

### 3. LANDASAN TEORI

#### 3.1. Teori yang Berhubungan dengan Permasalahan yang di Angkat

##### 3.1.1. Pengertian *Pub and Café*

- *Cafe* adalah tempat minum kopi yang pengunjunnya dihibur dengan musik atau tempat informal yang menyajikan makanana dan minuman ringan<sup>1</sup>
- *Pub* adalah sebuah bangunan bukan rumah makan maupun hotel tetapi merupakan tempat dimana dapat dibeli makanan ringan dan minuman beralkohol.<sup>2</sup>

##### 3.1.2. Persyaratan *Café*

Persyaratan ruang dimaksud dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan dan kesehatan. Suatu hal prinsip pada ruang *café* yang menyangkut persyaratannya adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititik beratkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4-1,7 m<sup>2</sup>.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Fred Lawson, *Restaurant, Clubs and Bars*, hal 76

<sup>2</sup> *Dictionary of Contemporary oleh Longman*,

<sup>3</sup> Ernest Neufert, 1970, hal 206

Dengan adanya perkembangan jaman *cafe* ini semakin luas artinya tidak saja menjadi tempat menikmati minuman tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru.<sup>4</sup> Jadi perancangan interior harus menghadirkan suasana akrab yang tercipta dari hasil perancangan dari pertimbangan apakah *cafe* ini memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang diharapkan.

### **3.2. Teori Desain**

#### **3.2.1. Organisasi Ruang**

Jenis ruang ada beberapa tuntutan dan perlu adanya perhatian terhadap faktor-faktor seperti pengelompokan ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan.

Sistem pelayanan (termasuk sistem penyajian makanan) dan suasana yang ingin ditampilkan mempengaruhi penataan layout dan sirkulasi.

#### **3.2.2. Lantai**

Lantai menurut Fred Lawson dalam bukunya yang berjudul *Restaurant, Planning and Design* lantai harus :

- fungsional
- dekoratif

---

<sup>4</sup> Warner Barban, history, 1991, hal 109

- pemilihan mempengaruhi pembersihan dan perawatan<sup>5</sup>

### 3.2.3. Bentuk Dasar Ruang

Bentuk dasar ruang akan menentukan dan mempengaruhi baik bangunan arsitektur (wadah kegiatan) maupun dalam hal interiornya. Fungsi suatu ruang adalah sebagai pernyataan yang menyatakan sesuatu dalam bentuk perabotnya.<sup>6</sup>

### 3.2.4. Dinding

Karena keistimewaan dinding dibagi menjadi 2 yaitu:

- permanen
- dapat dibongkar seperti:
  - self supporting panel
  - terpasang pada rel atau jalur
  - menggantung
  - lipat
  - besar
  - double
  - single

---

<sup>5</sup> Fred Lawson, *Restaurant, Planning and Design*, London, 1973, hal 123-130

<sup>6</sup> Arnold Friedman, 1976

Partisi ringan yaitu fleksibilitas ( bisa diperbesar atau diperkecil ) dan adaptabilitas ( memenuhi berbagai kebutuhan yang berubah-ubah dan adanya variasi dalam fungsi dan desain )

*Finishing* dinding ada bermacam-macam:

- Penonjolan dinding structural / dinding dekoratif.
- Plester yang diaplikasikan sebagai campuran basah dalam 2-3 lapisan.
- Plester dapat difinish bertekstur dengan metode penyemprotan, sapuan ( brushing ), penitikan ( stippling ), dan dengan cara membentuk polo-pola pada campuran basah.
- Permukaan yang disemprotkan secara mekanis.
- Pelapisan secara kering dengan bahan-bahan berupa lembaran papan atau *slap*.
- Kombinasi dari metode pelapisan dengan tegel atau *sheet*, *slap* diterapkan pada dasar plester/ semen.

Pemasangan *cladding* tergantung pada ukuran unit, ketebalan, kekasaran permukaan dan beratnya. Umumnya bahan-bahan ringan dipasang dengan bahan adesif atau semen mortar pada permukaan yang rata. Bahan-bahan yang berukuran besar dan berat dipasang dengan sekrup dan *cramps*.

### 3.2.5. Layout

Dalam perencanaan layout restoran diperlukan tinjauan tentang aktifitas manusia di dalam ruang yang akan direncanakan sehingga layout yang akan dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna ruang. Pada umumnya perencanaan layout diawali dengan pertimbangan fungsi dan item-item yang dibutuhkan dalam menunjang aktifitas.<sup>7</sup>

Penyusunan letak furniture dilakukan dengan pertimbangan yang seksama dari pokok-pokok permasalahan zoning, bentuk kegiatan, dan ukuran gerak.<sup>8</sup>

### 3.2.6. Jendela

Jendela yang terdapat pada kafe berfungsi sebagai shop front dan memberikan view. Namun perlu adanya perhatian efek terhadap:

- Pencahayaan alami.
- Penitrasi panas matahari dan silau.
- Masuknya sinar dari luar.
- Perawatan.
- Keamanan.
- Berkurangnya privasi.

---

<sup>7</sup> John F. Pile, 1995

<sup>8</sup> Ken Sunarko, 1995

### 3.2.7. Sirkulasi

Pola sirkulasi terutama ditentukan oleh jalan masuk utama atau *main entrance*. Kelancaran sirkulasi ditentukan oleh pengelompokan atau organisasi ruang yang benar secara structural. Fungsi sirkulasi memberikan kelancaran bagi arus karyawan maupun barang.<sup>9</sup>

### 3.2.8. Pencahayaan

Untuk memperoleh sistem pencahayaan yang baik perlu diperhatikan tentang kuantitas cahaya yang sesuai dengan kebutuhan manusia, dan juga unsur estetika dalam ruangan.<sup>10</sup> Cahaya juga digunakan untuk mewujudkan suasana yang diinginkan. Pencahayaan yang redup dapat menghadirkan suasana romantis dan santai, tipe pencahayaan seperti ini cocok digunakan di area *Café*. Penggunaan lampu yang berwarna kuning dapat lebih menghidupkan suasana ruang.

Tujuan pencahayaan buatan:

- Memberikan penerangan ruang di malam hari.
- Menciptakan efek-efek cahaya tertentu baik siang maupun malam hari, khususnya pada bagian ruangan yang mempunyai *point of interest*.

Keuntungan pencahayaan buatan :

- Tidak tergantung waktu dan cuaca.

---

<sup>9</sup> Francis D.K. Ching

<sup>10</sup> Grazyne Pilatowicz, 1954

- Mampu meningkatkan nilai obyek yang dipamerkan.
- Intensitas cahaya dapat diatur.

Dasar pertimbangan pemanfaatan cahaya buatan:

- Jumlah dan kekuatan cahaya dapat diatur sesuai dengan keinginan.
- Dapat diletakkan dimana saja sesuai dengan kondisi ruang.
- Jenis dan warna lampu beraneka ragam.

Untuk memperoleh hasil penerangan yang optimal diperlukan pemilihan jenis lampu yang tepat sebab setiap jenis lampu mempunyai karakteristik dan efek yang berbeda bila mengenai obyek yang disinari. (menurut Kusudiarso Hadinoto) antara lain :

- Lampu pijar (*Incandescent Lamps*)

Lampu yang memproduksi cahaya dengan pemanas benda/ filamen oleh arus listrik sehingga berpijar. Proses pengubahan energi cahaya berlangsung pada tingkat molekul, dan disertai dengan pengeluaran energi panas.

- Lampu Pemanas Listrik (*Fluorescent Lamps*)

Merupakan tabung silinder yang pada kedua ujungnya mengandung suatu campuran gas berat dengan tekanan rendah. Tingkat efisiensi *fluorencent* sangat tinggi dibandingkan *incandescent* dan sangat dipengaruhi warna cahayanya.

### 3.2.9. Akustik

Untuk memperoleh derajat reduksi bising yang diinginkan maka tindakan yang dilakukan adalah memberikan lapisan akustik. Akustik dapat mengatasi masalah yang berhubungan langsung dengan desain interior, antara lain tingkat kejelasan percakapan dengan latar belakang suara, perlindungan privasi ruang, tingkat bunyi yang berlebihan dalam situasi tertentu.<sup>11</sup>

### 3.2.10. Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Warna dibagi menjadi 3 bagian yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer yaitu merah, kuning, biru. Warna sekunder terdiri dari kombinasi 2 warna sekunder, sedangkan warna tersier terdiri dari hasil kombinasi 2 warna sekunder.<sup>12</sup>

Sifat warna umum yaitu:

- Biru

Berkarakter tenang, sejuk, pasif dan damai. Biru melambangkan kesucian, harapan, dan kedamaian.

---

<sup>11</sup> John F. Pile, 1995

<sup>12</sup> Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik

- Merah

Warna yang terkuat dan menarik perhatian, bersifat agresif, dan lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, dan kebahagiaan.

- Hijau

Lebih bersifat netral dan pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif, lebih bersifat istirahat. Hijau mengungkapkan kesegaran, sesuatu yang mentah, muda dan belum dewasa, pertumbuhan kehidupan, kesuburan, dan harapan kelahiran kembali.

- Hitam

Melambangkan kegelapan (ketidak hadirannya cahaya), misteri, warna mati yang merupakan kebalikan putih. Namun hitam bersifat tegas, kukuh, formal dan berkesan berstruktur kuat.

Menurut John Omsbe Simonds, warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologi untuk penampilan karakteristik ruang, sehingga menimbulkan respon emosi yang diinginkan antara lain:

- Istirahat (warna lembut, putih, abu-abu, biru, hijau)
- Gerakan (warna berpindah, seperti dari krem, kuning ke oranye)
- Keriangan ( warna terang, hangat, riang dan ringan)
- Kesenangan (warna terang dan hangat)

### 3.2.11. Plafon

Plafon adalah pembentuk ruang yang merupakan penutup bagian atas. Kesan utama adalah adanya tinggi rendah ruang. Berfungsi juga sebagai bidang penempatan lampu, peletakan AC, *sprinkler head*, *audio loudspeaker*, dan sebagai peredam suara atau akustik.<sup>13</sup>

Penurunan plafon umum digunakan dalam desain rumah makan, karena kebutuhan persyaratan servis dan untuk menyembunyikan bagian-bagian structural yang tidak rata sehingga tercapai permukaan yang rata yang mudah dirawat dalam kondisi bersih/higienis.

Dengan membuat plafond yang rendah horizontal memberikan kesan mesra, lembut pada ruang diskotik dan bar. Bentuk langit-langit yang proporsional, berfungsi sesuai misinya akan menciptakan suasana senang dan keteraturan pada ruang restoran.<sup>14</sup>

Finishing plafon dapat dibuat dengan tanpa sambungan yang umumnya dipasang dengan *plastering* pada dasaran plafon. Keuntungannya mudah didekorasi dengan *list*, *moulding* dan sebagainya.

Sistem yang kedua menggunakan sambungan atau berpanel-panel. Tujuannya antara lain adalah untuk memberikan jalan masuk ke ruang

---

<sup>13</sup> John F. Pile, 1995

<sup>14</sup> John Ormbe Simonds, 1978

---

plafon sebagai akses pemasangan instalasi dan diintegrasikan dengan penempatan armatur lampu, bukaan bagi ventilasi dan perlengkapan kontrol lampu. Tujuan lainnya adalah untuk absorpsi suara dan insulasi panas. Biasanya panel-panel plafon berukuran modular.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Fred Lawson, *Restaurant, Planning and Design*, 1973, hal 140