

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan interior Caspar Restaurant and Lounge berangkat dari permasalahan belum tercapainya identitas ruang yang mampu mencerminkan karakter *Spanish cuisine* yang diusungnya, sehingga menimbulkan disonansi antara pengalaman kuliner dan atmosfer ruang yang dirasakan pengunjung. Permasalahan ini dijawab melalui tema *The Soul of Spain* yang merepresentasikan jiwa dan kekayaan budaya Spanyol secara autentik dan menyeluruh, dengan pendekatan *immersive dining* sebagai landasan dalam menciptakan pengalaman bersantap yang mengaktifkan seluruh dimensi sensoris pengunjung secara terpadu.

Melalui serangkaian proses analisis, perumusan konsep, dan pengembangan desain, perancangan ini menghasilkan solusi interior yang memadukan elemen visual, auditori, olfaktori, taktil, dan gustatori dalam satu kesatuan ruang yang kohesif dan bernarasi kuat. Setiap area, mulai dari *bar area*, *open kitchen*, *dining area*, *lounge*, hingga ruang pertemuan, dirancang secara intentional untuk membawa pengunjung masuk ke dalam penghayatan budaya Spanyol yang mendalam melalui setiap detail elemen ruang yang hadir secara bermakna.

Hasil perancangan ini tidak sekadar menjawab kebutuhan fungsional sebagai tempat makan dan bersosialisasi, melainkan juga menciptakan pengalaman ruang yang membuat pengunjung seolah tenggelam dalam atmosfer Spanyol yang autentik dan berkesan. Melalui pendekatan ini, Caspar Restaurant and Lounge diharapkan mampu memantapkan posisinya sebagai destinasi kuliner yang kuat, berkarakter, dan menjadi oase budaya di tengah dinamika industri kuliner Jakarta yang semakin kompetitif.

## B. Saran

Perancangan ini berfokus pada penguatan identitas visual dan pengalaman imersif budaya Spanyol pada area utama Caspar Restaurant & Lounge, meliputi bar, dapur terbuka, area makan, *wine lounge*, dan ruang pertemuan, dengan pendekatan imersif yang bertumpu pada tradisi pertunjukan seni dan budaya Spanyol sebagai medium utama pembentuk atmosfer. Oleh karena itu, aspek teknologi digital belum menjadi fokus dalam perancangan ini dan terbuka sebagai peluang eksplorasi bagi perancang maupun peneliti selanjutnya, khususnya penerapan teknologi *virtual reality* (VR) sebagai lapisan pengalaman imersif tambahan yang dapat memperdalam keterlibatan sensoris pengunjung secara lebih personal dan interaktif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik penyedia makan minum 2021*. BPS-Statistics Indonesia. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/07/18/b7439b2db9b878d623830f0b/food-and-beverage-service-activities-statistics-2021.html>
- Britannica. (1999). *Azulejo: Characteristics, history, & facts*. Encyclopædia Britannica. <https://www.britannica.com/art/azulejo>
- Britannica. (2026). *Bullfighting: History, culture, & spectacle*. Encyclopædia Britannica. <https://www.britannica.com/sports/bullfighting>
- Cambridge Core. (2002). Dance Research Worldwide: Spain. *Dance Research Journal*, 34(1), 98–100. <https://doi.org/10.2307/1478139>
- Casa Batlló. (2023). *Saint George's Day – Legend, roses and books*. <https://www.casabatllo.es/en/saint-georges-day/>
- Cuenca Yxeres, E., & Giménez Chornet, V. (2018). La Tomatina de Buñol: Internasionalización de un festival popular. *Revista Cultura y Representaciones Sociales*, 12(24), 367–390.
- Databoks Katadata. (2021). *10 provinsi dengan restoran skala menengah-besar terbanyak di Indonesia*.
- Gustafsson, I.-B., Öström, Å., Johansson, J., & Mossberg, L. (2006). The Five Aspects Meal Model: A tool for developing meal services in restaurants. *Journal of Foodservice*, 17(2), 84–93. <https://doi.org/10.1111/j.1745-4506.2006.00023.x>
- Hillenbrand, R. (1986). The Classical Heritage in Islamic Art: The Case of Medieval Architecture. *The Scottish Journal of Religious Studies*, 7, 123–140
- Jiunkpe. (2019). *Tipe tipe restoran*. Tipe Tipe Restoran, 1989, 5–22.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2023). *Siaran pers: Kuliner penyumbang terbesar PDB ekonomi kreatif*.

<https://pedulicovid19.kememparekraf.go.id/menparekraf-kuliner-penyumbang-terbesar-pdb-ekonomi-kreatif/>

- Langgut, D., Cheddadi, R., Carrión, J. S., et al. (2019). The origin and spread of olive cultivation in the Mediterranean Basin: The fossil pollen evidence. *The Holocene*, 29(5). <https://doi.org/10.1177/0959683619826654>
- Lumanauw, F. J. (2001). *Bar dan minuman*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lundström, M.-S. (2012). Experiencing the Alhambra, an illusive site of Oriental otherness. *International Journal of Islamic Architecture*, 1(1), 83–106.
- Martín-Puertas, C., et al. (2019). Climate controlled historic olive tree occurrences and olive oil production in southern Spain. *Quaternary Science Reviews*. <https://doi.org/10.1016/j.quascirev.2019.07.010>
- Marsum, W. A. (2000). *Restoran dan segala permasalahannya*. Andi.
- Morales, A. (1995). The Spanish bullfight: Some historical aspects, traditional interpretations, and comments of archaeological interest for the study of the ritual slaughter. In *The symbolic role of animals in archaeology* (Vol. 12, pp. 91–105). MASCA, University of Pennsylvania.
- Pereira, M., dkk. (2009). Ancient Portuguese Ceramic Wall Tiles ("Azulejos"): Characterization of the Glaze and Ceramic Pigments. *Journal of Nano Research*, 8, 79–88.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business School Press.
- Polyglottist Language Academy. (2025, March 24). *The influence of Moorish culture on Spanish architecture*. <https://www.polyglottistlanguageacademy.com/language-culture-travelling-blog/2025/3/24/the-influence-of-moorish-culture-on-spanish-architecture>
- Señor Sangria. (2023). *History of sangria*. <https://senorsangria.com/history-of-sangria/>

Spang, R. L. (2000). *The Invention of the Restaurant: Paris and Modern Gastronomic Culture*. Harvard University Press.

Spence, C., & Piqueras-Fiszman, B. (2014). *The perfect meal: The multisensory science of food and dining*. Wiley-Blackwell.

UNESCO. (n.d.). *The olive grove landscapes of Andalusia*. UNESCO World Heritage Centre. <https://whc.unesco.org/en/tentativelists/6169/>

Worldchefs. (2023). *Gen Z & millennials want immersive dining experiences: Trend takeaways for chefs*. Worldchefs. <https://worldchefs.org/gen-z-millennials-want-immersive-dining-experiences-trend-takeaways-for-chefs/>

World History Encyclopedia. (2019). *Azulejos: The Visual Art of Portugal*. <https://www.worldhistory.org/article/1452/azulejos-the-visual-art-of-portugal/>

