

BAB II

TEORI & DATA MENGENAI PENERAPAN UNSUR *INTANGIBLE* KE DALAM UNSUR *TANGIBLE* PADA INTERIOR RESTORAN GOLD STAR 360 BANDUNG

2.1 Tinjauan Desain Interior Restoran

2.1.1 Pengertian Desain Interior dan Restoran

Menurut Wicaksono dan Endah (2014), desain interior merupakan suatu hal yang berkaitan dengan perencanaan, perancangan dan penataan ruang-ruang interior di dalam suatu bangunan supaya menjadi suatu sistem fisik untuk pemenuhan kebutuhan dasar manusia untuk menyediakan sarana untuk tempat tinggal. Tujuannya adalah untuk membenahi fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis yang akan dihasilkan dari sebuah ruangan.

Menurut Wiwoho (2008), restoran merupakan salah satu bagian dari Food and Beverage Department di mana semua staffnya dituntut untuk mengetahui dan menguasai serta bisa mengerjakan sistem administrasi yang berlaku di restoran. Sedangkan menurut pendapat Marsum (1991), pengertian dari restoran adalah sebuah tempat atau bangunan yang disusun supaya dapat menghasilkan sebuah nilai keuntungan, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan dan minum.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari desain interior restoran merupakan suatu bagian dari Food and Beverage Department yang dalam perancangan, perencanaan dan penataan interiornya disusun dengan tujuan memberikan nilai estetika, fungsi dan dapat memberikan nilai keuntungan serta memberikan pelayanan yang baik kepada semua tamunya.

2.1.2 Klasifikasi Restoran

Menurut Soekresno (2001), berdasarkan dari pengelolaan dan sistem penyajian, restoran dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Restoran Formal

Restoran formal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

Ciri-ciri restoran formal:

- a. Penerimaan pelanggan dengan sistem pesan tempat terlebih dahulu.
- b. Pelanggan menggunakan pakaian formal.
- c. Menu yang disediakan merupakan menu klasik atau menu Eropa yang populer.
- d. Menggunakan sistem penyajian *Russian Service* atau *French Service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut.
- e. Disediakan ruang *cocktail* selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum yang beralkohol sebelum santap makan.
- f. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi.
- g. Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara penghasil *wine* di dunia.
- h. Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif.
- i. Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran informal.
- j. Penataan bangku dan kursi memiliki area service yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*.
- k. Tenaga relative banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

2. Restoran Informal

Restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan.

Ciri-ciri restoran informal:

- a. Penerimaan pelanggan tidak melalui sistem pemesanan terlebih dahulu.
- b. Pelanggan tidak menggunakan pakaian formal.

- c. Menyediakan menu yang terbatas dan membatasi menu-menu yang cepat selesai dimasak.
- d. Menggunakan sistem penyajian *American Service* atau *Ready Plate* ataupun *Counter Service* bahkan *Self Service*.
- e. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang tetapi tidak untuk makan pagi.
- f. Tidak menyediakan hiburan musik hidup.
- g. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain.
- h. Tenaga relatif sedikit dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.
- i. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu atau pelanggan namun dipasang di *counter* langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.

3. Restoran Khusus

Restoran khusus adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas yang diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

Ciri-ciri restoran khusus:

- a. Menyediakan sistem pemesanan tempat terlebih dahulu.
- b. Menu yang disediakan adalah menu khas suatu negara tertentu, populer, dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
- c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- d. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau dan makan siang.
- e. Menu *a'la carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- f. Biasanya menghadirkan music atau hiburan khas negara asal.
- g. Tenaga servis relatif sedang dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.
- h. Harga makanan relatif tinggi dibandingkan restoran informal.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa restoran sebagai objek penelitian ini termasuk ke dalam restoran informal.

2.1.3 Konsep Desain Interior

Pengertian dari konsep desain interior menurut pendapat Wicaksono dan Endah (2014), adalah dasar pemikiran dari desainer yang digunakan untuk memecahkan permasalahan atau problematika yang ada dalam pembuatan desain. Secara subjektif, pencarian konsep adalah suatu tahapan, proses kegiatan (eksplorasi) intelektual untuk menangkap suatu hal yang dilakukan dengan panca indera secara objektif. Di dalam konsep desain terdapat tanda-tanda umum dari suatu objek atau suatu hal lainnya. Dapat dikatakan juga bahwa konsep desain adalah sebuah gagasan yang mengintegrasikan berbagai macam unsur dalam suatu kesatuan agar tercipta keharmonisan.

2.1.4 Elemen Desain dan Ruang

Menurut Wicaksono dan Endah (2014), elemen interior pembentuk ruang terdiri menjadi beberapa bagian, di antaranya:

1. Lantai

Lantai adalah suatu bidang bawah/permukaan dari suatu bangunan dan memiliki penutup lantai agar dapat memberikan kenyamanan pergerakan pengguna serta dapat digunakan untuk beraktivitas (hidup, bekerja, rekreasi, dan lain-lain).

2. Dinding

Dinding biasanya berbentuk padat dan merupakan struktur vertikal, untuk membatasi, memisahkan, mendukung suprastruktur dan melindungi area pada suatu bangunan.

3. Plafon

Plafon adalah suatu bidang atas/permukaan yang berada di atas sebuah ruangan.

4. Bukaan Ruang

Bukaan ruang memiliki variasi bentuk dan ukuran yang diaplikasikan pada tiga bidang dimensional di atas contohnya adalah pintu dan jendela.

Kemudian menurut *Pan American Health Organization* (2000), ada juga yang disebut dengan elemen struktural, yaitu elemen yang mencakup komponen penahan beban bangunan seperti tiang panjang, dan pilar penahan.

Selanjutnya ada elemen non-struktural yaitu yang mencakup elemen arsitektur seperti sistem partisi, jendela, furnitur dan peralatan pencahayaan.

1. Furnitur

Furnitur merupakan alat atau objek yang digunakan sebagai penunjang kegiatan dalam ruang. Peletakkannya disesuaikan dengan luas dan sirkulasi ruang. Ukurannya sendiri dibuat standar untuk kenyamanan pengguna, hanya bentuknya yang bervariasi. Furnitur ada dua jenis, yaitu: (a) Furnitur utama : digunakan sebagai penunjang kegiatan, (b) Furnitur tambahan: digunakan sebagai pelengkap dari furnitur utama.

2. Pintu

Pintu, dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalam bangunan. Melalui desain konstruksi dan lokasinya, pintu dan jalan masuk dapat mengendalikan penggunaan ruang, pandangan dari satu ruang ke ruang berikutnya dan masuknya cahaya, suara, udara hangat dan udara sejuk.

3. Jendela

Jendela merupakan elemen dari desain arsitektur dan interior yang menghubungkan, baik secara visual dan fisik, satu ruang ke ruang lain maupun bagian dalam ruangan dengan ruang luar seperti halaman ataupun view lainnya.

4. Pencahayaan

Pencahayaan dapat mempengaruhi karakter ruang. Intensitas cahaya juga ditentukan oleh jenis kegiatan yang ada pada ruang tersebut untuk kenyamanan pengguna.

Berdasarkan bahasan di atas, dapat disimpulkan apabila elemen struktural yang terdapat pada ruang terdiri atas lantai, dinding, plafon dan bukaan ruang, sedangkan masing-masing dari elemen struktural tersebut mempunyai elemen non-struktural yang saling berkaitan seperti lantai yang berkaitan dengan furnitur, dinding yang berkaitan dengan pintu dan jendela atau bukaan, dan plafon yang berkaitan dengan pencahayaan.

2.2 Tinjauan Unsur *Tangible* dan *Intangible*

2.2.1 Unsur *Tangible*

Menurut Antoniades (1990), *tangible* mempunyai arti berupa visual dari objek aslinya, wujudnya nyata menyerupai aslinya dan dapat dirasakan secara visual maupun material. *Tangible* merupakan unsur yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda atau objek nyata. Menurut Albarq (2013), *tangible* meliputi tampilan fisik pelayanan, seperti fasilitas fisik, alat, atau perlengkapan dan juga penampilan pekerja. Sedangkan menurut Sokachae (2014), bahwa *tangible* dapat dilihat dari dimensi fisik, segala sesuatu yang dapat terlihat dimulai dari fasilitas, perlengkapan dan karyawan. Demikian juga menurut Na dalam Eshetie et al (2016), *tangible* terlihat dari suasana dan tampilan umum dari fasilitas fisik, kamar, restoran, peralatan komunikasi dan karyawan.

Unsur *tangible* merupakan unsur yang berwujud, unsur itu dapat disentuh, dilihat, diraba, dan didengar. Dalam konteks desain interior, unsur *tangible* berupa titik, garis, pola, warna, cahaya, dan pola.

2.2.2 Unsur *Intangible*

Menurut Antoniades (1990), *intangible* mempunyai arti berupa sifat yang tersirat seperti ide, konsep ataupun gagasan, dan wujudnya berupa sesuatu yang abstrak. *Intangible* berawal dari suatu ide, konsep atau hakikat manusia seperti individualisme, komunikasi, naturalisme, tradisi dan budaya. Titik awal yang merupakan subjek kasat mata ini kemudian dikiaskan menjadi wujud yang nyata. Ide-ide ini berasal dari pemberangkatan metaforik dari sebuah konsep yang abstrak. Ide dari pembuatan unsur jenis ini berangkat dari suatu konsep, ideologi, atau nilai-nilai tertentu.

Unsur *intangible* merupakan unsur yang tidak terukur, tidak dapat disentuh karena bukan merupakan benda berwujud. Dalam konteks desain interior, unsur *intangible* berupa unsur yang dapat dirasakan seperti konsep, pengayaan, dan tema.

2.2.2.1 Gua



Gambar 1. Gua Dikteon

(*Sumber:* www.indozone.id/fakta-dan-mitos/gua-dikteon-tempat-zeus-si-raja-para-dewa-dilahirkan diakses Desember (2021))

Secara universal, di berbagai kebudayaan gua identik dengan tempat untuk hidup atau tempat berlindung. Menurut Muklis Akhadi (2021), pada dasarnya manusia di sepanjang masa memerlukan rumah sebagai tempat perlindungan diri dari hal-hal merugikan yang berasal dari luar seperti panas, cuaca dingin, angin kencang, gangguan binatang buas, hujan dan petir, dan lain-lain. Tidak sedikit peninggalan dari zaman prasejarah ditemukan di dalam gua karena manusia purba sudah memanfaatkan gua sebagai tempat untuk berlindung. Mereka memanfaatkan gua sebagai tempat tinggalnya.

2.2.2.2 Yunani

Secara astronomis, negara Yunani berada di garis 34 derajat – 42 derajat LU dan berada di garis 19 derajat – 30 derajat BT. Sedangkan secara geografis, Yunani berbatasan dengan beberapa negara serta bentang alam yang lainnya seperti:

- Timur : Turki, Laut Aegea
- Selatan: Laut Tengah (Mediterrania)
- Barat : Laut Ionia
- Utara : Bulgaria, Albania, Republik Makedonia

Yunani memiliki iklim Mediterania di mana musim panasnya terasa hangat dan musim dingin yang cenderung sangat dingin di beberapa daerah di dekat pegunungan. Kondisi iklim Yunani berbeda-beda seperti di bagian utara Yunani yang ketika musim dingin akan membeku bahkan turun salju, sedangkan pada musim panas akan sangat kering. Berbeda halnya dengan bagian yang lain, iklimnya cukup hangat.

2.3 Tinjauan Suasana dan Pengalaman Ruang

2.3.1 Pengertian Suasana Ruang

Menurut Suptandar (1999), suasana adalah keadaan sekitar lingkungan yang diterjemahkan dalam unsur-unsur desain yang dapat memenuhi kebutuhan secara fisik dan spiritual keindahan mengandung nilai-nilai keindahan dan kegunaan bagi si pengguna. Sedangkan, menurut Hidjaz (2004), suasana ruang adalah proses identifikasi oleh sistem koordinasi indera. Suasana ruang baru dapat memperoleh maknanya apabila dikaitkan secara relevan dengan kondisi manusia pemakai yang diinginkan. Hubungan antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan kegiatan manusia sangat dipengaruhi oleh faktor desain dan karakteristik dominan manusia yang berinteraksi di dalamnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa suasana ruang terbangun atas respon stimulus indera manusia yang membentuk persepsi manusia terhadap karakter ruang.

2.3.2 Faktor Pembentuk Suasana Ruang

Menurut Sarihati, Widodo, dan Widiharjo (2015), faktor pembentuk suasana ruang terbagi menjadi:

1. Faktor elemen non fisik, yaitu manusia sebagai pengguna dalam mempersepsi ruang selalu terkait dengan aspek psikologis, aspek sosial dan kultural yang mempengaruhi kepribadian secara individual.
2. Faktor elemen fisik yang terdiri dari elemen-elemen yang membatasi ruang yang bersifat fisik, unsur pembentuk ruang terdiri dari; Pertama, unsur horizontal yang terbentuk dari bidang datar permukaan alas atau pijakan dan bidang ambang atas yang membentuk volume ruang di antaranya. Kedua, unsur vertikal merupakan sisi bidang yang membentuk ketinggian. Unsur-unsur dasar yang bersifat fisik

seperti lantai, dinding dan plafon yang memiliki warna, cahaya, tekstur, bentuk dan pola suatu permukaan bidang yang akan mempengaruhi persepsi terhadap bobot visual, proporsi dan dimensinya.

Sementara menurut Sarihati, Widodo, dan Widiharjo (2015), faktor elemen utama yang dapat membangun suasana ruang pada sebuah restoran dan sejenisnya terdiri dari: 1) unsur visual (penglihatan) yang memiliki kontribusi paling besar dibanding unsur indrawi yang lain, (2) unsur auditorial (suara) berupa alunan suara musik yang dihadirkan melalui sound system yang direspon oleh indera pendengaran dalam ruangan untuk menciptakan kesan rileks, (3) unsur olfaktorial (aroma) adalah unsur yang direspon oleh indera penciuman yang memiliki peranan dalam membentuk suasana perasaan suasana hati lebih baik, (4) unsur penghawaan (suhu) dimana hal ini sangat mempengaruhi persepsi suasana tiap pengguna ruang terhadap tingkat kenyamanan, (5) unsur taktil (peraba) yang berhubungan dengan indera peraba yang bisa merasakan permukaan material yang halus dan kasar.

2.3.3 Pengertian Pengalaman Visual

Menurut Saparwati (2012), pengalaman adalah suatu peristiwa yang pernah dialami, dijalani dan dirasakan, yang sudah lama maupun yang baru saja terjadi.

Sedangkan pengertian visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yakni dapat dilihat dengan indera penglihat (mata); berdasarkan penglihatan.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengalaman visual merupakan suatu peristiwa yang pernah dialami, dijalani dan dirasakan berdasarkan sesuatu yang dilihat oleh indera penglihatan manusia.

2.3.4 Unsur Pembentuk Pengalaman Visual

Menurut Kusrianto (2007), unsur atau elemen adalah bagian dari sebuah karya seni. Unsur tersebut saling berkaitan antara satu dan yang lainnya dan

unsur-unsur visual tersebut tertata dalam suatu bentuk kumpulan dasar dari prinsip-prinsip desain.

Berbagai macam unsur perlu diperhatikan untuk dapat mewujudkan suatu tampilan visual seperti:

1. Titik

Unsur visual paling kecil dengan dimensi melebar dan memanjang dianggap tidak berarti.

2. Garis

Unsur visual yang berpengaruh terhadap pembentukan objek.

3. Bidang

Unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar.

4. Ruang

Perwujudan tiga dimensi berkat adanya bidang.

5. Warna

Unsur visual yang berhubungan dengan material yang mendukung.

6. Tekstur

Nilai raba dari sebuah permukaan yang secara fisik terbagi menjadi dua yakni halus dan kasar.

2.3.5 Proses Terbentuknya Pengalaman Visual

Adolf Hildebrand dalam *Problem of Form* menjelaskan bahwa pengalaman dapat dicapai dengan dua cara persepsi. Pertama, melalui visi murni (*pure vision*), terjadi bila kedua mata sejajar dan tubuh tetap berada pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Dari objek tersebut ditangkap sebuah kesan yang menyatu (*distant image*). Kedua, melalui visi kinetik (*kinetic vision*), pada saat mata si pengamat konvergen dan berakomodasi, sedang tubuhnya dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai titik pandang atau mendekat objeknya. Tidak mungkin mendapatkan citra keseluruhan, hal ini terjadi pada saat mendekati atau memasuki suatu ruang arsitektural. Pada saat bergerak mengelilingi, menangkap objek dengan kedua mata, menangkap ide plastis, atau impresi dari bentuk tiga dimensi. Semua pengalaman visual mengenai bentuk plastis dari objek-objek, berasal dari indera penglihatan.

2.4 Studi Pustaka

Penelitian skripsi yang berjudul Tinjauan Visualisasi Unsur *Intangible* Pada Interior Restoran Gold Star 360 Bandung dibuat berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1. Resume penelitian terdahulu

No	Sumber Penelitian	Judul dan Nama Peneliti	Teori Yang Diambil	Hasil Penelitian
1	JURNAL INTRA Vol. 1, No. 1, (2013) 1-7 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra Surabaya.	Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Atotel Surabaya (Ayhwien Chressetianto)	-Faktor Pembentuk Suasana dan Karakter Ruang	Elemen pembentuk ruang seperti plafon, dinding, dan lantai berpengaruh terhadap suasana dan karakter ruang.
2	Jurnal Rekajiva, Jurnal Online Institut Teknologi Nasional Vol 1, No. 1, (2013)	Tinjauan Komponen dan Elemen Interior pada Restoran (Iyus Kusnaedi, Misael Desrio, Faisal Rahman Agustanu)	-Komponen dan elemen pada <i>ceiling</i> dan dinding	Komponen dasar pembentuk ruang utama disesuaikan demi terciptanya kesempurnaan dalam segi estetika, pemaksimalan fungsi ruang, serta pencitraan dan suasana yang ingin dicapai.
3	Jurnal Dimensi Interior Vol 3 No.	Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior	-Pengertian ruang -Pengertian pengalaman ruang	Ketika memasuki ruang, manusia berinteraksi, menanggapi,

	2, (2005) 165-176 Jurusan Desain Interior Fakultas Seni dan Desain, Universita s Kristen Petra Surabaya	(Sriti Mayang Sari)	-Cara manusia berinteraksi dengan ruang	merespon berbagai maca variable desain interior, pengolahan variable tersebut dapat memberikan pengalaman ruang yang berbeda. Untuk mencapai pengalman ruang yang maksimal tiap jenis fasilitas mengimplementas ikan variable desain interior yang dominan berbeda-beda sesuai dengan tujuan fasilitas tersebut.
4	Jurnal Pengkajia n dan Penciptaan Seni Vol 15, No. 2, (2020) 59- 70 Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Kreatif Universita s Mercu Buana Jakarta	Peranan Desain Interior dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu <i>CIP</i> <i>Lounge</i> Bandara (Rr. Chandrarezky Permatasari dan Nuarista Edi Nugraha)	-Pengertian suasana ruang -Faktor pembentuk suasana ruang	Elemen desain yang berpengaruh dalam membentuk atmosfer CIP Lounge yaitu elemen dasar desain seperti garis, bentuk, warna pada bidang, tekstur pada bidang, cahaya ruang dan elemen pengisi ruang berupa, fasilitas ruang dan furniture dilihat dari aspek visual, pencahayaan,

				penghawaan, aroma, aspek rasa saling mendukung pada ruangan tersebut.
5	Jurnal Volume 1 Nomor 1 Oktober 2015. Jurusan Arsitektur Interior, Universitas Ciputra.	Desain Interior Restoran dengan Tema Soerabaya Tempoe Doeloe (Alvina Leonardo, Astrid Kusumowidagdo, Stephanus Evert Indrawan)	-Pengertian restoran -Pengertian konsep desain	Perpaduan aspek fungsionalitas dan kebutuhan ruang pada restoran dengan tema tertentu dapat menciptakan citra dan tujuan dari ruangan tersebut.

2.5 Data Penelitian

2.5.1 Identitas Perusahaan Restoran Gold Star 360 Bandung



Gambar 2. Logo Restoran Gold Star 360 Bandung

(Sumber: <https://m.facebook.com/GoldStar360>, diakses 6 Desember 2021)

Gambar di atas (**Gambar 2.**) merupakan logo dari Restoran Gold Star 360 Bandung. Logo atau tanda gambar merupakan hal penting bagi perusahaan karena logo dapat membantu konsumen mengingat sebuah produk. Namun, logo pada gambar di atas (**Gambar 2.**) terlihat seperti bukan merupakan logo restoran, melainkan terlihat seperti logo tempat untuk berolahraga. Hal tersebut terjadi berawal dari sejarah terbentuknya restoran ini di mana pemilik Restoran Gold Star 360 yang merupakan mantan atlet

tenis nasional dan anggota Tim Piala Davis Indonesia yang bernama Alexander Elbert Sie, yang lahir di Bandung, 6 September 1987. Munculnya ide untuk membuat tempat yang berkonsep olahraga dan restoran ini terinspirasi ketika pemilik Elbert melakukan tour tennis ke luar negeri. Model bangunan Restoran Gold Star 360 dibuat oleh kakak kandung Elbert sendiri yang diminta Elbert untuk menjadi arsitek restorannya. Pengalaman yang dirasakan oleh pemilik restoran tersebut dijadikan tema yang diusung untuk restoran ini yaitu bukan hanya sekedar usaha memberikan pengalaman kuliner yang menyenangkan dengan sembari menikmati *view* 360 derajat Kota Bandung, tetapi juga mengajak orang-orang untuk hidup sehat dengan berolahraga.

Restoran Gold Star 360 adalah salah satu usaha pertama yang bergerak dibidang kuliner dan olahraga di Kota Bandung. Restoran ini diresmikan pada tanggal 25 September 2015. Lokasi Restoran Gold Star 360 berada di Jalan Dangdeur Indah No. 2b Sukagalih, Sukajadi, Bandung. Restoran Gold Star 360 merupakan restoran siap saji dengan menawarkan *view* 360 derajat Kota Bandung yang berada dilantai 5, restoran dengan konsep gua ala Yunani yang berada dilantai 3, dan berbagai sarana olahraga seperti lapangan futsal dan lapangan tenis *indoor* dilantai 2, serta tempat fitnes dilantai 4.

Restoran Gold Star 360 pada lantai 3 mengusung konsep unik dan romantis seperti gua-gua ala Yunani yang diselimuti salju pada musim dingin. Interior nya didominasi dengan warna putih. Pencahayaan yang digunakan yaitu alami dan buatan. Pencahayaan buatan digunakan agar memberikan suasana pada saat di dalam gua lebih terasa. Terdapat pembagian lima area makan yang masing-masing area makan nya mengusung nama yang unik seperti Mykonos, Korydallos, Stravomyti, Megalakkos, dan Petrolana. Penamaan area-area makan tersebut diambil dari nama-nama kota dan gua yang ada di Yunani.

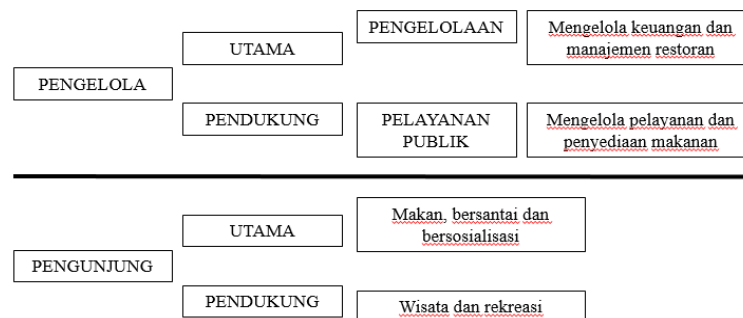
2.5.2 Identitas Warna Restoran Gold Star 360 Bandung

Pada bagian eksterior Restoran Gold Star 360 di Bandung warna yang digunakan yaitu warna abu. Sedangkan pada bagian interior Restoran Gold

Star 360 di lantai tiga bangunan yang mengusung konsep gua ala Yunani yaitu menggunakan warna dominan putih. Warna dominan putih menggambarkan suasana berada pada gua yang diselimuti salju pada musim dingin. Hal tersebut dapat membentuk karakter ruang pada Restoran Gold Star 360 Bandung untuk dapat memberikan kesan selain berfungsi untuk tempat makan dan minum, restoran ini pun berfungsi sebagai tempat wisata dan rekreasi.

2.5.3 Aktivitas di Restoran Gold Star 360 Bandung

Aktivitas yang terjadi di Restoran Gold Star 360 Bandung dapat dikelompokkan sebagai berikut:



Gambar 3. Pengelompokan aktivitas di Restoran Gold Star 360 Bandung

Dapat dilihat pada gambar di atas (**Gambar 3.**), kelompok yang melakukan aktivitas di Restoran Gold Star 360 Bandung yaitu pengelola dan pengunjung. Pengelompokan berdasarkan klasifikasi pelaku tersebut berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan dan berpengaruh terhadap fasilitas-fasilitas yang ada di restoran.

2.5.4 Fasilitas di Restoran Gold Star 360 Bandung

Fasilitas pada Restoran Gold Star 360 di Bandung terbagi berdasarkan kelompok pelaku aktivitas pada restoran tersebut seperti:

Tabel 2. Aktivitas fasilitas di Restoran Gold Star 360

Pelaku	Aktivitas	Ruang	Sifat
Pengunjung Restoran	Duduk-duduk, berfoto, bercengkrama, makan dan minum.	Area makan Korydallos, Mykonos, Petralona, Megalakkos, dan Stravomyti	Publik
	BAK/BAB, mencuci tangan	Toilet	Servis
	Ibadah	Mushola	Privat
	Rekreasi: main pingpong	Area makan Megalakkos	Publik
Pelaku	Aktivitas	Ruang	Sifat
Pemasok bahan makanan	<i>Drop</i> barang	<i>Loading dock</i>	Servis
	<i>Stock opname</i>	Gudang dan ruang <i>freezer</i>	Servis
	Makan dan minum	Ruang makan	Publik
	BAK/BAB, mencuci tangan	Toilet	Servis
	Ibadah	Mushola	Privat
Koki dan karyawan restoran	Mempersiapkan restoran	Restoran	Privat , public
	Menerima stok dari pemasok	Gudang bahan makanan	Privat
		Dapur	Privat
	Melayani pengunjung	Restoran	Servis , publik
	Cuci piring	Dapur	Privat
	Makan dan minum		
	BAK/BAB, mencuci tangan	Toilet	Servis
	Ibadah	Mushola	Privat

	Membersihkan restoran	Restoran	Publik
Pengelola	Absen, melakukan kegiatan pemasaran, pembukuan, rapat koordinasi	Ruang pengelola	Privat
	Makan dan minum	Restoran	Publik
	BAK/BAB, mencuci tangan	Toilet	Servis
	Ibadah	Mushola	Privat

2.5.5 Segmentasi Pasar Restoran Gold Star 360 Bandung

Restoran Gold Star 360 di Bandung ini membidik pangsa pasar berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan, pekerjaan, status menikah seperti berikut:

a. Jenis kelamin

Restoran ini memiliki segmentasi pasar pengunjung yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

b. Usia

Restoran ini memiliki segmentasi pasar pengunjung yang berusia remaja dan dewasa.

c. Pendidikan

Restoran ini memiliki segmentasi pasar pengunjung dengan tingkat pendidikan menengah pertama, menengah atas, dan universitas.

d. Pekerjaan

Restoran ini memiliki segmentasi pasar pengunjung dengan status pekerjaan yang bermacam-macam, mulai dari pengusaha, karyawan, *vlogger*, *influencer*, dan lain-lain.

e. Status Menikah

Restoran ini memiliki segmentasi pasar pengunjung seperti pasangan muda yang belum dan sudah menikah. Pengunjung dengan status sudah menikah biasanya mendatangi restoran ini bersama sanak keluarganya.

2.5.6 Visi dan Misi Restoran Gold Star 360 Bandung

Visi dan misi Restoran Gold Star 360 Bandung adalah sebagai berikut:

a. Visi

Menjadikan Restoran Gold Star 360 sebagai restoran pilihan pertama dan utama di Kota Bandung dengan destinasi kuliner yang menyenangkan serta hidup sehat yang menggembirakan.

b. Misi

- Menyediakan tempat kuliner yang santai dan nyaman serta pelayanan yang memuaskan dengan memanfaatkan *view* 360 derajat Kota Bandung.
- Menyelenggarakan kompetisi dan akademi olahraga serta kelas yoga dan aerobik di Gold Star 360.