

**REDESAIN INTERIOR CASPAR RESTAURANT &  
LOUNGE JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *IMMERSIVE*  
*DINING* BERTEMA “*THE SOUL OF SPAIN*”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Rahma Ayu Nurranti**

**NIM 2212484023**

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

## ABSTRAK

Caspar Restaurant and Lounge merupakan restoran dan bar dengan spesialisasi *Spanish cuisine* yang berlokasi di *Ground Floor Hotel The Orient* Jakarta dan menghadapi tantangan untuk mempertahankan relevansi di tengah perkembangan industri kuliner yang semakin kompetitif. Perancangan ini bertujuan menciptakan pengalaman ruang yang memperkuat identitas restoran sekaligus menjawab kebutuhan pasar melalui pendekatan desain yang inovatif dan kontekstual. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking Double Diamond* yang meliputi tahap *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* untuk mengidentifikasi permasalahan, merumuskan konsep, serta menghasilkan solusi desain yang sesuai. Perancangan mengusung pendekatan *immersive dining* untuk menghadirkan pengalaman bersantap yang melibatkan suasana ruang secara menyeluruh. Pendekatan tersebut diterjemahkan melalui tema naratif *The Soul of Spain* yang merepresentasikan esensi budaya Spanyol melalui tiga pilar utama, yaitu gairah, warisan, dan kebersamaan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi pendekatan *immersive dining* dengan tema budaya tersebut menciptakan atmosfer ruang yang kuat dan berkarakter, memperkuat identitas restoran, serta meningkatkan kualitas pengalaman bersantap pengunjung secara menyeluruh.

**Kata kunci:** *immersive dining, restaurant and lounge, Jakarta, interior restoran*

## ABSTRACT

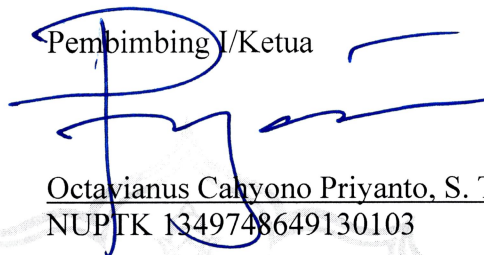
*Caspar Restaurant and Lounge is a restaurant and bar specializing in Spanish cuisine, located on the Ground Floor of The Orient Hotel Jakarta. As the culinary industry becomes increasingly competitive, the restaurant faces challenges in maintaining its relevance and strengthening its distinctive identity. This design project aims to create a spatial experience that reinforces the restaurant's identity while addressing evolving market demands through an innovative and contextual design approach. The project employs the Design Thinking Double Diamond method, consisting of the Discover, Define, Develop, and Deliver stages, to identify design issues, formulate concepts, and generate appropriate design solutions. The design adopts an immersive dining approach to create a comprehensive dining experience in which the spatial atmosphere actively contributes to customer engagement. This approach is translated through the narrative theme *The Soul of Spain*, which embodies the essence of Spanish culture through three main pillars: passion, heritage, and togetherness. The design outcome demonstrates that the integration of immersive dining principles with a culturally inspired narrative creates a distinctive and engaging spatial atmosphere. This approach strengthens the restaurant's identity, enhances the authenticity of the dining experience, and improves the overall quality of customer interaction within the space.*

**Keywords:** *immersive dining, restaurant and lounge, Jakarta, restaurant interior*

Skripsi Berjudul:

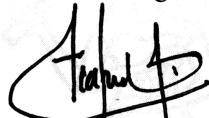
**REDESAIN INTERIOR CASPAR RESTAURANT & LOUNGE JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *IMMERSIVE DINING* BERTEMA “*THE SOUL OF SPAIN*”** diajukan oleh Rahma Ayu Nurranti, NIM 2212484023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Octavianus Cahyono Priyanto, S. T., M.Arch., Ph.D.  
NUPTK 1349748649130103

Pembimbing II/Anggota



Mutia Nurdina, S.T., M.Sc.  
NUPTK 1058768669231043

Cognate/Anggota



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.  
NUPTK 0952769670130332

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi  
Desain Interior



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 0952769670130073



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.  
NUPTK 0952769670130332

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahma Ayu Nurranti  
NIM : 2212484023  
Tahun lulus : 2026  
Program studi : S1 - 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, 10 Juni 2026



Rahma Ayu Nurranti  
2212484023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan Skripsi berjudul **Redesain Interior Caspar Restaurant & Lounge Jakarta dengan Pendekatan *Immersive Dining* Bertema "*The Soul of Spain*"**

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan perancangan dan laporan tidak terlepas dari semangat, bantuan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menjalani seluruh proses dengan lancar serta senantiasa dikelilingi oleh orang-orang yang baik, tulus, dan suportif.
2. Orang tua dan kakak atas perhatian serta dukungan yang diberikan, baik secara moril maupun materil, selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S. T., M.Arch., Ph.D. dan Mba Mutia Nurdina, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing Mata Kuliah Tugas Akhir atas arahan, bimbingan, dan saran yang sangat membangun serta memotivasi penulis selama proses pengerjaan skripsi.
4. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Cognate yang telah membimbing, mengarahkan, dan mendukung penulis selama menempuh perkuliahan hingga tahap sidang Tugas Akhir.
5. Pihak Bensley Design Studio atas ilmu dan pengalaman berharga yang membangun penulis dalam berkarya, serta kesempatan proyek yang diberikan sebagai bagian dari skripsi.
6. Pihak Caspar Restaurant and Lounge dan The Orient Jakarta atas kesediaannya memberikan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
7. Keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, nasihat, dan arahan sehingga penulis dapat berada pada tahap ini.

8. Teman-teman perkuliahan yang senantiasa memberikan dukungan, saran, serta sigap membantu penulis, terutama saat berada dalam kondisi yang kurang baik.
9. Seluruh pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu selama proses penyusunan skripsi.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi para pembaca, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juni 2026

Penulis



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rahma Ayu Nurranti', is written over the watermark logo.

Rahma Ayu Nurranti

NIM 2212484023

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang .....	1
B.Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>9</b>
<b>PRA DESAIN .....</b>	<b>9</b>
A.Tinjauan Pustaka .....	9
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	9
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	15
3. Referensi Desain.....	24
B.Program Desain ( <i>Programming</i> ).....	27
1. Tujuan Desain.....	27
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	28
3. Data.....	28
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	56
<b>BAB III.....</b>	<b>63</b>
<b>PERMASALAHAN DESAIN .....</b>	<b>63</b>
A.Pernyataan Masalah .....	63

B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	63
<b>BAB IV .....</b>	<b>67</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>67</b>
A. Alternatif Desain .....	67
1. Alternatif Estetika Ruang .....	67
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	81
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	84
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	84
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	90
C. Hasil Desain .....	92
<b>BAB V.....</b>	<b>108</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>
A. Surat Izin Survei.....	113
B. Foto Hasil Survei .....	114
C. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design) .....	115
D. Layout.....	117
E. Axonometri .....	117
F. Poster Ideasi 1 .....	118
G. Poster Ideasi .....	119
H. RAB.....	120

## DAFTAR GAMBAR

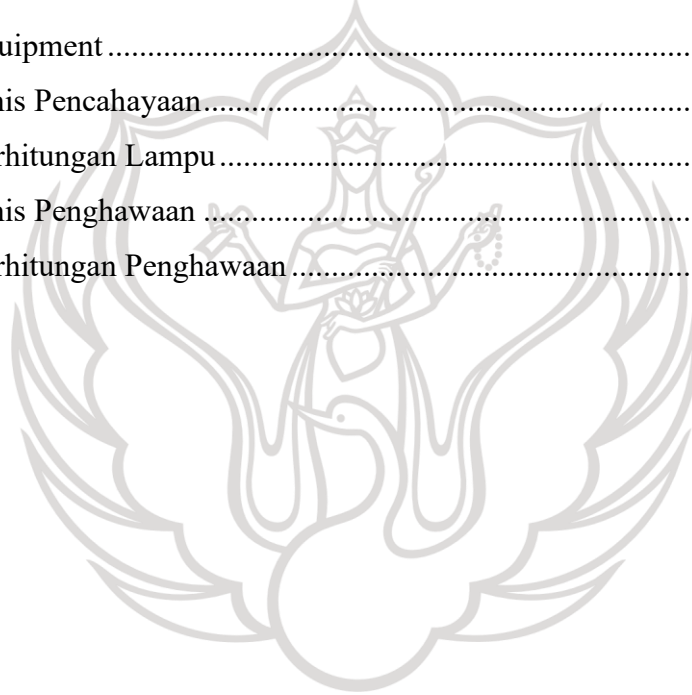
Gambar 1. 1 Proses Desain Double Diamond Desain Thinking.....	3
Gambar 2. 1 Interior The Bazaar by José Andrés di NYC.....	25
Gambar 2. 2 Suelo Paris.....	26
Gambar 2. 3 Gambar Logo Caspar Restaurant & Lounge.....	29
Gambar 2. 4 Lokasi Caspar Restaurant & Lounge .....	31
Gambar 2. 5 Lokasi Caspar Restaurant & Lounge .....	31
Gambar 2. 6 Kondisi Sekitar Caspar Restaurant & Lounge .....	32
Gambar 2. 7 Orientasi Matahari Caspar Restaurant & Lounge .....	33
Gambar 2. 8 Fasad Bangunan The Orient Jakarta .....	34
Gambar 2. 9 Fasad Caspar Restaurant & Lounge.....	34
Gambar 2. 10 Potongan The Orient Jakarta.....	35
Gambar 2. 11 Existing Layout The Orient Ground Floor.....	36
Gambar 2. 12 Area Caspar Restaurant & Lounge.....	36
Gambar 2. 13 Tata Letak Ruang Caspar Restaurant & Lounge.....	37
Gambar 2. 14 Dokumentasi Foto Lapangan Caspar Restaurant & Lounge.....	39
Gambar 2. 15 Analisis Pencahayaan Alami dan Buatan.....	44
Gambar 2. 16 Hanging Lamp dan Standing Lamp .....	44
Gambar 2. 17 Sistem Penghawaan.....	45
Gambar 2. 18 Sistem Mekanikal Elektrikal .....	46
Gambar 2. 19 Elemen Dekoratif .....	48
Gambar 2. 20 Elemen Dekoratif .....	49
Gambar 2. 21 Ruang Gerak Area Makan.....	50
Gambar 2. 22 Sirkulasi Area Makan.....	51
Gambar 2. 23 Ruang Sirkulasi dan Service Clearance .....	52
Gambar 2. 24 Banquette Seating Recommended Clearances .....	53
Gambar 2. 25 Booth Seating and Circulation Clearance .....	54
Gambar 2. 26 Ruang Gerak Bar and Back-Bar.....	55
Gambar 3. 1 Konsep Perancangan Interior Caspar Restaurant and Lounge .....	63
Gambar 3. 2 Referensi budaya Spanyol sebagai inspirasi konsep perancangan...	64
Gambar 3. 3 Mind Mapping Breakdown Konsep Perancangan.....	64
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi.....	65

Gambar 4. 1. Alternatif Suasana 1 .....	68
Gambar 4. 2 Alternatif Suasana 2 .....	68
Gambar 4. 3 Stilasi Bentuk 1 .....	70
Gambar 4. 4 Stilasi Bentuk 2 .....	70
Gambar 4. 5 Stilasi Bentuk 3 .....	71
Gambar 4. 6 Stilasi Bentuk 4 .....	71
Gambar 4. 7 Stilasi Bentuk 5 .....	72
Gambar 4. 8 Palet Warna Perancangan.....	72
Gambar 4. 9 Komposisi Material .....	73
Gambar 4. 10 Diagram Matriks .....	74
Gambar 4. 11 Bubble Diagram 1 <sup>st</sup> Floor.....	75
Gambar 4. 12 Bubble Diagram Mezzanine Area.....	76
Gambar 4. 13 Block Plan dan Sirkulasi 1 <sup>st</sup> Floor.....	77
Gambar 4. 14 Block Plan dan Sirkulasi .....	78
Gambar 4. 15 Alternatif 11 layout Plan 1 <sup>st</sup> Floor (Terpilih).....	79
Gambar 4. 16 Alternatif 2 layout plan 1 <sup>st</sup> Floor.....	79
Gambar 4. 17 Alternatif 1 layout plan Mezzanine (Terpilih) .....	80
Gambar 4. 18 Alternatif 2 layout plan Mezzanine.....	80
Gambar 4. 19 Alternatif Rencana Lantai 1 Ground Floor (Terpilih).....	81
Gambar 4. 20 Alternatif Rencana Lantai 2 Ground Floor .....	82
Gambar 4. 21 Alternatif Rencana Lantai 2 Mezzanine (Terpilih) .....	82
Gambar 4. 22 Alternatif Rencana Lantai 2 Mezzanine.....	83
Gambar 4. 23 Rencana Dinding.....	83
Gambar 4. 24 Furniture Alternatif Pengisi Ruang 1 .....	85
Gambar 4. 25 Furnitur Alternatif Pengisi Ruang 2.....	85
Gambar 4. 26 Bar Area .....	95
Gambar 4. 27 Bar Area .....	95
Gambar 4. 28 Open Kitchen.....	96
Gambar 4. 29 Open Ktichen.....	96
Gambar 4. 30 Indoor Dining Area .....	97
Gambar 4. 31 Indoor Dining Area .....	97

Gambar 4. 32 Indoor Dining & Mezzanine .....	98
Gambar 4. 33 Bar Area and Mezzanine .....	98
Gambar 4. 34 Reception Desk and Lift.....	99
Gambar 4. 35 Lift Area .....	99
Gambar 4. 36 Semi Outdoor Dining .....	100
Gambar 4. 37 Semi Outdoor Dining .....	100
Gambar 4. 38 Bar Area 7 Live Guitar Flamenco Music .....	101
Gambar 4. 39 Corridor .....	101
Gambar 4. 40 Restroom .....	102
Gambar 4. 41 Whiskey Lounge .....	102
Gambar 4. 42 Whiskey Lounge .....	103
Gambar 4. 43 Whiskey Lounge .....	103
Gambar 4. 44 Elemen Estetis .....	104
Gambar 4. 45 Whiskey Storage & Lounge .....	104
Gambar 4. 46 Elemen Estetis.....	104
Gambar 4. 47 Whiskey Storage & Lounge .....	105
Gambar 4. 48 Whiskey Storage & Lounge .....	105
Gambar 4. 49 Meeting Room.....	106
Gambar 4. 50 Meeting Room.....	106
Gambar 4. 51 Custom Furniture .....	107
Gambar 4. 52 Elemen Estetis .....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna .....	29
Tabel 2. 2 Data Desain pada Lantai 1 .....	40
Tabel 2. 3 Data Desain pada Mezzanine Area .....	41
Tabel 2. 4 Data Desain Dinding pada Lantai 1 .....	41
Tabel 2. 5 Data Desain Dinding pada Mezzanine Area .....	42
Tabel 2. 6 Data Desain Plafon pada Lantai 1 .....	42
Tabel 2. 7 Data Desain Plafon pada Mezzanine Area.....	43
Tabel 2. 8 Furnitur Pengisi Ruang .....	47
Tabel 3. 1 Solusi Permasalahan .....	66
Tabel 4. 1 Equipment .....	86
Tabel 4. 2 Jenis Pencahayaan.....	87
Tabel 4. 3 Perhitungan Lampu .....	88
Tabel 4. 4 Jenis Penghawaan .....	89
Tabel 4. 5 Perhitungan Penghawaan.....	90



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Industri kuliner di kota metropolitan seperti Jakarta berkembang pesat seiring meningkatnya daya beli masyarakat urban dan perubahan gaya hidup konsumsi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2021 terdapat 6.780 unit restoran skala menengah–besar di Indonesia. Dari jumlah tersebut, 3.062 unit berada di DKI Jakarta, menjadikannya wilayah dengan kepadatan usaha kuliner tertinggi di Indonesia. Kondisi ini mencerminkan ekspansi signifikan sektor kuliner sekaligus meningkatkan tingkat persaingan, khususnya pada restoran hotel berbintang yang berlomba menghadirkan pengalaman bersantap yang unik dan bernilai tambah.

Secara nasional, subsektor kuliner menjadi kontributor terbesar ekonomi kreatif Indonesia. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2023) mencatat kontribusinya mencapai sekitar 43% dari total nilai ekonomi kreatif nasional serta menyerap jutaan tenaga kerja. Besarnya kontribusi ini menunjukkan peran strategis sektor kuliner sekaligus mendorong pelaku usaha untuk tidak hanya mengandalkan kualitas makanan, tetapi juga menghadirkan *ambience* yang kuat sebagai strategi diferensiasi dalam persaingan.

Tren kuliner global menunjukkan bahwa generasi muda, khususnya Generasi Z dan Milenial, tidak hanya mencari makanan berkualitas, tetapi juga pengalaman bersantap yang imersif dan berkesan, di mana suasana, interaksi, dan *storytelling* menjadi bagian penting dari pengalaman tersebut (Worldchefs, 2024). Fenomena ini menegaskan bahwa desain interior memainkan peran strategis dalam membangun identitas ruang dan menciptakan pengalaman bersantap yang holistik. Konsumen urban tidak lagi sekadar mengejar kualitas makanan, tetapi juga suasana yang mampu mendukung aktivitas sosial, bekerja santai, hingga penciptaan momen yang layak dibagikan di media sosial. Perubahan perilaku ini sejalan dengan konsep *experience economy* yang dikemukakan oleh B. Joseph Pine II dan James H. Gilmore (1999), yang menegaskan bahwa konsumen modern tidak lagi hanya

membeli produk atau jasa, melainkan “membeli pengalaman” yang melibatkan emosi, memori, dan seluruh indera. Dalam konteks ini, restoran bukan sekadar tempat makan, melainkan ruang pengalaman yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman multisensori yang berkesan serta mendorong keterlibatan emosional pengunjung.

Caspar Restaurant & Lounge di The Orient Jakarta dikenal memiliki karakter interior yang kuat dan teatral melalui penggunaan kayu *reclaimed*, ukiran tradisional seperti gebyok, paku kuning, serta elemen dekoratif unik seperti lemari terbalik di plafon. Identitas ini membentuk suasana eksklusif dan artistik yang menjadi ciri khas restoran. Namun, dominasi nuansa Jawa tersebut belum sepenuhnya mencerminkan karakter dari *Spanish cuisine* yang diusungnya. Perbedaan karakter ini berpotensi menimbulkan disonansi antara visual ruang dan ekspektasi kuliner, sehingga dapat memengaruhi persepsi keaslian dan kekuatan narasi restoran. Di tengah preferensi konsumen yang semakin mengarah pada pengalaman multisensori dan ruang yang lebih fleksibel serta interaktif, Caspar perlu memperkaya narasi interiornya tanpa menghilangkan estetika teatral yang telah melekat.

Sebagai arah solusi, perancangan ulang ini menerapkan pendekatan desain yang menonjolkan pengalaman sensorial melalui perpaduan warna, material, bentuk, atmosfer, dan aktivitas sosial yang mencerminkan karakter kuliner Spanyol. Jadi, *immersive* sebagai pendekatan yang memperkuat identitas Caspar sebagai restoran *Spanish cuisine* modern sekaligus menjawab kebutuhan pengunjung urban akan pengalaman bersantap yang lebih imersif, personal, dan berkesan.

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memperkuat identitas Caspar di tengah persaingan restoran yang kompetitif, meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, serta menghadirkan suasana bersantap yang lebih adaptif, relevan, dan berkelanjutan bagi kebutuhan konsumen masa kini.

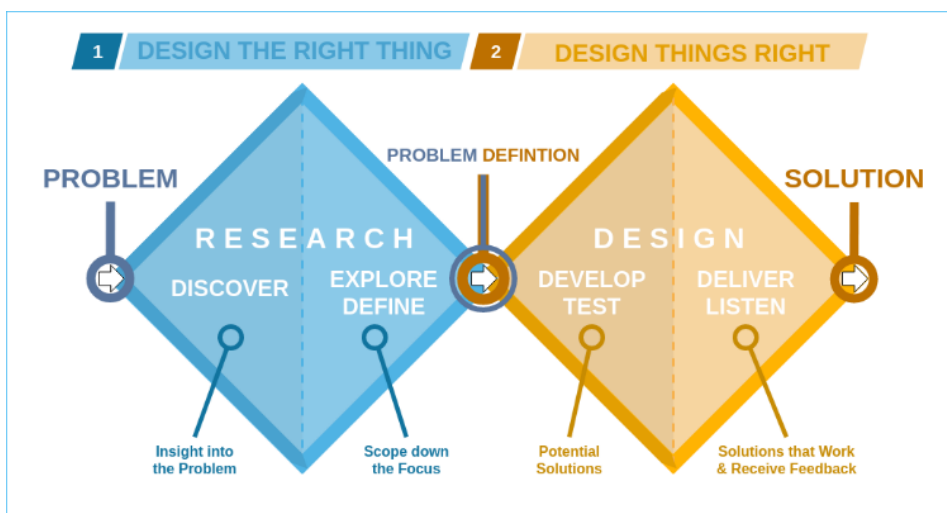
## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Dalam perancangan Caspar Restaurant & Lounge, proses desain yang digunakan adalah model *Double Diamond* yang dikembangkan oleh *Design Council*. Model ini menekankan dua cara berpikir utama, yaitu divergen

dan konvergen, yang digunakan secara bergantian untuk memahami permasalahan secara menyeluruh, kemudian mengerucutkan temuan menjadi solusi yang tepat dan dapat diterapkan dalam desain interior.

Model *Double Diamond* terbagi menjadi empat tahap utama yang dikelompokkan dalam dua bagian besar, yaitu *Design the Right Thing* dan *Design Things Right*. Bagian pertama memastikan bahwa masalah yang dihadapi benar-benar dipahami secara tepat, sedangkan bagian kedua berfokus pada bagaimana solusi dirancang secara efektif sesuai kebutuhan pengguna.



**Gambar 1. 1** Proses Desain *Double Diamond Design Thinking*

(Sumber: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Double\\_diamond.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Double_diamond.png), 2026)

#### **a. *Design the Right Thing***

##### **1) *Discover* (Divergen)**

Tahap *Discover* merupakan fase awal untuk menemukan dan memahami permasalahan yang terjadi. Proses dilakukan melalui observasi, wawancara, survei lapangan, serta studi literatur untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai perilaku pengguna dan kondisi ruang *di Restaurant & Lounge*. Pada tahap ini, desainer berupaya melihat situasi dari perspektif pengguna sehingga dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul secara nyata.

##### **2) *Define* (Konvergen)**

Pada tahap *Define*, seluruh informasi dari tahap sebelumnya dianalisis dan dikelompokkan untuk merumuskan inti permasalahan.

Tujuan utama tahap ini adalah menentukan masalah yang paling penting untuk diselesaikan. Hasil analisis ini kemudian dirumuskan menjadi *problem statement* yang jelas dan menjadi dasar penyusunan *final brief* sebagai arahan perancangan.

**b. *Doing Things Right***

**1) *Develop (Divergen)***

Tahap *Develop* merupakan proses pengembangan berbagai alternatif desain untuk menciptakan suasana Restaurant & Lounge yang mampu mengakomodasi fungsi makan, bersantai, dan interaksi sosial. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi ide melalui *brainstorming*, pembuatan sketsa konsep, penyusunan moodboard, pemilihan material, warna, pencahayaan, serta eksperimen tata letak ruang dan furnitur. Pendekatan divergen digunakan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan desain yang mampu menghadirkan pengalaman ruang yang nyaman, estetis, dan sesuai dengan karakter Restaurant & Lounge yang ingin dibangun.

**2) *Deliver (Konvergen)***

Tahap *Deliver* merupakan proses pengembangan berbagai alternatif desain untuk menciptakan suasana Restaurant & Lounge yang mampu mengakomodasi fungsi makan, bersantai, dan interaksi sosial. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi ide melalui *brainstorming*, pembuatan sketsa konsep, penyusunan moodboard, pemilihan material, warna, pencahayaan, serta eksperimen tata letak ruang dan furnitur. Pendekatan divergen digunakan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan desain yang mampu menghadirkan pengalaman ruang yang nyaman, estetis, dan sesuai dengan karakter Restaurant & Lounge yang ingin dibangun.

**2. Metode Desain**

Metode yang digunakan pada perancangan interior Caspar Restaurant & Lounge adalah sebagai berikut:

**a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah**

Tahap awal pengumpulan data dilakukan melalui fase *Discover* dan *Define*, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap perspektif pengguna (*user-centered*). Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan secara akurat sehingga menghasilkan landasan yang kuat bagi tahap perancangan.

Kegiatan yang dilakukan pada metode ini meliputi:

1) Observasi terhadap perilaku pengguna dan kondisi ruang

Penulis melakukan observasi secara langsung untuk memahami perilaku pengguna, pola aktivitas, dan interaksi yang terjadi di dalam restoran dan lounge. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap kondisi eksisting ruang, meliputi tata letak furnitur, sirkulasi, pencahayaan, material, elemen dekoratif, serta suasana ruang yang terbentuk.

2) *In-depth interview*

Penulis melakukan wawancara mendalam dengan pihak manajemen, staf operasional, dan pengguna restoran guna memperoleh informasi mengenai konsep bisnis, target pengunjung, kebutuhan operasional, permasalahan yang dihadapi, serta harapan terhadap pengembangan desain interior. Data yang diperoleh digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam.

3) *Site analysis* untuk memahami konteks lokasi, kondisi eksisting, potensi, serta kendala ruang.

Penulis melakukan analisis tapak untuk memahami kondisi fisik bangunan, karakter lokasi, aksesibilitas, sistem sirkulasi, hubungan antar ruang, pencahayaan alami, penghawaan, serta potensi dan kendala yang terdapat pada Caspar Restaurant & Lounge. Analisis ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang responsif terhadap kondisi eksisting.

4) *Activity analysis* dengan mengidentifikasi daftar aktivitas guna merumuskan kebutuhan ruang secara fungsional

Penulis mengidentifikasi aktivitas yang berlangsung di dalam restoran dan lounge, baik yang dilakukan oleh pengunjung maupun staf operasional. Aktivitas tersebut meliputi kegiatan makan dan minum, berkumpul, menikmati hiburan, pelayanan makanan dan minuman, serta aktivitas pendukung lainnya. Hasil analisis digunakan untuk merumuskan kebutuhan ruang, kapasitas ruang, hubungan antar ruang, dan pola sirkulasi yang efektif.

#### 5) Studi pustaka (*literature review*)

Penulis melakukan studi pustaka dengan menelaah teori, standar, dan referensi yang berkaitan dengan desain interior restoran dan lounge, *immersive dining*, budaya Spanyol, elemen desain khas Spanyol, ergonomi, serta studi preseden proyek sejenis. Kajian tersebut digunakan sebagai landasan teoritis dalam proses perancangan.

Hasil akhir dari metode ini berupa:

- a) Data fisik dan nonfisik,
- b) Kriteria desain interior,
- c) Program kebutuhan ruang, dan
- d) Perumusan permasalahan desain (*problem statement*) yang menjadi dasar arah perancangan.

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

Tahap pencarian ide dilakukan melalui fase *Develop*, yaitu tahap pengembangan gagasan berdasarkan data dan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan alternatif solusi yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Kegiatan yang dilakukan dalam metode ini antara lain:

- 1) *Brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide desain yang terinspirasi dari budaya, arsitektur, seni, tradisi, dan gastronomi Spanyol yang dapat diterjemahkan ke dalam elemen interior restoran dan lounge.

- 2) Pembuatan visualisasi seperti sketsa, bubble diagram, moodboard, dan mind mapping untuk mengembangkan konsep ruang, suasana, zonasi, serta pengalaman multisensori yang ingin dihadirkan kepada pengunjung.
- 3) Studi material dan eksplorasi komposisi ruang, dengan mengeksplorasi penggunaan material, warna, tekstur, pencahayaan, dan elemen dekoratif yang mampu merepresentasikan karakter Spanyol sekaligus mendukung kenyamanan dan operasional restoran.
- 4) Pembuatan model sebagai media evaluasi untuk menguji penerapan konsep, hubungan antar ruang, pengalaman pengguna, serta kesesuaian desain dengan kebutuhan restoran dan lounge.

Jika terdapat ide yang belum optimal, desainer melakukan proses integrasi atau pengembangan lanjutan agar tercipta solusi yang lebih efektif dan efisien. Tahap ini menjadi jembatan menuju proses *Deliver*, yaitu penyempurnaan desain ke dalam visualisasi akhir dan gambar kerja teknis pada tahap berikutnya.

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

Evaluasi pemilihan desain dilakukan pada tahap *Deliver*, yaitu fase penyempurnaan dan pengujian desain untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan pada perancangan interior Caspar Restaurant & Lounge. Pada tahap ini, penulis mengembangkan alternatif desain ke dalam bentuk visualisasi yang lebih detail melalui gambar perspektif, 3D modeling, dan gambar kerja teknis.

Selanjutnya, penulis melakukan evaluasi terhadap alternatif desain yang telah dikembangkan berdasarkan kesesuaiannya dengan tema *The Soul of Spain*, penerapan pendekatan *immersive dining*, kebutuhan operasional restoran dan lounge, kenyamanan pengguna, efektivitas sirkulasi, serta kemampuan desain dalam memperkuat identitas *Spanish cuisine* yang diusung Caspar Restaurant & Lounge.

Proses evaluasi dilakukan dengan meninjau aspek fungsi, estetika, pengalaman pengguna, pemilihan material, pencahayaan, serta hubungan antar ruang. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk menentukan desain yang paling efektif, efisien, dan sesuai dengan kriteria perancangan yang telah ditetapkan.

Tahap ini menghasilkan desain akhir berupa visualisasi desain, gambar kerja, dan spesifikasi interior yang mampu mendukung aktivitas restoran dan lounge sekaligus menghadirkan pengalaman ruang yang merepresentasikan tema *The Soul of Spain* melalui pendekatan *immersive dining*.

