 17 Standar Sirkulasi Dining Area .....	39
Gambar 2. 18 Standar Aksesibilitas Dining Area.....	39
Gambar 3. 1 Mindmap Konsep Perancangan .....	44
Gambar 3. 2 Mindmap Konsep Perancangan .....	45
Gambar 3. 3 Mindmap Tema Perancangan .....	46
Gambar 3. 4 Gaya Art Deco Modern.....	49
Gambar 4. 1 Alternatif I Suasana Ruang .....	52
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Suasana Ruang .....	52
Gambar 4. 3 Alternatif Skema Warna I.....	54
Gambar 4. 4 Alternatif Skema Warna 2 .....	55
Gambar 4. 5 Alternatif 1 Skema Material .....	56
Gambar 4. 6 Alternatif 2 Skema Material 2 .....	56
Gambar 4. 7 Diagram Matrix.....	57
Gambar 4. 8 Diagram Matrix.....	58

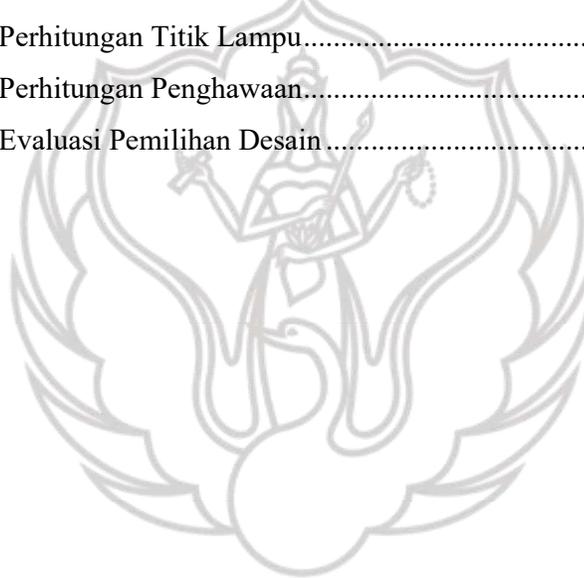
Gambar 4. 9 Bubble Diagram Lantai 1.....	58
Gambar 4. 10 Bubble Diagram Lantai 2.....	59
Gambar 4. 11 Block Plan Lantai 1.....	60
Gambar 4. 12 Block Plan Lantai 2.....	60
Gambar 4. 13 Rencana 1 Layout Lantai 1 .....	61
Gambar 4. 14 Rencana 1 Layout Lantai 2 .....	61
Gambar 4. 15 Rencana 2 Layout Lantai 1 .....	62
Gambar 4. 16 Rencana 2 Layout Lantai 2 .....	62
Gambar 4. 17 Rencana Lantai 1 .....	63
Gambar 4. 18 Rencana Lantai 2 .....	63
Gambar 4. 19 Rencana Dinding Sisi Utara.....	65
Gambar 4. 20 Rencana Dinding Selatan.....	65
Gambar 4. 21 Rencana Dinding <i>Dining Area</i> .....	66
Gambar 4. 22 Rencana Plafon Lantai 1 .....	66
Gambar 4. 23 Rencana Plafon Lantai 2 .....	67
Gambar 4. 24 Alternatif Round Table 1 .....	67
Gambar 4. 25 Alternatif Round Table 2 .....	68
Gambar 4. 26 Alternatif Sofa 1.....	68
Gambar 4. 27 Alternatif Sofa 2.....	69
Gambar 4. 28 Philips GreenSpace Surface-mounted .....	71
Gambar 4. 29 Philips Recessed RC160V .....	71
Gambar 4. 30 MIDEA AC Cassette MCD-48CRDN.....	75
Gambar 4. 31 Sketsa Ideasi Rencana Dance Floor.....	80
Gambar 4. 32 Sketsa Ideasi Rencana <i>Dining Area</i> dan <i>Dance Floor</i> .....	81
Gambar 4. 33 Sketsa Ideasi Rencana Plafond <i>Dining Area</i> .....	81
Gambar 4. 34 Sketsa Ideasi Rencana <i>Bar Area</i> .....	82
Gambar 4. 35 Sketsa Ideasi <i>Dance Floor</i> .....	82
Gambar 4. 36 Sketsa Ideasi <i>Bar Area</i> .....	83
Gambar 4. 37 Sketsa Ideasi <i>VIP ROOM</i> .....	83
Gambar 4. 38 Sketsa Ideasi <i>Dining Area</i> .....	84
Gambar 4. 39 Perspektif Bar Area.....	84
Gambar 4. 40 Perspektif <i>Dance Floor</i> saat Mood Restoran .....	85

Gambar 4. 41 Perspektif <i>Dining Area</i> .....	85
Gambar 4. 42 Perspektif <i>Stage</i> .....	86
Gambar 4. 43 Perspektif <i>Dining Area Lt.2</i> .....	86
Gambar 4. 44 Perspektif <i>Stage</i> .....	87
Gambar 4. 45 Perspektif <i>Dance Floor</i> .....	87
Gambar 4. 46 Perspektif <i>VIP Room</i> .....	88
Gambar 4. 47 Perspektif <i>Rest Room</i> .....	88
Gambar 4. 48 Perspektif <i>Bar Area</i> .....	89



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna Ruang .....	20
Tabel 2. 2 Segmen Pengguna Ruang .....	25
Tabel 2. 3 Pengisi Ruang .....	31
Tabel 2. 4 Standar Pencahayaan .....	34
Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	40
Tabel 3. 1 Permasalahan Keruangan .....	50
Tabel 4. 1 Kriteria Alternatif Suasana Ruang .....	53
Tabel 4. 2 Kriteria Alternatif Skema Warna.....	55
Tabel 4. 3 Kriteria Alternatif Material.....	56
Tabel 4. 4 Perhitungan Titik Lampu.....	72
Tabel 4. 5 Perhitungan Penghawaan.....	76
Tabel 4. 6 Evaluasi Pemilihan Desain .....	80



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kota Tangerang, yang terletak di Provinsi Banten dan berbatasan langsung dengan Jakarta, merupakan salah satu kota dengan pertumbuhan penduduk yang pesat dan beragam aktivitas ekonominya. Sebagai bagian dari kawasan jabodetabek, Kota Tangerang mengalami urbanisasi yang signifikan dan menjadikannya pusat dalam aktivitas industri, perdagangan, dan gaya hidup *modern*. Dengan populasi mencapai lebih dari 1,9 juta jiwa pada pertengahan tahun 2024, kota ini menjadi tempat tinggal bagi masyarakat urban yang dinamis dan beragam latar belakang.

Masyarakat urban di Tangerang menunjukkan peningkatan minat yang kuat terhadap gaya hidup modern dan kosmopolitan, termasuk konsumsi pengalaman kuliner mewah. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS Provinsi Banten) menunjukkan bahwa jumlah restoran di Kota Tangerang tumbuh dari 426 unit pada 2021 menjadi 4.363 unit pada 2024. Hal ini mencerminkan pertumbuhan lebih dari sepuluh kali lipat selama tiga tahun terakhir. Lonjakan ini dipicu oleh meningkatnya konsumsi dan keinginan akan pengalaman bersantap istimewa seperti *fine dining*, seiring semakin dinamisnya gaya hidup modern.

Selain itu, hiburan malam menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari gaya hidup masyarakat urban di Tangerang. Kehadiran kafe, bar, dan tempat hiburan lainnya menciptakan ruang bagi masyarakat untuk bersosialisasi, bersantai, dan menikmati berbagai pertunjukan *live music*. Hal ini yang mampu mencerminkan kebutuhan masyarakat urban akan tempat-tempat yang menawarkan relaksasi dan interaksi sosial setelah menjalani rutinitas harian yang padat.

Preferensi gaya hidup inilah yang menunjukkan bagaimana masyarakat urban di Tangerang mengadaptasi dan membentuk identitas mereka melalui pilihan konsumsi dan aktivitas sosial yang sesuai dengan dinamika kota modern. Gaya

hidup konsumtif dan pencarian pengalaman baru menjadai ciri khas masyarakat urban yang terus berkembang seiring dengan pertumbuhan dan modernisasi kota.

Preferensi dapat diartikan sebagai kecenderungan, minat, kesukaan atau pilihan-pilihan yang dibuat oleh para konsumen atas sesuatu yang di konsumsi (Srikandi dalam Zhafirah Farras, 2021). Menurut Kotler (2000), mengatakan bahwa preferensi menunjukkan kesukaan konsumen dari berbagai pilihan produk atau jasa yang ada. Oleh karena itu, preferensi dapat disimpulkan sebagai dorongan yang kuat bagi seseorang dalam melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan. Preferensi dalam hal ini berkaitan dengan gaya hidup masyarakat Tangerang yang semakin modern.

Preferensi gaya hidup masyarakat Tangerang yang semakin modern tercermin dalam pilihan konsumsi mereka terhadap pengalaman-pengalaman yang bersifat sosial, estetis, dan rekreatif, termasuk dalam hal bersantap di restoran maupun menikmati hiburan malam. Pilihan ini menunjukkan pergeseran nilai dari konsumsi kebutuhan dasar menuju konsumsi berbasis pengalaman. Pertumbuhan signifikan sektor kuliner di Kota Tangerang memperkuat fenomena tersebut, dimana restoran dan tempat hiburan tidak hanya berfungsi sebagai penyedia makanan dan minuman, tetapi juga sebagai ruang sosial yang menawarkan suasana dan interaksi yang berkesan.

Meskipun pertumbuhan restoran dan tempat hiburan meningkat signifikan di Tangerang, masih banyak ruang publik yang belum dirancang secara optimal untuk memenuhi kebutuhan masyarakat urban secara menyeluruh. Tempat makan yang hanya berfokus pada fungsi konsumsi tanpa mempertimbangkan suasana atau kenyamanan interaksi sosial seringkali gagal menarik pengunjung dalam jangka panjang. Selain itu, keterbatasan ruang hiburan malam yang mengintegrasikan desain menarik, kenyamanan, dan multifungsi menjadi celah yang perlu diisi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan desain ruang yang tidak hanya estetis tetapi juga mampu membentuk pengalaman sosial yang kuat, sejalan dengan tuntutan masyarakat urban yang dinamis.

Blue Stork Tangerang menjadi salah satu restoran dan *nightclub* yang bergengsi di wilayah tersebut, dimana berbagai tantangan akan muncul untuk tetap

relevan dan kompetitif ditengah persaingan yang semakin ketat. Dalam pelayanannya tidak hanya sekedar menawarkan makanan dan minuman yang berkualitas namun transformasi desain ini akan berfokus pada pengalaman pelanggan yang dirasa berperan penting dalam solusi desainnya. Dengan demikian, pengunjung tidak hanya sekedar datang untuk makan dan minum melainkan juga merasakan atmosfer dan suasana yang unik dan berkesan.

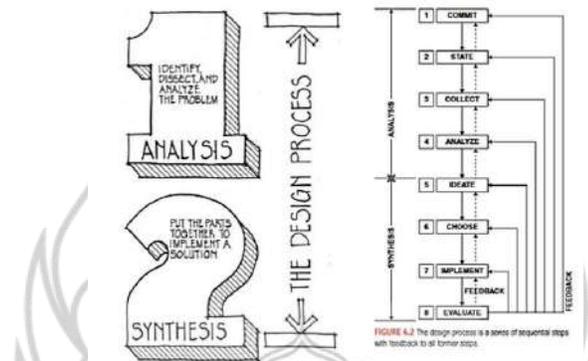
Dalam redesain ini menggunakan pendekatan *multifunctional space* yang bertujuan untuk menciptakan ruang yang imersif, dimana elemen-elemen seperti pencahayaan, suara, tekstur, dan tata ruang saling terlibat dalam membentuk pengalaman ruang yang menyeluruh. Pendekatan ini dipilih karena keterbatasan lahan dan tingginya kebutuhan akan fleksibilitas fungsi ruang di kawasan urban seperti Tangerang, sehingga setiap area harus mampu melayani berbagai aktivitas. Dalam konteks ini, dapat mencakup desain pencahayaan yang dinamis dengan pengotimalan dari pencahayaan alami yang mendukung interaksi sosial. Transformasi desain ini juga sejalan dengan tren global dimana banyak restoran dan bar beralih pada konsep yang lebih interaktif. Menggunakan pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan loyalitas, serta menjadikan Blue Stork sebagai destinasi yang menonjol di Tangerang.

Restoran dan bar tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi telah berkembang menjadi ruang yang multifungsi yang memenuhi kebutuhan hiburan, interaksi sosial, dan pekerjaan bagi kalangan urban di Tangerang. Sehingga, perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan solusi desain yang sejalan dengan permasalahan dan tantangan khususnya pada wilayah Tangerang. Permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan lahan di kawasan urban yang padat serta kebutuhan ruang yang tinggi untuk mendukung beragam aktivitas masyarakat modern. Selain itu, perubahan preferensi gaya hidup yang menuntut tempat-tempat publik dengan atmosfer menarik dan fleksibel. Tidak sedikit restoran dan bar yang gagal mempertahankan eksistensinya karena tidak mampu mengikuti dinamika selera konsumen serta kurangnya inovasi terhadap tata ruang dan pengalaman desain. Maka dari itu, pendekatan desain yang adaptif dan multifungsi menjaddi penting dalam menjawab kebutuhan ruang urban yang terus berkembang di kota seperti Tangerang.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Diagram proses desain dalam menyusun perancangan restoran dan *nightclub* menggunakan alur menurut Rosemary Kilmer yaitu merupakan kerangka kerja yang menguraikan tahapan-tahapan penting dalam proses perancangan interior. Dalam alur berpikir ini dibagi menjadi beberapa tahap utama, yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang interior secara sistematis dan efektif.



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain  
(Sumber : *Researchget.net*)

Berikut adalah penjabaran tahapan desain menurut Rosemary Kilmer yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan perancangan:

- a) *Commit* merupakan proses mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
- b) *State* menjadi proses dalam menetapkan masalah dengan cara membuat daftar periksa permasalahan yang harus diselesaikan pada sebuah proyek. Lalu, dalam tahap ini juga membuat daftar persepsi, berupa pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Lalu, melalui visual diagram merangkum tujuan yang ingin dicapai dari masalah-masalah, objektivitas, serta

pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagramatik.

- c) *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Hal ini bisa didapatkan melalui cara *survey*, *interview*, atau metode *research* lainnya.
- d) *Analyze* merupakan proses menganalisa masalah dari data yang sudah dikumpulkan. Melalui diagram hubungan antar ruang dengan diagram bubble dan matriks. Dengan proses ini menghasilkan analisa dari data yang telah dikumpulkan dan hubungan antar ruangnya.
- e) *Ideate* merupakan proses mengideasi dalam bentuk skematik dan konsep. Pada proses ini ditemukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik dibandingkan dengan tahap sebelumnya.
- f) *Choose* proses memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g) *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk desain 2 dimensi dan atau 3 dimensi serta dengan presentasi yang mendukung.
- h) *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab permasalahan dengan solusi desain yang dibuat. (Kilmer, 2014:181). Pada tahap ini, evaluasi dilakukan dengan mencocokkan hasil desain dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna yang telah dirumuskan di awal proses perancangan. Selain itu, umpan balik juga dikumpulkan dari rekan-rekan sejawat atau pihak lain yang relevan untuk memperoleh perspektif tambahan yang dapat memperkaya penyempurnaan desain secara menyeluruh.

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

- Studi Literatur, dilakukan dengan menelusuri buku, jurnal, dan artikel untuk memahami konsep dari *multifunctional space* dalam konteks restoran dan *nightclub* Blue Stork Tangerang.

- Analisis Site, memahami kondisi eksisting Blue Stork Tangerang dari potensi, dan keterbatasan ruang. Elemen-elemen yang dianalisis berupa tata ruangan sirkulasi pengunjung, aksesibilitas, pencahayaan alami dan buatan, juga akustik ruangan.
- Dokumentasi Visual, digunakan sebagai bukti visual dalam proses analisis. Dokumentasi ini membantu dalam mendeteksi kekurangan atau kelemahan dari desain yang ada, serta menjadi referensi untuk mendiskusikan solusi desainnya.

### **b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

Brainstorming dilakukan untuk menghasilkan berbagai ide desain yang memungkinkan dalam perancangan desain restoran dan *nightclub* Blue Stork Tangerang. Tujuannya adalah mengeksplorasi solusi desain yang dapat menjawab kebutuhan pengunjung dengan berbagai latar belakang. Pada *brainstorming* ini berfokus pada aksesibilitas, kenyamanan, estetika, dan fungsionalitas ruang yang mampu mengakomodasi semua jenis pengunjung. Hasil dari brainstorming sendiri akan didokumentasikan dalam bentuk sketsa awal dan catatan konsep.

### **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Pada tahap ini, metode evaluasi dilakukan untuk menentukan desain terpilih yang paling sesuai dengan tujuan dan kebutuhan proyek. Proses ini melibatkan beberapa langkah penting yang bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dipilih mampu memenuhi kriteria fungsionalitas, estetika, dan inklusivitas. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian desain terhadap analisis kebutuhan pengguna. Evaluasi juga mencakup penilaian terhadap efisiensi ruang, kenyamanan pengguna, keberlanjutan material, serta integrasi elemen visual dan teknis. Di samping itu, pengumpulan masukan dari pihak lain seperti pengguna potensial, dosen pembimbing, atau rekan sejawat dilakukan guna memperoleh perspektif yang lebih objektif, sehingga

desain terpilih benar-benar mencerminkan kebutuhan yang layak untuk diimplementasikan.



## BAB II

### PRA DESAIN

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain

###### a. Definisi Restoran dan Bar

Kata **restoran** berasal dari bahasa Prancis *restaurer* yang berarti "memulihkan" atau "mengembalikan", yang merujuk pada fungsi awal restoran sebagai tempat untuk mengembalikan energi atau kesehatan melalui makanan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), restoran diartikan sebagai *rumah makan atau tempat menjual makanan dan minuman untuk dikonsumsi di tempat itu juga* (Kemdikbud, n.d.). Berdasarkan pengertian tersebut, restoran dapat disimpulkan sebagai tempat usaha komersial yang menyediakan layanan makanan dan minuman untuk umum, dengan orientasi pada kenyamanan konsumsi langsung di tempat.

Restoran merupakan salah satu tempat umum yang menjadi alternatif ruang interaksi baru. Restoran yang identik dengan makan dan minum kini seiring dengan perkembangan zaman menggabungkan konsep bar dan restoran. Menurut para ahli kata “bar” sendiri berasal dari kata *barrier* atau yang berarti penghalang. Dimana bar dapat diartikan sebagai tamu yang datang untuk membeli dan menikmati minuman dengan petugas peramu dan atau pencampur minuman dibatasi oleh suatu penghalang yang disebut *bar counter* sehingga para tamu tidak diperbolehkan untuk masuk ke tempat petugas berada. Sementara *counter* dapat diartikan sebagai meja penghalang yang membatasi dua ruangan, yaitu ruang dimana petugas bar bekerja dan ruangan untuk para tamu menikmati hidangan yang disajikan.

Kebanyakan restoran dan bar tidak hanya menyajikan makanan dan minuman saja namun juga menyediakan hiburan. Seperti pada perkembangannya restoran dan bar kini juga menyediakan *live*

*music, band*, hingga penampilan lainnya sebagai daya tarik pelanggan. Restoran dan bar kini tidak hanya sebagai wadah untuk menyantap hidangan namun juga sebagai ruang interaksi yang tidak jarang hanya untuk melepaskan penat dari aktivitas yang padat oleh pelanggan.

b. Ciri-Ciri Restoran dan Bar

Karakteristik dari restoran dibedakan menjadi beberapa jenis seperti:

1. Restoran Formal, atau *fine dining*, merupakan jenis restoran yang menerapkan standar pelayanan tinggi dengan suasana elegan dan eksklusif. Pada restoran jenis ini, pelanggan biasanya melakukan reservasi terlebih dahulu dan diharapkan mengenakan pakaian formal. Interior restoran juga dirancang secara detail untuk memperkuat suasana mewah dan mendukung pengalaman bersantap yang berkualitas. (Wikipedia, 2025; DoorDash Merchants, 2024; Marsum, 2019; WebstaurantStore, 2024). Konsep ini tidak hanya menekankan pada kualitas makanan, tetapi juga pada keseluruhan pengalaman ruang yang mendalam dan eksklusif;
2. Restoran Informal, *casual dining* menawarkan suasana yang lebih santai dan fleksibel. Pengunjung tidak perlu melakukan pemesanan terlebih dahulu dan tidak diwajibkan untuk mengenakan pakaian formal. Menu yang disediakan umumnya lebih sederhana dan beragam, serta harga yang ditawarkan relatif terjangkau. Pelayanan di restoran informal biasanya dilakukan dengan gaya yang lebih kasual, meskipun tetap mempertahankan kenyamanan dan keramahan. Restoran jenis ini cocok untuk makan bersama keluarga, teman, atau dalam situasi santai sehari-hari (WebstaurantStore, 2024);
3. Restoran Spesialis, *specialty restaurant*, yaitu restoran yang mengusung menu khas dari suatu daerah, negara, atau konsep

tertentu. Misalnya, restoran Jepang, Italia, India, atau restoran yang menyajikan makanan khas nusantara. Keunikan restoran ini terletak pada penyajian menu otentik yang sesuai dengan budaya asalnya, serta interior dan suasana ruang yang dirancang mengikuti tema kuliner tersebut. Hal ini memberikan pengalaman bersantap yang tidak hanya menyenangkan dari segi rasa, tetapi juga secara visual dan atmosferik (Overeasy Office, 2024).

Selain restoran, bar juga merupakan salah satu jenis usaha dalam industry kuliner dan hiburan yang memiliki karakteristik tersendiri. Bar merupakan tempat yang secara khusus menyediakan berbagai jenis minuman, baik alkohol maupun non-alkohol, dan sering kali dilengkapi dengan layanan hiburan tambahan untuk menciptakan suasana yang santai dan interaktif. Karakteristik utama dari bar adalah fokus pada penyajian minuman seperti koktail, bir, wine, hingga minuman bebas alkohol seperti mocktail atau soda khusus. Suasana bar dirancang agar informal dan nyaman, memungkinkan pengunjung untuk bersosialisasi secara bebas. Selain itu, banyak bar juga menghadirkan hiburan seperti live music, karaoke, atau pertunjukan DJ sebagai daya tarik utama (Wikipedia, 2025; WebstaurantStore, 2024). Interior bar umumnya dirancang dengan tema tertentu—mulai dari gaya industri, retro, hingga tropikal—yang disesuaikan dengan konsep dan target pasar, guna menciptakan identitas ruang yang khas dan pengalaman bersantai yang menyenangkan (Overeasy Office, 2024).

Menurut fungsi sendiri selain sebagai fasilitas pelengkap bagi para pelanggan bar dibedakan menjadi *service bar* dan *public bar*.

#### 1. *Service Bar*

*Service bar* merupakan bagian dari operasional bar yang berfungsi sebagai tempat persiapan minuman oleh bartender tanpa

adanya interaksi langsung dengan pelanggan. Biasanya terletak di area belakang restoran atau hotel, *service bar* tidak terlihat oleh tamu dan hanya dapat diakses oleh staf pelayanan. Sistem kerjanya mengharuskan pelayan (*waiter*) mencatat atau menginput pesanan pelanggan terlebih dahulu, lalu bartender menyiapkan minuman di *service bar*, dan kemudian pelayan mengantarkannya ke meja tamu. *Service bar* lebih umum ditemukan di restoran formal, hotel, atau tempat makan yang mengutamakan layanan meja (IHM Notes, 2023; Shirke, 2025). Penempatan yang tersembunyi ini dirancang untuk menjaga efisiensi operasional dan mendukung suasana ruang makan yang tenang tanpa aktivitas bar terbuka.

## 2. *Public bar*

Di sisi lain, *public bar* merupakan tempat di mana pelanggan berinteraksi langsung dengan bartender untuk memesan minum. Pada *public bar* dilengkapi dengan area duduk di sekitar bar yang memungkinkan pelanggan untuk menikmati minuman langsung di bar sambil bersosialisasi. *Public bar* memungkinkan pelanggan untuk berinteraksi langsung dengan bartender dan menikmati minuman di tempat, biasanya di sekitar counter yang disediakan, serta sering menjadi ruang sosial utama dalam *pub* atau *lounge* (IHM Notes, 2023; Shirke, 2025; Toast POS, 2024). *Public bar* sering dijumpai di restoran, pub, atau *nightclub*, dimana orang-orang tidak hanya datang untuk menikmati minuman, melainkan juga untuk menikmati atmosfer dan berinteraksi dengan sesama.

## c. Pengaturan Tata Ruang

### 1. Restoran

#### a. Zona Makan

Area resto pengaturan meja makan dipertimbangkan jarak antara setiap meja untuk memberikan privasi dan kenyamanan bagi pelanggan. Dengan pemilihan meja

divariasikan tergantung ukuran meja dan disesuaikan dengan kebutuhan berbagai pelanggan.

b. Area Dapur

Area dapur harus mudah diakses dari ruang makan untuk mempercepat pelayanan dan efisiensi. Dapur harus dibagi menjadi beberapa zona seperti persiapan, memasak, dan penyajian untuk memudahkan alur kerja.

c. Area Kasir

Area kasir harus ditempatkan di area yang mudah dijangkau pelanggan saat selesai makan. Terdapat ruang tunggu yang nyaman dengan kursi dan akses minuman atau makanna ringan.

d. Restroom

Toilet harus berada di lokasi yang mudah ditemukan namun tidak langsung berhadapan dengan zona makan. Desain yang bersih, terang dan fungsional menjadi bagian penting dari keseluruhan pengalaman pelanggan.

2. Bar

a. *Front Bar (Bar Counter)*

Merupakan Area pelayanan utama di mana bartender berinteraksi langsung dengan pelanggan.

b. *Back Bar*

Tempat penyimpanan minuman keras, gelas, dan alat lainnya yang menunjang operasional bar.

c. *Area Duduk (Seating Area)*

Berupa stool di sekitar *bar counter* dan meja kecil di sekitar ruangan.

### 3. *Nightclub*

#### a. *Dance Floor*

Ruang utama untuk menari, biasanya berada di tengah dan dilengkapi tata cahaya serta *sound system*.

#### b. *Stage dan DJ Booth*

Tempat pertunjukan musik *live* atau *DJ performance*.

#### c. *Bar Area*

Pada beberapa klub memiliki lebih dari satu bar, diletakkan strategis untuk melayani area *dance floor* dan *lounge*.

#### d. *Lounge/VIP Area*

Ruang duduk eksklusif dengan pelayanan khusus, umumnya lebih tenang dan privat.

## 2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan

### 1. *Multifunctional space*

Dalam perancangan restoran dan bar, tren penggunaan ruang *multifungsi* semakin dominan dimana satu ruang dapat mendukung berbagai aktivitas, dari makan siang hingga acara malam seperti cocktail dan pertunjukan musik. Pendekatan ini mendukung efisiensi ruang, fleksibilitas penggunaan, dan menjawab kebutuhan pengunjung yang beragam. Misalnya, desain adaptif memungkinkan transformasi dari restoran di siang hari menjadi bar atau nightclub pada malam hari melalui pengaturan ulang elemen interior seperti furnitur modular, zonasi dinamis, dan pencahayaan yang mudah diubah. Studi Corda Lighting menyatakan bahwa *adaptive lighting* sangat penting dalam ruang multifungsi karena memungkinkan penyesuaian suasana ruang secara cepat—dari penerangan terang saat makan siang, hingga pencahayaan hangat dan redup untuk suasana malam.

Dengan demikian, desain ruang multifungsi dilengkapi sistem pencahayaan adaptif tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional,

tapi juga meningkatkan daya tarik visual dan atmosfer tempat, sekaligus memberikan fleksibilitas untuk berbagai acara. Pendekatan ini sangat relevan untuk Blue Stork, di mana suasana perlu beralih dari suasana santai di siang hari menjadi energetik dan momen malam yang intim.

a. Implementasi Konsep Multifungsi pada Restoran dan *Nightclub*

Penerapan konsep yang tidak hanya mencakup pada fleksibilitas visual dan spasial, tetapi juga melibatkan fungsional dalam pengaturan sirkulasi, akustis, dan atmosfer ruang. Dalam penggunaan system pencahayaan dan tata suara dapat mendukung transisi fungsi dari ruang yang sebelumnya digunakan sebagai restoran menjadi *lounge* atau *nightclub* yang dimanfaatkan sebagai tempat hiburan.

Menurut Angelo Esposito (2025), desain interior restoran yang mempertimbangkan fungsi, alur, dan kenyamanan dapat menghasilkan ruang yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain yang memperhatikan psikologi ruang, pencahayaan, warna, musik dapat menciptakan lingkungan yang emosional dan nyaman bagi pengunjung restoran (PureWorkplace, 2024). Faktor interior seperti pencahayaan dan furnitur ergonomis sangat mempengaruhi kepuasan pelanggan dan kenyamanan visual.

2. *Lifestyle-Driven Design*

Dalam pendekatan perancangan ruang, pengguna menjadi pusat perhatian utama, di mana desain harus mempertimbangkan kebutuhan, perilaku, serta pengalaman psikologis mereka secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pemikiran Lawson (2001) yang menyatakan bahwa arsitektur dan ruang tidak hanya berfungsi sebagai wadah fisik, tetapi juga sebagai fenomena psikologis, sosial, dan kultural, karena ruang bertugas untuk mengakomodasi, memfasilitasi, hingga merayakan perilaku spasial manusia. Seperti yang dijelaskan Lawson, “...*architectural and urban spaces... will also be viewed as*

*psychological, social and partly cultural phenomena*” (Lawson, 2001, p.4). Dengan demikian, pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) menjadi landasan penting dalam menciptakan ruang yang relevan, adaptif, dan bermakna.

Konsep perancangan ini juga mempertimbangkan gaya hidup dan sosial masyarakat urban, khususnya di wilayah Tangerang dan sekitarnya, dimana aktivitas sosial seperti nongkrong dan mencari pengalaman baru menjadi bagian penting dari rutinitas. Desain restoran dan bar perlu merespon perkembangan gaya hidup tersebut dengan ruang yang adaptif, nyaman, dan memiliki daya tarik visual yang kuat.

## **B. Program Desain (Programming)**

### **1. Tujuan Desain**

Perancangan restoran dan *nightclub* Blue Stork dibuat dengan tujuan menghasilkan desain yang dapat memperbaiki fungsi ruang menjadi lebih efektif dan efisien. Diharapkan dapat memperbaiki estetis value dari desain yang dibuat juga meningkatkan aspek psikologisnya berdasarkan gaya hidup yang ada di wilayah Tangerang. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat Kota Tangerang dengan gaya hidupnya yang *modern* dan *cosmopolitan*.

### **2. Fokus Desain / Sasaran Desain**

Sasaran utama dari perancangan ini adalah menciptakan pengalaman yang berkesan, meningkatkan daya saing, serta memenuhi kebutuhan pelanggan modern yang mencari kualitas dan suasana yang unik serta menarik. Dengan menggabungkan elemen fungsional, estetika, sensorik, dan emosional, Blue Stork akan menjadi destinasi yang relevan di industri restoran dan bar juga hiburan di wilayah Kota Tangerang.

1. Meningkatkan Pengalaman Pengguna
2. Menciptakan Identitas Visual yang Kuat
3. Mengoptimalkan Tata Ruang dan Fungsi
4. Mendorong Interaksi Sosial dan Keterlibatan Pelanggan

## 5. Memaksimalkan Aspek Sensorik dan Emosional

### 3. Data

#### a. Deskripsi Umum Proyek

Blue Stork Dining & Bar yang terletak di tengah kota Tangerang ini sering digunakan sebagai restoran dan bar yang beroperasi dari sore hingga pagi hari. Biasanya acara yang diadakan seperti menampilkan DJ ternama dari Asia atau karaoke bersama dan juga beberapa band ternama Indonesia. Blue Stork digadang-gadang akan menjadi titik temu di jantung kota Tangerang, tempat yang dapat dinikmati setiap hari dengan lokasi yang strategis. Sebagai *dining & bar*, Blue Stork menyediakan berbagai jenis masakan *modern* dan variasi koktail dengan konsep *batch and match*, juga berbagai macam bir, wine, dan mocktail.

Dengan lahan seluas 1,125.88 m<sup>2</sup> ini berlokasi di kawasan strategis di pusat kota Tangerang yang merupakan bagian dari perkembangan pesat wilayah penyangga Jakarta. Tempat yang terletak di area komersial yang ramai membuat Blue Stork memiliki lokasi yang strategis dengan berbagai fasilitas pendukung, seperti perkantoran, hunian modern yang dapat menarik pelanggan dari berbagai segmen, baik eksekutif, keluarga, maupun anak muda. Aksesibilitas menuju lokasi juga sangat baik, dengan jalur transportasi utama, serta ketersediaan lahan parkir yang memadai untuk kenyamanan pengunjung. Selain itu, Kawasan ini memiliki suasana urban yang dinamis, sesuai dengan konsep *dining & bar* yang mengutamakan suasana interaktif, dan hiburan malam berkualitas. Dengan lingkungan sekitar yang mendukung dan perkembangan ekonomi yang stabil di Tangerang, lokasi Blue Stork menjadi daya tarik tersendiri, menawarkan peluang besar untuk pertumbuhan bisnis serta pengembangan ruang yang lebih berkarakter.

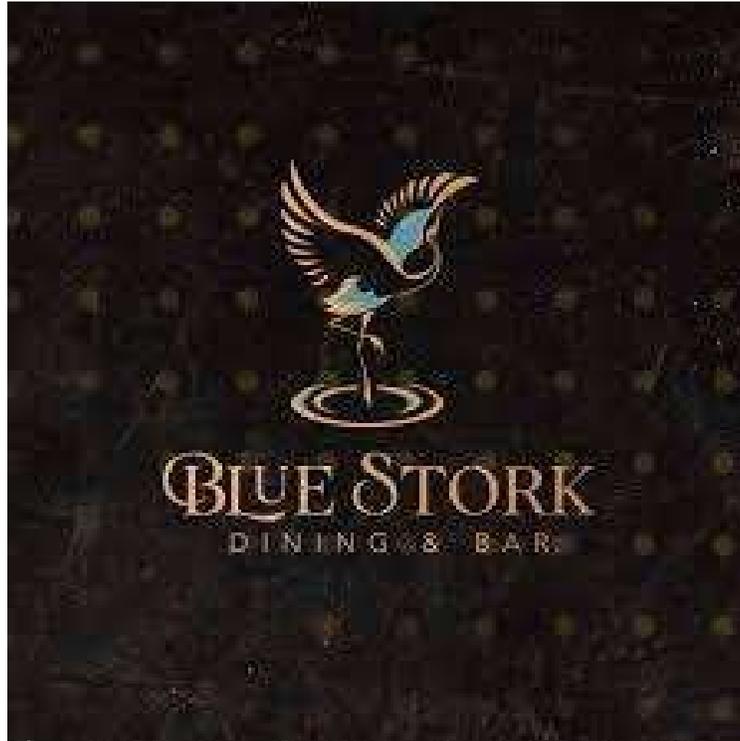
Berdasarkan hasil observasi terhadap pengunjung Blue Stork, ditemukan bahwa segmentasi utama pengunjung terdiri atas kalangan

muda-mudi berusia 21–45 tahun dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas. Segmentasi ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a) Dewasa muda merupakan pengunjung dengan kisaran umur 21-35 tahun. Biasanya mereka mengunjungi tempat hiburan untuk merayakan perayaan, menonton acara hiburan, dan menghilangkan penat. Atmosfer yang nyaman dan menarik menjadi pilihan bagi mereka menghabiskan waktunya. Selain itu, estetis value yang ada menjadi incaran utama kaum muda-mudi untuk konten di media sosialnya.
- b) Profesional muda dengan kisaran usia 30-45 tahun. Mereka biasanya mencari tempat untuk dapat merayakan perayaan bersama teman-temannya dan atau bertemu dengan klien untuk kebutuhan pekerjaan secara professional. Segmentasi ini mencakup individu yang aktif secara sosial dan memiliki pendapatan stabil.

Dengan demikian, psikografis pengunjung Blue Stork yang cenderung kalangan berjiwa modern, kosmopolitan, dan menghargai pengalaman sosial serta desain selaras dengan profil konsumen yang menempatkan atmosfer dan estetika ruang sebagai faktor utama dalam memilih tempat bersantap dan hiburan. Strategi desain yang menekankan aspek visual, audio, dan interaksi sosial (*dine & lounge experience*) menjadi sangat relevan dalam konteks ini untuk menciptakan loyalitas.

1) Profil Proyek/ Perusahaan



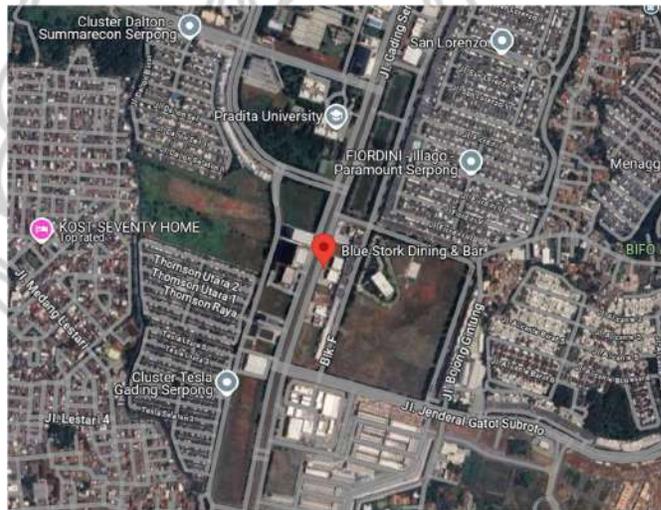
Gambar 2. 1 Logo Blue Stork  
Sumber: *Social Media* Blue Stork

Nama Proyek : Blue Stork  
Tipe : Komersial  
Alamat : Kavling Komersil Bolsena, Jl.  
Boulevard Raya Gading Serpong  
No.53, Curug Sangereng, Kec. Klp.  
Dua, Kabupaten Tangerang, Banten  
15810  
Jam Operasional : 16:00 – 22:00 WIB dan 23:00 – 04:00  
Restoran dan Bar WIB  
Media Sosial : @bluestork.id  
Luas Bangunan : 1,125.88 m<sup>2</sup>  
Status Proyek : Perancangan Kembali (*redesign*)



Gambar 2. 2 Media Sosial Blue Stork  
 Sumber: *Social Media Blue Stork*

## 2) Lokasi Proyek



Gambar 2. 3 Lokasi Proyek  
 (sumber: Google Maps, 2025)

Lingkungan sekitar Blue Stork Dining & Bar sebagai berikut:

- Utara : Summarecon Mall Serpong, Scientia Square Park, Universitas Multimedia Nusantara
- Selatan : Bethsaida Hospitals, Atria Hotel Gading Serpong, The Springs Club

- Timur : Summarecon Digital Center, Hotel Ibis Gading Serpong, Sekolah Penabur Gading Serpong
- Barat : Ruko Bolsena, Pasar Modern Paramount, Sekolah Tarakanita Gading Serpong

b. Data Non Fisik

1) Keinginan Klien

Keinginan klien dalam perancangan ini tercermin dari restoran dan bar yang ingin berfungsi sebagai tempat makan dan minum biasa juga dapat mengakomodasi berbagai kegiatan sosial lainnya seperti perayaan, acara komunitas, *private party*, hingga *casual meeting*. Ruang yang diharapkan bersifat fleksibel dan multifungsional, sehingga mampu beradaptasi dengan kebutuhan pengguna tanpa kehilangan identitas dan kenyamanan sebagai tempat berkumpul.

2) Aktivitas Pengguna Ruang

Menurut pengamatan aktivitas yang ditunjukkan adalah menikmati waktu bersantai bersama teman, kolega, atau keluarga. Aktivitas utama yang terjadi meliputi bersantap dengan menu makanan dan minuman yang disajikan di meja, menikmati *live music*. Selain itu, aktivitas lainnya adalah pertemuan kasual, acara spesial, atau menikmati hiburan malam dengan atmosfer yang eksklusif dan intim.

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna Ruang

<b>Jenis Ruang</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Jenis Aktivitas</b>	<b>Pengguna</b>	<b>Sifat Ruang</b>
First Floor				
Foyer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunggu</li> <li>- Interaksi singkat</li> <li>- Pengecekan keamanan</li> </ul>	Harian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Security</li> <li>- Pengunjung</li> </ul>	<i>Public</i>
Wine Cellar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyimpanan botol anggur</li> <li>- Pemilihan pesanan pelanggan</li> <li>- Pengecekan stok</li> </ul>	Harian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Staff</li> <li>- Bartender</li> <li>- Waiter/Waitress</li> </ul>	<i>Semi Public</i>
Dining Area	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menikmati hidangan</li> <li>- Menyajikan hidangan</li> <li>- Interaksi sosial antara tamu dan staff</li> <li>- Pembersihan meja setelah makan</li> </ul>	Harian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelanggan</li> <li>- Waiter/Waitress</li> </ul>	<i>Public</i>