

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya (State Of The Art)

Penelitian ini akan menggunakan beberapa referensi yang berasal dari jurnal-jurnal yang memiliki hubungan dengan judul yang diambil. Referensi yang digunakan akan diringkas dalam bentuk tabel penelitian sebelumnya atau *state of the art*, yang didalamnya akan dijelaskan alasan pemakaian jurnal dan perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Table 2.1 State of the Art

Judul Karya	Nama Penulis	Tahun Terbit	Objek Penelitian	Pembahasan
Kajian Terhadap 9 Elemen Interior dengan Pendekatan Kenyamanan pada Café dan Restoran sebagai Kontribusi Magang di Zeta Interior Design	Celine Angeline	2023	Yattako, Burger Up, Nude Coffee, Kokmo Aren	Elemen interior memiliki pengaruh penting dalam membentuk ruang yang nyaman. Sembilan elemen interior berpengaruh kepada aspek kenyamanan.
Kajian Kenyamanan Pengunjung terhadap Interior Kafe Bergaya Vintage di Surabaya	Elizabeth	2022	Djajan Kopi, Moeng Kopi, Blackburn Coffeeshop, Carpentier Kithcen	Elemen interior pada masing-masing kafe sudah membuat nyaman meskipun beberapa elemen interior masih menggunakan gaya modern dan Industrial, yang masih masuk pada periode desain vintage.
Kenyamanan dan Privasi Sebagai Faktor Utama di Kafe Macarius Cirebon	Ivien Aryo Puspita Wardani, Djoko Indrosaptono	2021	Kafe Macarius	Kenyamanan dan Privasi setting kafe merupakan faktor utama yang paling mempengaruhi dalam pemilihan tempat duduk. Pengunjung yang berinteraksi langsung dengan lingkungan kafe menghasilkan persepsi

				yang saling mempengaruhi.
Identifikasi Standar Kenyamanan Desain Interior pada Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Surakarta	Mutia Kusumawati, Fadhillah Tri Nugrahaini	2021	Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Surakarta	Faktor tata ruang kenyamanan termal dan pewarnaan ruang merupakan faktor yang mempengaruhi kualitas kenyamanan pada perpustakaan Pusat Muhammadiyah Surakarta.
Pengaruh Elemen Interior terhadap Kenyamanan Pengunjung Kaitannya dengan Gaya Hidup Modern di Ardent Cofee Pesanggrahan Jakarta Barat	Jaswin Kaur Dhillon, Nada Nadhilah, Nathasia Veronica, Agustina Ika Widyani	2018	Ardent Coffee	Aplikasi desain pembentuk ruang pada Ardent Coffee melibatkan rasa psikologis seseorang seperti kenyamanan. Berdasarkan Analisis, desain interior Ardent Coffee sudah dapat dikatakan nyaman. Hal ini disebabkan interior yang baik dan menarik untuk pengunjung
Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe	Alifia Wida Izzati, Yuni Maharani, dan Dudy Wiyancoko	2017	Nanny's Pavillon, Hummingbird Eatery, Tokyo Connection	Kafe memiliki sarana duduk dan tema yang berbeda. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan pemilihan sarana duduk seperti lokasi sarana duduk, pemandangan, dan privasi.
Analisis Faktor Kebetahan Pengunjung Coffee Shop Melalui Penilaian Kinerja Elemen Interior. Studi Kasus: Kafe dan Coffee Shop di Kawaan L. R. E Martadinata, Bandung	Vika Haristianti, M. Togar Mulya Raja, Clarissa Tiara Putri	2021	Dakken Restaurant, Jardin Café	Desain interior berpengaruh terhadap faktor kebetahan pengunjung di <i>coffee shop</i> dan kafe. Aspek yang mempengaruhi kebetahan pengunjung adalah kesesuaian desain dengan tema, pemilihan material, pengolahan material, desain yang unik, dan <i>eye catching</i> .

Analisa Konsep Desain Interior Terhadap Segmentasi pada Pengunjung Kafe	Sri Wahyuni Panjaitan	2016	Sosmed Cafe	Kafe telah mengalami pergeseran nilai guna, Pola konsumsi kafe juga mengalami pergeseran. Kafe dibutuhkan kemasan yang unik, modern, dan mencitrakan setiap individu yang ada di dalamnya.
Pengaruh Pencahayaan dan Pemeliharaan Bangunan Terhadap Kenyamanan Pengunjung (Studi Kasus: Kafe Arabasta Medan)	Suci Lestari dan Siti Indah Lestari	2022	Arabasta Medan	Diperlukan penataan ulang untuk memperbaiki konsep dan warna yang kusam.
Panca Indra dalam Pengalaman Ruang	Annisa Safira Riska	2016	-	Indra penglihatan memiliki andil besar dalam memahami pengalaman ruang. Namun tidak semua pengalaman ruang di dominasi visual. Indra kedua yang berperan besar adalah indra pendengaran, dilanjutkan indra penciuman, indra peraba, dan terakhir indra perasa
Pengalaman Ruang Melalui Lima Indra	Anita Hartati dan Agustinus Sutanto	2019	Five Sense Experience Space Jakarta	Panca Indra adalah alat untuk mempelajari dan mengenal dunia. Jika lingkungan hidup nyaman maka pengalaman akan nyaman secara fisik dan psikologis.
Analisis Penerapan Desain Behaviour Terhadap Interior Kafe	Malvin Adrianus Salim	2021	Tanamera Coffee	<i>Behaviour</i> pengunjung saat ini mengalami perubahan dan berakulturasi dengan restoran. Hal ini terjadi karena perkembangan jaman dan

				bertambahnya pola aktivitas yang dilakukan Masyarakat.
The Effect of Interior Design Elements on Customer Experience in Fashion Retail Stores	Omar Heesham Reem	2022	Fashion Stores	Lingkungan toko memiliki pengaruh terhadap persepsi pelanggan. Hal ini dapat disebabkan karena pelanggan terpengaruh oleh desain interior.
Kajian Kenyamanan Ruang Kafe Terhadap Desain Interior yang Instagramable di Surabaya(Studi Kasus: Carpentier Kitchen dan Threology Coffee)	Albertus Putra Pratama	2019	Carpentier Kitchen dan Threology Coffee	Desain interior yang nyaman dari salah satu kafe yang lebih unggul membuat pengunjung tidak ragu untuk Kembali mengunjungi kafe tersebut.
Identifikasi Desain Interior Bergaya Retro Rumah Akasha Di Jalan Hassanudin No. 35F Klojen Malang	Shendy Mandasari, Sumarwahyudi, Swastika Dhesti Anggriani	2023	Rumah Akasha Cafe	Meski masih terdapat barang-barang yang tergolong vintage daripada retro, penataan ruang, visualisasi elemen pembentuk ruang, furnitur, dan aksesoris sudah sesuai dengan kebutuhan Kafe Rumah Akasha yang bergaya retro.
Peran Desain Interior Dalam Menunjang Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah	Muhammad Fadhlun Noor Rahman, Jumino	2020	Perpustakaan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah	Desain interior terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kenyamanan pengguna, meski masih perlu adanya pengembangan dari desain interiornya dari sisi sirkulasi udara.
Tinjauan Faktor Ergonomi Meja & Fasilitas Duduk Terkait Kenyamanan Kafe Fullmoon Coffee Bandung	Michael Gerald, Tessa Eka Darmayanti	2023	Fullmoon Coffee	Kenyamanan sebuah kafe sangat penting dan faktor ergonomi merupakan salah satu faktor terbesar yang akan menentukan kenyamanan dari sebuah meja dan fasilitas duduk.

Kajian Sensory/ Panca Indra pada Interior Bangunan Heritage Kafe di Surabaya	Jessica Astrie Gunawan, Sherly de Yong, Anik Rahmawati	2020	Kafe Tanamera	Pengalaman panca indra terhadap desain interior memiliki peran besar terhadap pengunjung. Meskipun begitu pengalaman yang dirasakan pengunjung akan berbeda tergantung titik sudut pandang pengunjung.
Implementasi Pengalaman Panca Indra pada Interior Restoran Shao Kao Surabaya	Melinda Chrysanía Legawaputri. Sriti Mayang Sari, Celine Junica Pradjonggo	2018	Restoran Shao Kao	sistem sensori/ panca indra manusia berperan dalam mengalami sebuah ruang. Setiap pengunjung memiliki pengalaman yang berbeda-beda terhadap interior restoran. Pengalaman didapatkan melalui penerapan elemen-elemen interior pada interior, yaitu cahaya, warna, unsur dekoratif, bau dan aroma, musik, serta suhu ruangan.
Pengaruh Desain Interior terhadap Kenyamanan Pengunjung di Museim Aditsyawarman Provinsi Sumatra Baarat	Silvia Febriani, Heidi Heidi	2023	Museum Adityawarman	Desain interior berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan pengunjung. Variabel yang paling signifikan terhadap kenyamanan di museum Adityawarman adalah plafon.
Kajian Pengalaman Estetis Pengunjung Pada Ruang Interior Via-via Café Yogyakarta	Fitriyani Arifin	2019	Via-Via cafe	Pengunjung akan berinteraksi terhadap ruangan yang dihasilkan dari bergerak, melihat, mengamati, dan merasakan yang akan memberi pengalaman yang berbeda-beda. Pengalaman estetis tidak hanya berasal dari

				panca indra namun juga psikologis.
Peranan Elemen Desain Interior dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara	Chandrarezky Permatasari, Nuarista Edi Nugraha	2020	CIP Mandiri Priority Lounge Kualanamu	Konsep memiliki peran besar terhadap kenyamanan dan kepuasan pengunjung di samping pelayanan. Atmosfer suasana ruang terbentuk dari berbagai unsur non fisik dan unsur fisik ruang seperti elemen pendukung untuk memberikan kesan citra ruang.
Pengaruh Elemen Interior Zangrandi Ice Cream Surabaya Terhadap Pengalaman Nostalgia Pengunjung	Fausta Ottono Sasi, Sriti Mayang Sari, Celine Junica Pradjonggo	2019	Zangrandi Ice Cream	Zangrandi Ice Cream berhasil membuat pengunjung bernostalgia dengan adanya <i>sensory inputs</i> melalui elemen interior seperti dinding, plafon, lantai, perabot, dekorasi, dan sebagainya. Juga terdapat sensori lainnya seperti <i>hearing, smell, touch, dan taste</i> yang memberikan pengaruh yang berbeda kepada setiap orang.
Pengaruh Elemen Visual pada Ruang Mini Museum Atsiri Sarinah Jakarta terhadap Pengalaman Pengunjung	Chintya Sagita Goestien, Dianing Ratri, Adritanto Wlbisono	2023	Ruang Mini Museum Atsiri Sarinah Jakarta	Pengalaman ruang dibentuk oleh variabel-variabel yang berkaitan dengan fisik ruang, seperti elemen visual dan rangsangan sensori.
Eksplorasi Pengalaman Panca Indera untuk Perancangan Interior	Henny Wulandari	2014	-	Pengalaman panca Indera atau aspek sensori manusia dapat dijadikan acuan dalam merancang interior. Eksplorasi sensori sangat diperlukan untuk menentukan permasalahan yang

				dipengaruhi multi Indera pengguna.
Analisa Desain Interior Eksterior terhadap Kenyamanan Pengunjung Masjid Raya Al-Azhar Universitas Negeri Padang	Defni Septia	2023	Masjid Raya Al-Azhar Universitas Negeri Padang	Masjid memiliki Tingkat kenyamanan yang cukup tinggi pada bidang visual meski memiliki sedikit furnitur. Disebabkan ruangan yang luas dan mampu menampung banyak orang.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Kafe

Kafe berasal dari Bahasa Perancis yang memiliki arti kopi. Sedangkan asal mula *café/coffee shop* sendiri berasal dari Turki. Menurut KBBI, kedai kopi adalah suatu tempat yang menyajikan olahan kopi espresso dan kudapan kecil. Namun, sekarang ini kedai kopi atau kafe, sering menyajikan menu selain kopi. Kafe sendiri sering digunakan sebagai tempat untuk makan, minum, bersantai, bersosialisasi dan bekerja.

2.2.2 Kopi

Kopi ditemukan sekitar tahun 800SM oleh orang-orang Ethiopia yang mencampurkan biji kopi dengan lemak hewan sebagai sumber protein. Kemudian semakin maraknya konsumsi biji kopi, dibawalah biji tersebut ke daratan Eropa (William 2012). Kopi sendiri adalah sejenis pohon yang banyak ditanam di Asia, Amerika Latin, dan Afrika (KBBI). Seiring berjalannya waktu, kopi yang awalnya dimakan langsung bijinya, sekarang memiliki banyak jenis olahan seperti, kopi hitam, espresso, latte, americano, cappuccino, affogato, dan masih banyak lagi.

2.2.3 Desain Interior

Menurut KBBI, Desain adalah kerangka, bentuk, rancangan, motif pola, corak. Sehingga desain dapat disebut sebagai sebuah rancangan atau gagasan.

Menurut Ching (46), desain interior merencanakan, menata, dan merancang ruang yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, mengekspresikan ide, tindakan dan penampilan, perasaan, serta kepribadian.

2.2.4 Elemen Desain Interior

Ching (160) mengatakan, aspek pembentuk ruang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruang yang memberikan bentuk pada bangunan memisahkan dari luar dan membentuk pola tatanan ruang interior seperti lantai, dinding, dan plafon.

a. Lantai

Bidang interior yang datar dan berdasar rata. Memiliki fungsi sebagai bidang yang menyangga aktivitas interior dan perabot. Permukaannya harus kuat untuk menahan penggunaan yang terus menerus. Menurut Ching (288) terdapat 4 *finishing* yang dapat digunakan pada lantai, antara lain:

- Lantai kayu
Biasanya bahan ini akan memberikan kesan hangat dan alami sehingga akan memberikan efek yang nyaman dan memiliki daya tahan yang tinggi.
- Lantai keramik dan batu
Bahan ini akan memberikan kesan dingin, formal.
- Lantai elastis
Lantai elastis memungkinkan untuk melawan lekukan permanen, seperti lantai karet dan vinil.
- Penutup lantai lembut
Pelapis lantai ini memiliki tekstur yang lembut dan hangat, tidak jarang juga mengurangi kebisingan. Biasanya pelapis ini berupa karpet.

b. Dinding

Dinding memiliki fungsi sebagai bagian dari struktur pemikul lantai yang berada di atas permukaan tanah. Dinding juga akan menjadi muka dari bangunan dan memberikan proteksi serta privasi terhadap interior yang terbentuk. Dinding sendiri memiliki 5 jenis pembagian, yang dijabarkan sebagai berikut:

- Dinding pemisah
Digunakan untuk memisahkan dua area berbeda.
- Dinding tirai

Dalam Bahasa Inggris disebut sebagai *curtain wall* merupakan dinding yang digunakan oleh bangunan tinggi sebagai pelindung dari cuaca. Biasanya dinding ini berupa kaca yang ringan sehingga mengurangi beban yang ditanggung oleh bangunan.

- Dinding Bersama

Dapat juga disebut sebagai *shared wall* merupakan dinding yang biasa digunakan oleh dua buah bangunan sebagai pemisah.

- Dinding portabel

Merupakan partisi yang digunakan untuk membagi ruangan yang luas menjadi beberapa ruang yang lebih kecil.

- Partisi Berpindah

Berupa partisi yang dapat berpindah sesuai dengan kebutuhan.

c. Plafon

Plafon terbentuk dari bagian bawah struktur lantai dan atap. Permainan ketinggian plafon memberikan pengaruh terhadap skala ruang, dimana plafon yang tinggi akan memberikan kesan yang lebih terbuka dan luas. Sebaliknya, plafon rendah menciptakan kesan intim dan ramah. Oleh karena itu, permainan ketinggian plafon dapat memberikan batasan spasial terhadap ruangan yang bersebelahan.

Ching dan Binggeli (288-314) menjelaskan 4 jenis material yang sering digunakan sebagai plafon, yaitu:

- Plafon gypsum dan plester

Plaster dan gypsum akan dilapisi dengan material yang halus, bertekstur, ataupun di cat.

- Plafon kayu

Plafon berbahan dasar kayu biasanya juga dapat disebut dengan *decking* yang dapat menjangkau ruang antara balok yang akan membentuk plafon dan lantai sekaligus.

- Plafon metal

Penggunaan metal berupa bahan yang bergelombang akan membentuk platform struktural lantai atau plafon.

- Plafon modular

Plafon ini biasanya didukung oleh struktur besi yang digantung dari struktur atap. Bentuk dari plafon berupa pola persegi atau persegi panjang yang menyesuaikan pada pola kerangka.

2.2.5 Elemen Pendukung Ruang

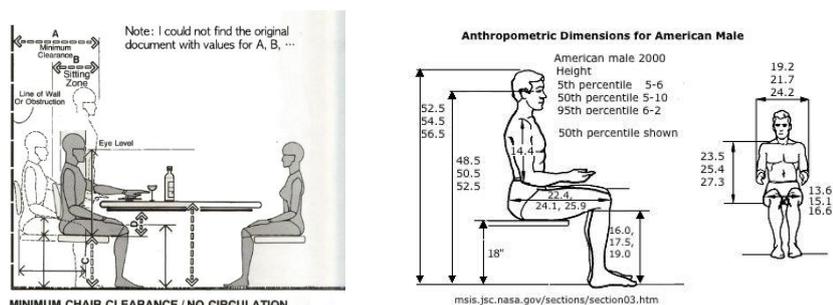
Elemen pendukung memiliki kegunaan untuk mengisi kekosongan ruang yang terbentuk oleh lantai, dinding, dan plafon sehingga dapat mendukung keseluruhan ruang yang digunakan. Elemen pendukung dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Furnitur

Sering disebut juga sebagai perabot atau mebel, furnitur diartikan sebagai sebuah benda dan segala perlengkapan yang dibutuhkan yang memiliki kegunaan tertentu untuk melengkapi rumah, kantor, dan sebagainya (KBBI). Dalam proses desain, furnitur memiliki dua fungsi utama, yaitu memiliki fungsi dan sebagai estetika yang mendukung konsep ruang (Nielson 2006). Terdapat pula beberapa faktor yang mempengaruhi furnitur, yaitu:

- Antropometri

Tubuh manusia merupakan penentu dari furnitur sehingga tidak menimbulkan ketidnyamanan dan ketidaksesuaian.



Source : Human Dimension Interior Space, Julian Panero(2009)

Gambar 2.1 Human Antropometri

- Teritorial

Manusia memiliki ruang privasinya yang menimbulkan jarak peletakan optimal sebuah furnitur.

2. Material

Material terdapat pada setiap elemen interior, mulai dari lantai, dinding, plafon, bahkan furnitur. Beberapa jenis material yang sering digunakan dalam perancangan, antara lain (Nielson 247):

- Kayu

Material kayu merupakan material yang paling sering digunakan dan dijumpai. Hal ini dikarenakan, kayu memiliki banyak variasi yang tersedia, mulai dari bahan hingga warna. Oleh karena itu banyak bermunculan alternatif yang memiliki tampilan menyerupai kayu, namun kayu alami masih dianggap material yang indah dan ramai peminat. Selain dari segi penampilan, kayu juga tergolong memiliki perawatan yang mudah dan daya tahan yang lama, sehingga menjadi salah satu pilihan favorit desainer. Efek yang diberikan dari penggunaan material kayu, seperti efek alami yang menyegarkan dan menyejukkan.

- Metal

Banyak yang termasuk dalam golongan metal yang dapat dijadikan sebagai material, antara lain, aluminium, kuningan, *stainless steel*, baja, emas, perak, tembaga, dan masih banyak lagi. Material ini memiliki daya tahan yang sangat kuat, namun memerlukan perawatan yang lebih dibandingkan material lain, hal ini biasanya dikarenakan metal mudah berkarat terutama jika terkena udara dan cuaca secara langsung.

- Plastik

Plastik merupakan salah satu material sintetis yang mudah dibentuk untuk mengakomodasikan berbagai desain. Yang tergolong material ini seperti, vinyl, akrilik, dan melamin. Plastik memiliki berbagai tingkat kelenturan dan warna tergantung dari bahan plastik sendiri.

- Kulit

Material kulit asli berasal dari hewan seperti sapi, kerbau, hingga hewan eksotis seperti ular dan buaya. Namun seiring berjalannya waktu, muncul kulit berbahan dasar sintetis yang lebih

mudah dan juga salah satu alternatif untuk mengurangi perburuan hewan untuk diambil kulitnya.

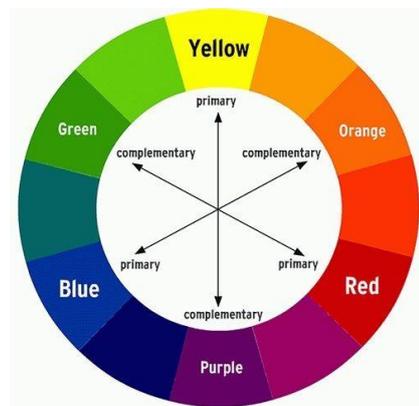
- Rotan

Rotan merupakan material yang saat ini sedang populer karena bahannya yang ramah lingkungan sebagai pengganti kayu. Saat ini rotan mayoritas menjadi bahan dasar furnitur, walau banyak juga elemen lainnya yang dibuat dari rotan.

3. Pencahayaan

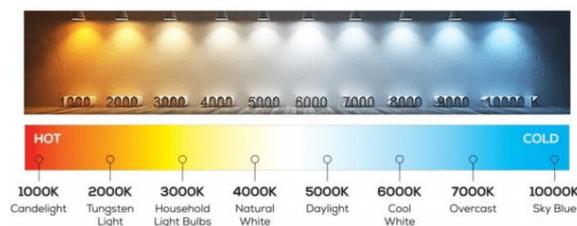
Pencahayaan dalam interior terbagi menjadi dua berdasarkan sumbernya, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari yang masuk melalui bukaan seperti jendela dan pintu. Saat pencahayaan alami tidak dapat memenuhi kebutuhan pengguna, maka pencahayaan buatan berperan penting dalam menyinari area yang dibutuhkan. Kualitas, kuantitas, dan warna cahaya berperan penting dalam mempengaruhi pencahayaan ruangan, dimana cahaya dapat membuat ruangan tampak lebih luas dan juga mempengaruhi suasana berdasarkan warna yang digunakan.

4. Warna



Gambar 2.2 Color Wheel

Source: www.pinterest.com



Gambar 2.3 Rang Warna Lampu

Source: www.fullmoonid.com

Warna berperan dalam mempengaruhi visual ruang yang kemudian akan mempengaruhi emosi dan perasaan. Secara general, manusia memiliki respons yang tidak jauh berbeda terhadap kombinasi warna. Hal ini dibuktikan oleh Chevreul dari bukunya "*The Principle of Harmony and Contrast of Colors*" yang masih sering digunakan sebagai dasar pemahaman teori warna (Nielson 93). Perbedaan Warna dapat memberikan efek psikologi yang berbeda, namun secara garis besar warna terang akan memberikan rasa senang, warna netral akan memberikan ketenangan, dan warna gelap akan memberikan kekuatan dan kesan mendalam.

Pile (290) menjabarkan warna ke dalam 3 kategori utama, yaitu *hue*, *value*, dan *chroma*/

- *Hue*

Disebut sebagai identitas warna yang berbeda satu sama lain. Terdapat 3 jenis warna yang tergolong Hue. Warna primer atau warna dasar (merah, kuning, biru), warna sekunder (Campuran 2 warna dasar) yaitu ungu, oranye, dan hijau, kemudian yang terakhir adalah warna tersier yang merupakan campuran warna dasar dan warna sekunder (magenta, akuamarin, dan lain-lain).

- *Value*

Value merupakan nilai warna yang merupakan berupa tingkat kecerahan. Tingkat kecerahan paling tinggi dimiliki oleh warna putih, dan tingkat paling rendah adalah warna hitam.

- *Chroma*

Biasa disebut dengan saturasi yang menyatakan tingkat intensitas warna. Semakin tinggi nilainya maka akan semakin pekat atau sesuai dengan warna aslinya, sebaliknya semakin rendah maka akan semakin pudar.

5. Unsur Dekoratif

Unsur dekoratif merupakan salah satu elemen pelengkap yang didapatkan dari struktural yang menjadi elemen dekoratif atau sesuatu yang sengaja ditambahkan. Penempatan elemen dekoratif haruslah sesuai dengan konsep ruang, mulai dari warna, bentuk, pola, hingga proporsi sehingga dapat melengkapi fungsi ruang.

2.2.6 Pengalaman Ruang

Adolf Hildebrand dalam *Problem of Form* menjelaskan bahwa pengalaman dicapai melalui dua cara persepsi. Visi murni yang terjadi apabila kedua mata sejajar dengan tubuh, dan visi kinetik, saat pengamat mengamati bergerak. Menurut Sari, ruang tidak hanya dilihat sebagai tempat untuk melakukan aktivitas, tetapi juga sebagai wadah untuk menciptakan pengalaman bagi penggunanya(168). Variabel yang mempengaruhi pengalaman dapat dikelompokkan berdasarkan panca indra yang kemudian dapat dijabarkan sebagai berikut:

i. Penglihatan

Menurut Taluru dan Sinegar(41), sifat material yang ditangkap oleh indra penglihatan adalah Cahaya, warna, dan materialitas yang bersifat abstrak dan nyata. Segala aspek yang dilihat akan memerikan rangsangan yang kemudian akan di proses oleh otak sebagai sebuah persepsi tertentu. Pengguna ruang sendiri akan tertarik saat melihat detail ornamen dan menciptakan arus gerak pengguna ruang(Malnar 174). Cahaya juga merupakan salah satu kunci dalam merangsang indra penglihatan. Menurut Malnar (219), pencahayaan yang diterapkan harus memenuhi kebutuhan pengguna ruang, Dimana tidak hanya mendukung visibilitas namun juga terhadap kenyamanan. Sedangkan menurut Maas, Jayson, dan Kleiber (524), pencahayaan dapat mempengaruhi pengguna ruang dari segi fisiologi dan psikologi. Dalam penglihatan juga terdapat aspek warna yang dapat mempengaruhi psikologi dalam penggunaan ruang yang dapat menyebabkan berbagai

macam referensi emosional pengguna. Warna juga dapat diasosiasikan dengan suara, suhu, bau dan bahkan rasa.

ii. Peraba

Dalam merasakan ruangan, pengguna tidak hanya akan merasakan melalui penglihatan namun juga dari sentuhan dan meraba tekstur. Adzhani dan Arvanda (4) mengatakan bahwa indra peraba menerima rangsangan melalui sentuhan, kinestesia, temperatur dan spasial extension. Terdapat pula kaitan antara sentuhan dan penglihatan, sehingga dapat menambah pemahaman visual dari material seperti tekstur, temperatur, kelembaban, kekerasan, dan sebagainya.

iii. Penciuman

Indra penciuman merupakan indra yang paling sensitive dan penting (Lindstrom 25). Ingatan manusia yang dihasilkan indra penciuman sebesar 75%. Hal ini disebabkan oleh bau yang dapat mempengaruhi otak manusia yang berhubungan dengan perasaan, motivasi, dan emosi. Kemudian menyebabkan respons dan perilaku tertentu. Menurut Malnar (42), bau harum dapat mempengaruhi pengguna secara psikologis jika ruangan lebih menyenangkan dan membawa relaksasi. Sehingga bau dapat dijadikan sebuah identitas ruangan. Seperti contohnya, bau kopi yang dikenal pada suatu kafe dapat membuat pengguna mengingat suatu kenangan yang berhubungan dengan bau tersebut. Bau sendiri memiliki beberapa fungsi seperti:

- Memberikan ingatan atau memori yang menyenangkan.
- Meredakan amarah
- Meningkatkan kewaspadaan, kinerja, dan tugas-tugas kognitif.

iv. Pendengaran

Rangsangan yang diterima indra pendengaran berupa suara/auditory. Suara merupakan salah satu aspek penting untuk memahami suatu ruang dan meningkatkan persepsi visual. Namun

suara yang terlalu keras atau bising dapat mengganggu pengguna ruang. Menurut Malnar (138) sendiri, tanpa Adanya suara, persepsi visual akan berbeda. Hal ini disebabkan akibat kurangnya informasi, sorotan, dan kontras. Pengunjung tidak hanya datang untuk menikmati makanan yang disajikan, namun juga untuk relaksasi. Lingkungan yang terlalu ramai dapat membuat pengguna ruang menjadi gelisah dan Lelah karena suara dapat berhubungan dengan emosi. Adanya suara latar data menambahkan unsur ruangan untuk membantu pengguna menjadi lebih rileks.

v. Perasa

Indra perasa merupakan salah satu indra yang selalu terlibat dalam aktivitas sehari-hari, termasuk merasakan ruang. Meskipun begitu indra perasa merupakan indra yang paling sulit terlihat eksistensinya dalam pengalaman ruang (Riska, 13).

2.2.7 Kenyamanan

Kenyamanan merupakan suatu keadaan nyaman, segar, maupun sejuk(KBBI). Menurut Kolcaba dalam Bangun (13), Kenyamanan merupakan suatu keadaan dimana terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual dan holistik.

1.2.6.1 Aspek Kenyamanan

1.2.6.1.1 Kenyamanan Termal/Penghawaan

Merupakan kondisi yang berasal dari pikiran manusia yang menunjukkan kepuasan terhadap thermal/ suhu lingkungan.

1.2.6.1.2 Kenyamanan Visual

Terdapat beberapa aspek yang mencakup:

- **Pencahayaan**
Berhubungan dengan suasana yang dapat mempengaruhi suasana dan kenyamanan pandangan manusia yang juga dapat mempengaruhi Kesehatan.
- **Warna**
Pengaruh Cahaya akan memberikan pancaran warna yang berbeda dan akan memberikan suasana tertentu.

- Radiasi Matahari

Pancaran matahari berlebih dapat mengurangi kenyamanan pengguna.

1.2.6.1.3 Kenyamanan Akustik

Kenyamanan akustik/audio merupakan pengaruh dari suara yang dirasakan pengunjung. Pengalaman ini dapat disesuaikan untuk memberikan pengalaman yang positif bagi pengunjung. Ruangan haruslah tidak terlalu bising hingga mengganggu kenyamanan.

1.2.6.1.4 Kenyamanan sirkulasi dalam bangunan

Sirkulasi pergerakan individu juga perlu diperhatikan. Sirkulasi yang cukup akan membuat pengunjung merasa nyaman beraktivitas di dalam ruangan.

1.2.6.2 Kenyamanan Menurut Sally Augustine

Pembeli akan menikmati berada di lingkungan yang menyenangkan dan nyaman yang membuat pembeli dapat bertahan lebih lama dan menghabiskan uang lebih banyak. Hal-hal yang dapat mempengaruhi antara lain:

1. Suara

Menurut Sally Augustine, suara memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengunjung di dalam ritel. Di restoran, lama waktu pengunjung menikmati makanannya dapat dipengaruhi oleh tempo, seperti semakin lambat tempo lagu yang diputar maka pengunjung akan makan semakin tenang dan membeli semakin banyak. Disisi lain, di bar akan diputar lagu dengan tempo yang cepat dimaksudkan untuk mempercepat minum pengunjung. Contoh lain adalah Ketika pengunjung mengantre, maka sebaiknya diputar music dengan tempo yang pelan untuk memberikan kesan waktu yang berjalan lebih lambat.

2. Aroma/bau

Menurut Sally Augustin, Aroma tertentu di dalam ruang akan berpengaruh terhadap perilaku pembeli. Aroma yang menyenangkan pada area publik akan meninggalkan kenangan kepada pelanggan mengenai kenangan yang terjadi (dalam Spanenberg, Crowley, dan Henderson 218).

3. Penglihatan visual

Penglihatan dipengaruhi oleh tingkat cahaya selama aktivitas berlangsung dan hubungan yang dilakukan di suatu tempat ritel. Pelanggan akan bergerak lebih lambat di ruang yang lebih redup dan memfokuskan pandangan pada barang yang mendapatkan fokus cahaya. Hal serupa terjadi di restoran atau kafe dimana pelanggan akan menghabiskan waktu lebih lama pada meja yang tersorot lampu. Pengunjung akan lebih tertarik terhadap restoran/kafe yang terlihat ramai, oleh karena itu dapat disiasati dengan membiarkan pelanggan menyaksikan koki atau pelayan melakukan pekerjaan. Warna pada ritel juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi perilaku pelanggan. Dimana makanan dengan penampilan warna hangat akan lebih menggugah selera makan.

2.2.8 Desain dan Persepsi Manusia

John. F. Pile (43-44), menyebutkan manusia memiliki beberapa jenis persepsi terhadap desain, yaitu:

1. *Visual Perception* (persepsi visual)

Berkaitan dengan unsur visual yang memberikan impuls yang kemudian akan diolah penerima sehingga menampilkan penilaian tertentu.

2. *Visual Impression* (impresi Visual)

Unsur visual yang diterima akan meninggalkan kesan yang dalam kepada penerima impuls.

3. *Visual imaginary* (Imajinasi Visual)

Unsur visual yang mungkin akan memberikan kemungkinan berkembangnya pemikiran lain yang lebih jauh daripada yang diterima.

2.2.9 Identifikasi Desain Kualitatif

Menurut Caan (160-165), psikologi manusia perlu dipelajari dalam merancang suatu desain karena desain yang berkualitas dapat memberikan dampak positif terhadap pengguna, seperti:

1. Menimbulkan Kepercayaan

Desain yang baik dapat membantu menginspirasi kepercayaan pada suatu tempat yang akan memainkan peran dalam menimbulkan kepercayaan psikologis seseorang. Memperbolehkan kepercayaan berkembang dalam suatu lingkungan akan memberikan kepuasan yang berasal dari keterkaitan global dan keinginan untuk melekat.

2. Kenyamanan

Kenyamanan merupakan sesuatu yang sulit dipahami yang menyangkut seluruh indra manusia. Contohnya seperti pengalaman fisiologis (suhu, kelembapan, cahaya, dan suara) dan faktor-faktor psikologis yang tidak terlihat (skala, proporsi, tekstur, dan pola). Untuk menstimulasi sensori, diperlukan peningkatan desain yang terfokus kepada indra pengguna yang jarang diartikulasikan dalam desain.

3. Pengalaman Ruang

Kata pengalaman berasal dari Bahasa latin *experiential* yang berarti menguji atau mencoba penggunaan yang meliputi totalitas kognisi (dirasakan, dipahami, dan diingat). Sehingga diperlukannya partisipasi dan kehadiran, serta gerakan tubuh manusia dalam hubungannya dengan lingkungan. Pengetahuan kualitatif dan sensori diperlukan untuk menginformasikan keputusan desain yang konseptual dan pragmatis demi menjalin persyaratan yang fungsional dan struktural dengan rancangan spasial yang dirancang untuk pengalaman yang menyeluruh.