

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Makan dan minum merupakan aktivitas yang menjadi isu penting semenjak dasawarsa 1980-an dan sangat mendominasi kebutuhan sehari-hari. Sekarang ini, aktivitas makan dan minum tidak lagi hanya mewujud sebagai aktivitas wajar guna untuk mencukupi pemenuhan kebutuhan dasar seseorang, tetapi juga digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi kepada orang lain untuk mengindikasikan kondisi sosial, identitas, maupun gaya hidup. Aktivitas makan dan minum yang dilakukan di luar rumah menjadi salah satu bagian dari gaya hidup bagi masyarakat kota yang telah menggeser budaya makan dan minum di dalam rumah. Fenomena gaya hidup yang dilakukan selain untuk pemenuhan kebutuhan dasar seseorang saja ini, juga dilakukan sebagai aktivitas untuk mendapatkan pengalaman tertentu bagi pengunjung restoran. Fenomena gaya hidup ini dilakukan karena faktor kepadatan rutinitas yang dijalankan sehingga menyebabkan timbulnya keinginan untuk bersosialisasi dan mengisi waktu luang atau bahkan sekedar untuk beristirahat dari kepadatan rutinitas yang dijalankan. Akibatnya pelaku fenomena gaya hidup ini pun memilih untuk mendatangi tempat makan berupa restoran yang mempunyai daya tarik yang dihadirkan restoran untuk menciptakan pengalaman tertentu bagi pengunjungnya. Fenomena gaya hidup yang telah bergeser ini berakibat kepada para pelaku usaha dalam bidang wisata dan kuliner di kota-kota besar, salah satunya Kota Bandung.

Kota Bandung merupakan salah satu kota tujuan wisata di negara Indonesia yang dikenal dengan berbagai macam tempat rekreasi dan kuliner. Wisata kuliner merupakan usaha yang marak ditawarkan di Kota Bandung. Oleh sebab itu, Kota Bandung dijuluki sebagai Kota Kuliner. Berdasarkan data yang didapat pada laman resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat 2020, terdapat 263 unit bangunan restoran yang berada di Kota Bandung. Kementerian Pariwisata menetapkan Kota Bandung sebagai kota destinasi wisata kuliner nasional,

sehingga mendorong para pelaku usaha untuk mengembangkan bisnisnya dengan membangun restoran yang mempunyai ciri khas yang berbeda.

Ciri khas ruang pada sebuah restoran dapat terbentuk dari adanya unsur-unsur *tangible* yang merupakan *output* dari unsur-unsur *intangible* yang diterapkan pada interior sebuah restoran. Unsur *intangible* merupakan unsur yang tidak berwujud yang diterapkan di dalam ruang sebuah restoran yang berupa konsep, gaya, maupun tema. Sedangkan unsur *tangible* merupakan unsur yang dapat dilihat, disentuh, didengar, bahkan diraba yang berupa elemen-elemen ruang yang ada pada ruang sebuah restoran. Penerapan kedua unsur tersebut dapat membentuk ciri khas, atmosfer dan suasana ruang pada sebuah restoran dan dapat memberikan pengalaman tertentu pada saat pengunjung memasuki ruangan. Suasana ruang dapat menciptakan kenyamanan fisik yang berhubungan dengan sesuatu yang dirasakan secara fisik untuk mendukung karakter visual yang dapat menciptakan pengalaman visual. Pengalaman visual merupakan suatu peristiwa yang dialami dan terlihat oleh seseorang menggunakan indera penglihatan dalam suasana ruang tertentu. Unsur visual yang terdapat dalam suasana ruang meliputi elemen interior berupa titik, garis, komponen-komponen, bentuk, pola, warna, tekstur, dan cahaya. Pengalaman visual dapat dirasakan melalui indera sensorik manusia, yaitu indera penglihatan manusia yang mengacu pada konsep interior sebagai unsur *intangible* yang memiliki *output* berupa unsur *tangible* pada sebuah ruang restoran.

Terdapat berbagai restoran yang hadir dengan konsep beragam di Kota Bandung, salah satunya adalah Restoran Gold Star 360. Pemilik Restoran Gold Star 360 mengatakan, konsep interior restoran terinspirasi dari gua ala Yunani yang diselimuti salju pada musim dingin. Restoran Gold Star 360 yang memiliki elemen-elemen interior dengan menerapkan unsur-unsur *intangible* dan *tangible* yang dapat menciptakan suasana gua pada zaman peradaban manusia pra sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas tentang unsur-unsur *tangible* yang merupakan *output* dari unsur-unsur *intangible* yang diterapkan pada interior Restoran Gold Star 360 yang dikaitkan dengan pengalaman visual yang dirasakan pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Ciri khas interior Restoran Gold Star 360 di Bandung yang mengusung konsep gua ala Yunani akan dilihat representasinya ke dalam unsur-unsur *tangible*.
2. Penerapan unsur *tangible* dan *intangible* pada interior Restoran Gold Star 360 di Bandung yang dikaitkan dengan suasana ruang sehingga dapat membentuk pengalaman visual bagi pengunjungnya.
3. Tiga unsur utama yang saling berkaitan dengan unsur *tangible* seperti *ceiling* yang berkaitan dengan pencahayaan dan penghawaan, dinding yang berkaitan dengan gubahan ruang, dan lantai yang berhubungan dengan *layout* ruang dapat membentuk pengalaman visual bagi pengunjung Restoran Gold Star 360 di Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur *intangible* berupa konsep gua Yunani diterapkan pada unsur-unsur *tangible* dalam interior Restoran Gold Star 360 di Bandung?
2. Bagaimana penerapan unsur *tangible* tersebut dapat membentuk pengalaman visual bagi pengunjung Restoran Gold Star 360 di Bandung?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Lokasi penelitian bertempat di Jalan Dangdeur Indah Nomor 2b, Sukagalih, Sukajadi, Kota Bandung.
2. Interior Restoran Gold Star 360 Bandung sebagai objek penelitian.
3. Penelitian dilakukan pada kelima area makan yang berada di bagian dalam ruang Restoran Gold Star 360 Bandung yang terletak di lantai ketiga bangunan.
4. Penelitian terbatas pada unsur pembentuk suasana ruang yang berhubungan dengan indera sensorik manusia berupa indera penglihatan karena pengalaman

visual dapat dirasakan ketika unsur pembentuk suasana ruang terlihat menggunakan mata.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Hadari Nawawi (2005), metode penelitian deskriptif adalah salah satu model penelitian yang menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang menggambarkan suatu fenomena melalui deskripsi dalam bentuk kalimat dan bahasa yang menggunakan metode alamiah.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Riduwan (2010), teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Observasi Langsung, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mendatangi dan mengamati langsung Restoran Gold Star 360 Bandung yang pertama kali dilakukan pada tanggal 20 Januari 2021.
- b. Observasi Tak Langsung, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui media dan buku.
- c. Wawancara, yaitu mengadakan tanya jawab dengan pengunjung Restoran Gold Star 360 Bandung.

d. Studi Dokumentasi, yaitu mengumpulkan data dan informasi berupa catatan tertulis atau gambar-gambar yang berkaitan dengan penelitian, berupa:

- Dokumen tertulis seperti buku, jurnal dan skripsi yang terkait.
 - Data elektronis seperti website-website yang terkait dengan penelitian.
- Dokumentasi gambar ataupun video yang berkaitan dengan penelitian.

1.6 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk meninjau penerapan unsur *intangible* ke dalam unsur *tangible* pada interior Restoran Gold Star 360 di Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan unsur-unsur *tangible* pada interior Restoran Gold Star 360 yang dikaitkan dengan terbentuknya pengalaman visual yang dirasakan pengunjung Restoran Gold Star 360 di Bandung.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, sistematika penulisan dibagi menjadi empat bab, yaitu:

Bab I menjabarkan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, maksud dan tujuan penelitian serta sistematika penulisan. Pada bab ini dipaparkan tentang permasalahan mengenai penerapan unsur *intangible* ke dalam unsur *tangible* pada Restoran Gold Star 360 yang dikaitkan dengan terciptanya pengalaman visual yang dirasakan pengunjung.

Bab II berisi tentang studi literatur dan kajian pustaka yang berupa kutipan-kutipan teori dan data pendukung, kontribusi penelitian serupa sebelumnya terhadap permasalahan penelitian mengenai unsur *intangible* restoran, dan pengalaman visual.

Bab III menjelaskan mengenai inti pembahasan dari permasalahan penelitian, yaitu tinjauan dan deskripsi penerapan unsur *intangible* pada Restoran Gold Star 360 Bandung yang dikaitkan dengan pengalaman visual yang dirasakan oleh

pengunjung, berdasarkan tinjauan teoritis dan kompilasi data dari data penelitian yang telah didapatkan.

Bab IV berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dan dijabarkan dengan butir-butir kesimpulan.

1.8 Kerangka Pemikiran

Tahapan penulisan penelitian ini dibuat dalam bentuk kerangka pemikiran yang disusun sebagai berikut:



