

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah bagian yang cukup penting dari suatu penelitian. Pada bagian ini dilakukan untuk memberikan informasi tentang temuan penelitian yang berkaitan dengan subjek penelitian, membangun hubungan antara penelitian dan literatur saat ini, dan melengkapi kekurangan penelitian sebelumnya. Kajian pustaka dijelaskan melalui *state of the art* yang diperoleh dari studi literatur dari penelitian terdahulu. Maka dari itu, untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian terdahulu diantaranya:

Penelitian dengan judul “Persepsi Pengunjung Terhadap 9 Elemen Interior Kafe Bergaya Vintage di Surabaya (Studi Kasus: Grandfather Coffeeshop)”. Diambil dari Jurnal Vastukara yang diteliti oleh Elisabet dan Hedy Constancia pada tahun 2023. Jurnal ini menjabarkan 9 elemen interior yang bisa menjadi tolak ukur persepsi pengunjung. Ada 9 elemen interior, yaitu lingkungan, ruang, dinding, lantai, cahaya, dekorasi, perabot, *display*, penyimpanan dan permukaan kerja, serta informasi (Elisabet & Hedy 93). Tujuan dari studi ini adalah untuk menentukan apakah penerapan sembilan elemen interior di kafe tersebut telah menunjukkan konsep interior *vintage*. Dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif ini, penelitian menemukan bahwa persepsi pengunjung terhadap sembilan elemen interior Coffee Shop itu sudah baik dan sesuai dengan kebutuhan interior kafe. Selain itu, penerapan sembilan elemen interior ini mencerminkan gaya *vintage* dari segi bentuk, warna, dan elemen lainnya.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Elemen Interior terhadap Kenyamanan Pengunjung Kaitannya dengan Gaya Hidup Modern di Ardent Coffee Pesanggrahan Jakarta Barat” diteliti oleh Jaswin Kaur, Nada Nadhilah, Nathasia Veronica, dan Agustina Ika dilakukan pada tahun 2019. Tujuan penelitian ini, untuk mengidentifikasi elemen pembentuk ruang Ardent Coffee dan bagaimana elemen tersebut memengaruhi keinginan masyarakat untuk mengunjungi *coffee shop* tersebut. Melalui jurnal ini dapat diketahui bahwa persepsi suatu ruang merupakan unsur dari psikologi desain. Kemudian aplikasi desain yang ada pada restoran melibatkan indera dan memanipulasi berbagai efek sehingga elemen interior berfungsi sebagai alat psikologis. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Hasil dari pengolahan data yang dianalisis menunjukkan 70% responden setuju terhadap kenyamanan yang diciptakan Ardent Coffee dan mayoritas responden berminat untuk kembali dikarenakan merasa nyaman.

Penelitian yang berjudul “Persepsi Visual Pengunjung terhadap Elemen Interior Stilrod Café di Surabaya” ditulis oleh Cynthia Siswanto dan Andreas Pandu Setiawan pada tahun 2015. Penelitian dilakukan untuk mengetahui persepsi visual yang muncul ketika berada di dalam café tematik tersebut. Metode kualitatif tipe deskriptif didukung dengan studi literatur, wawancara dan observasi objek. Objek visual terdiri dari cahaya, warna, ukuran, dan bentuk. Teori ruang lingkup interior dilihat dari 3 hal yaitu, elemen pembentuk interior (lantai, dinding/partisi, dan plafon), elemen pengisi ruang (perabot dan elemen estetis), dan elemen transisi (pintu dan jendela). Hasil analisis data menghasilkan suatu kesimpulan bahwa nuansa konsep London yang ingin ditampilkan bisa dirasakan pengunjung. Hal ini dikarenakan desain analog membuat pengunjung mudah memahami konsep tematik yang dimiliki.

Penelitian berjudul “Penilaian Persepsi Pengunjung Mahasiswa Terhadap Gaya Interior Restoran di Jalan Soekarno-Hatta Malang” oleh Nindhi K. Astiti, Herry S., dan Damayanti Asikin pada tahun 2016. Metode deskriptif digunakan dalam analisis karakteristik dan metode kuantitatif dilakukan untuk mengetahui persepsi pengunjung (mahasiswa). Pengolahan hasil kuesioner diukur berdasarkan skala *Thurstone* (tujuh kategori skala) dan diolah dengan analisis statistik berupa *Mean Score Analysis*. Variabel teori yang digunakan adalah lantai, dinding, plafon, perabot, aksesoris, bentuk, warna, tekstur, dan material. Hasil penelitian sebagai kriteria desain khusus ini menunjukkan gaya interior *vintage modern* dan *country modern* yang paling disukai oleh mahasiswa.

Penelitian dengan judul “Visitors' perceptions on the important factors of atrium design in shopping centers: A study of Gandaria City Mall and Ciputra World in Indonesia” yang dibuat oleh Astrid Kusumowidagdo, Agus S., dan Pribadi W. pada tahun 2015. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilanjutkan dengan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji faktor-faktor signifikan desain atrium yang dapat memberikan *sense of place* bagi pengunjung pusat perbelanjaan. Teori yang ditinjau berdasarkan 17 indikator kenyamanan layout. Faktor yang mengembangkan *sense of place* di atrium meliputi *atrium decoration*, *atrium legibility*, *event decoration*, *event ambience*, dan *social image and interaction*. Penelitian membuahkan hasil bahwa faktor terpenting berada pada visual atrium, interaksi dan pandangan sosial. Selain itu yang terpenting adalah suasana pada suatu ruang dan dekorasi ruang tersebut.

Penelitian berjudul “Interior Design in Restaurants as a Factor Influencing Customer Satisfaction” oleh Marija PECOTIĆ, Vanda BAZDAN, dan Jasminka SAMARDŽIJA pada tahun 2014. Dengan metode analisis deskriptif, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi elemen spesifik yang penting dalam lingkungan fisik, serta untuk menginvestigasi preferensi pelanggan.

Dalam hal ini yang diuji adalah penduduk setempat, penduduk tetap wilayah Dubrovnik, dan wisatawan yang mengunjungi Dubrovnik di waktu penelitian. Penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana desain interiornya restoran memengaruhi pelanggan secara keseluruhan kepuasan dan kesediaan untuk membayar lebih banyak uang. Teori yang ditinjau berdasarkan *ambient light*, warna, musik, kebisingan, *space & layout*, estetika, desain alat makan . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tata letak restoran lebih memengaruhi keputusan pelanggan daripada ukuran restoran. Meskipun warna bukan faktor yang paling penting dalam desain interior restoran, para peserta penelitian menemukan bahwa warna memiliki pengaruh besar pada keputusan mereka dan rela membayar lebih mahal untuk faktor desain ini. Oleh karena itu, bagi pengusaha yang ingin membuka restoran di Dubrovnik, sangat penting untuk memperhatikan preferensi dan harapan pelanggan dalam mendesain interior restoran yang menarik.

Penelitian berjudul “Persepsi Ruang Pada Interior Restoran Donwoori Bandung oleh Mahendra N. Hadiansyah, dan Alvin S. H. pada tahun 2020. Untuk memahami dampak budaya Korea terhadap desain interior restoran, peneliti ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana interior restoran Korea, seperti Donwoori di Bandung, dapat membangun suasana yang mirip dengan latar belakang drama Korea. Sehingga dapat memahami bagaimana drama Korea memengaruhi desain interior dan menciptakan suasana tema Korea. Teori dasar penelitian mencakup teori warna dan efek psikologis dalam dekorasi ruang. Selain itu, teori persepsi visual dan psikologis juga digunakan untuk memahami bagaimana pengunjung merespons dan membangun persepsi terhadap interior restoran Donwoori, khususnya dalam konteks tema drama Korea. Teori-teori ini membantu dalam menganalisis bagaimana penggunaan warna, elemen dekoratif, dan nuansa drama Korea dalam desain interior restoran Donwoori memengaruhi persepsi pengunjung terhadap suasana ruang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan nuansa drama Korea memengaruhi gaya interior restoran, dengan berbagai elemen yang berkontribusi pada suasana tema Korea.

Penelitian berjudul “Elemen Visual dan Respon pengunjung Terhadap Interior Noch Kafe Di Kota Malang” oleh Achmad A. Fathoni, Swastika D. A., dan Lilik Indrawati pada tahun 2022. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dan kuantitatif persentil. Rumusan masalah pertama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan rumusan masalah kedua dijawab melalui pendekatan kuantitatif persentil. Adapun data responden yang diambil dari penyebaran angket. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis elemen visual pada interior Noch Kafe dan

mengetahui respon pengunjung terhadap elemen-elemen tersebut. Teori yang digunakan meliputi teori desain interior (elemen visual dan estetika), teori estetika (bagaimana elemen interior memberi kesenangan visual bagi pengunjung), teori pengalaman pengunjung merespon elemen interior (dinding, lantai, plafon, pencahayaan, furniture, dan aksesoris interior). Sajian pembahasan menggunakan grafik presentase hasil persepsi pengunjung. Hasil menunjukkan elemen visual interior kafe tersebut menggabungkan gaya *modern* dan *scandinavian*, serta berhasil menciptakan estetika visual yang baik dengan beberapa catatan untuk perbaikan dari hasil berbagai responden. Secara keseluruhan, Noch Kafe berhasil menciptakan estetika visual yang menarik dan masih ada ruang untuk perbaikan.

Penelitian berjudul “Persepsi Masyarakat Tentang Elemen Dan Prinsip Desain Rumah Sakit Ibu Dan Anak Kasih Ibu Manado” oleh Ronald Khuandong, Judy O. W., dan Reny S. pada tahun 2022. Data dikumpulkan dengan observasi, dokumentasi, wawancara, kuesioner (dengan populasi 30% dari total pasien), yang direduksi, pengelompokan, pembuatan grafik dan interpretasi hasil. Kuesioner diuji validitas dan reliabilitas sebelum didistribusikan. Penelitian melibatkan analisis persepsi umum terhadap elemen dan prinsip desain rumah sakit. Teori yang digunakan yaitu persepsi umum berdasarkan elemen desain (garis, titik, bidang dan ruang), prinsip desain (kesatuan, pencerminan ekspresi, dan perbandingan dimensi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap elemen dan prinsip desain Rumah Sakit Ibu dan Anak Kasih Ibu Manado secara umum positif, dengan 53% responden memberikan tanggapan positif dan 47% memberikan tanggapan negatif. Temuan ini dapat digunakan untuk menginformasikan desain dan perbaikan arsitektur di masa depan untuk menciptakan fasilitas kesehatan yang lebih menarik dan fungsional.

Penelitian berjudul “Persepsi Visual Generasi Digital terhadap Warna Furnitur pada Interior Kafe” yang diteliti oleh Erni Pradila Putri, Amelia D., dan Yenny N. pada tahun 2023. Metode kuantitatif deskriptif dilakukan melalui program SPSS dengan sampel sebanyak 100 pengunjung. Tujuan penelitian ini, mengidentifikasi bagaimana desain interior kafe memengaruhi persepsi visual pengunjung generasi digital. Selain itu dari penelitian ini dapat diketahui adanya perbedaan persepsi antara generasi digital dan generasi lain serta mengeksplorasi preferensi dan kecenderungan pengunjung dalam memilih tempat estetis dan sesuai gaya hidup mereka. Teori yang digunakan adalah teori mengenai persepsi visual, teori pengelompokan generasi, teori warna yang memengaruhi psikologi, dan teori desain interior yang mencakup elemen pembentuk, elemen transisi, dan elemen pengisi ruang. Hasil studi menunjukkan bahwa warna furniture di dalam kafe, sangat memengaruhi cara pengunjung

melihat terutama generasi digital. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa karakteristik pengunjung tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi visual. Pemilihan warna dalam furniture memainkan peranan penting dalam menciptakan suasana yang menarik pengunjung.

Penelitian dari “Literature Review: Pengaruh Elemen Desain Ruang Capsule Hotel Terhadap Faktor Psikologis Konsumen” yang diteliti oleh Angelia V. Monica dan Dona S. dilakukan pada tahun 2022. Metode penelitian menggunakan *literature review*. Dasar teori yang digunakan adalah “The Architectural and Interior Design: Planning Process” karya Elaine C., yang membahas elemen desain interior seperti warna, pencahayaan, sirkulasi udara, tata ruang, dan tata suara. Penelitian ini juga mencakup aspek perilaku konsumen terkait preferensi terhadap atribut capsule hotel. Tujuan penelitian, untuk memahami pengaruh elemen desain interior, seperti ukuran ruang, warna, pencahayaan, akustik, dan sirkulasi udara, terhadap faktor psikologis konsumen dalam konteks capsule hotel. Studi ini menjadi referensi penting dibidang desain interior dan bisnis, khususnya untuk ruang dengan ukuran terbatas. Hasilnya menunjukkan bahwa elemen-elemen desain interior tersebut memiliki pengaruh positif terhadap kenyamanan psikologis konsumen, yang dapat memengaruhi keputusan pembelian dan keinginan untuk kembali menggunakan layanan hotel.

Penelitian berjudul “Persepsi Pemustaka terhadap Desain Interior di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM” yang diteliti oleh Wiyarsih pada tahun 2017. Teori yang digunakan adalah teori persepsi sebagai landasan untuk memahami bagaimana pemustaka mempersepsikan desain interior di Perpustakaan FMIPA UGM. Tiga sistem tata letak dibahas: tata letak layanan, tata letak paralel, dan tata letak campuran. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini, dianalisis dengan program SPSS. Instrumen angket tertutup digunakan kepada pemustaka di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM selama 6 bulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tata letak, variasi, dan hirarki ruang perpustakaan serta untuk mengetahui kebutuhan pemustaka terhadap ruang perpustakaan, fasilitas, dan gaya serta fashion ruang perpustakaan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi perbaikan terhadap desain interior ruang perpustakaan berdasarkan hasil evaluasi persepsi pemustaka. Hasil dari penelitian ini terdapat elemen desain interior perpustakaan tergolong baik dan adapun yang tergolong cukup baik dan perlu ditingkatkan.

Penelitian berjudul “Persepsi Pengguna Terhadap Warna Interior Masjid” oleh Shapardi Kahir, Syahrana Syam, Afifah Harisah diteliti pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis data secara statistik menggunakan SPSS. Penelitian

berdasarkan teori persepsi menurut Stephen P. Robins (1996), teori warna menurut Munsell (1858), teori elemen desain interior menurut D.K.Ching elemen interior (1996). Studi ini mengacu pada gagasan Al-Ghazali (1986) tentang kekhusyukan dalam ibadah. Terdapat enam tanda bahwa seseorang mencapai khusyu dalam shalat. Penelitian ini bertujuan sebagai referensi persepsi, warna, dan interior masjid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna berpengaruh terhadap tingkat ketaqwaan, dan persepsi pengguna terhadap warna interior memengaruhi aktivitas keagamaan seperti salat dan zikir.

Penelitian berjudul “Studi Komparasi Elemen Interior pada Kamar Tamu Resort Di Kawasan Banten” oleh Sherina Putri, Aida A., dan Uly I. M. Hanafiah diterbitkan pada tahun 2023. Studi menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif pada 3 studi kasus (Kalica Villa, Coconut Island, dan Novus Jiva). Teori yang dijadikan landasan adalah teori 6 elemen ruang menurut Ching tahun 1996. Meskipun modernisasi menghalangi adat istiadat nusantara, beberapa arsitek kini memadukan elemen-elemen budaya nusantara dalam desain bangunan mereka sebagai transformasi menarik, meskipun prinsip arsitektur tradisional Sunda menekankan integrasi harmonis dengan alam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan membandingkan implementasi pengayaan modern tradisional pada elemen interior kamar tamu tersebut. Selain itu, untuk mendapatkan pemahaman tentang perbedaan gaya interior di antara ketiga resort Banten dan bagaimana elemen modern minimalis digabungkan dengan sentuhan alami dan tradisional dalam desain kamar tamu. Perbedaan yang signifikan dalam gaya dan pendekatan desain interior kamar tamu antara ketiga resort yang menjadi studi kasus sebagai hasil dari penelitian ini. Penelitian ini juga mencerminkan pentingnya mempertahankan warisan budaya lokal dalam desain arsitektur dan interior, sekaligus menyesuaikan dengan tuntutan zaman yang modern.

Penelitian berjudul “Persepsi Visual Pengunjung Cafe terhadap Elemen Interior Bergaya Klasik di Sukoharjo” oleh Eko B. Prastyo dan Indrawati pada tahun 2021. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana pengunjung kafe melihat elemen interior desain coffe shop, mengidentifikasi perbedaan dalam persepsi visual, dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi persepsi visual. Dengan 40 responden, penelitian dilakukan di Polokarto, Sukoharjo. Teori yang digunakan adalah teori persepsi, dan teori ruang yang dikemukakan oleh Edward Soja. Hasil menunjukkan persepsi visual pengunjung kafe bervariasi dalam melihat elemen klasik yang diterapkan. Bentuk, warna, tekstur, dan suasana adalah faktor yang memengaruhi persepsi visual pengunjung. Pengunjung juga merasakan tema klasik kafe melalui perabot, barang antik, dan mesin tua.

Penelitian berjudul “Pengaruh Elemen Desain Interior Terhadap Persepsi Maskulinitas (Studi Kasus: Barber Shop)” oleh Ardiles S. Sopakuwa, P. Wardono & Bagus H. pada tahun 2016. Penelitian menggunakan eksperimen desain yang menggunakan manipulasi visual desain 3D sebagai stimulus respon persepsi. Teori perilaku lingkungan dan variabel udara milik Berman dan Evans digunakan. Elemen visual seperti skema warna, pencahayaan, dinding, lantai, langit-langit, furnitur, dan elemen dekoratif relevan untuk penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi elemen maskulin apa yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan publik yang manly. Selain itu, penelitian ini juga menyelidiki dampak dari kombinasi elemen maskulin yang dianggap paling maskulin oleh pengunjung. Hasil dari penelitian ini adalah diketahui dari 5 eksperimen penerapan interior dapat digolongkan eksperimen mana yang dipersepsikan maskulin bagi pria, dan yang memiliki kondisi paling menunjang emosi positif, dan yang memiliki kondisi paling disikapi positif.

Penelitian berjudul “Persepsi Visual Pengunjung terhadap Interior Kopi Oey Sabang, Melawai, dan Fatmawati Jakarta” oleh P. Sarinastiti pada tahun 2015. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk melakukan penelitian, dan teknik pengumpulan datanya yaitu tinjauan pustaka, observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memahami bagaimana pengunjung memahami dan merespon elemen visual di ruang interior, penelitian didasari oleh teori persepsi visual. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengunjung memandang desain interior unik cabang Kopi Oey dan korelasinya dengan pengalaman mereka. Hasil dari penelitian ini adalah komposisi warna yang menarik, warna kontras pada asesoris lukisan menarik, dan warna memvisualkan tema yang diusung. Persepsi yang membentuk atmosfer secara keseluruhan adalah kenyamanan pas, kurang nyaman, dan bentuk unik memvisualkan tema. Persepsi terhadap pencahayaan adalah suasana santai, hangat, dan terlalu terang.

Penelitian berjudul “Identifikasi Persepsi Masyarakat terhadap penerapan Identitas Visual pada Elemen Interior *Coworking Space Digital Valley*” oleh M. T. Mulya Raja, Irnade Salva S., Megan D. Oktaviani pada tahun 2022. Dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, penelitian ini menganalisis teori tentang penerapan identitas merek pada elemen desain interior *Coworking Space Digital Valley*. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah masyarakat melihat penerapan identitas visual pada elemen desain interior dan apakah elemen tersebut konsisten, mirip, dan unik sebagai identitas. Penelitian ini dilakukan dengan berdasarkan teori identitas merek dan identitas visual. Berdasarkan penelitian ini, komponen elemen interior yang memberi dampak *branding* adalah ruang, warna, material, bentuk,

pencahayaan, dan furniture. Hasil akhir penelitian menyatakan penerapan visual identity pada *Co-working Space Digital Valley* masih kurang optimal berdasarkan 3 komponen utama yang berdampak signifikan pada eksistensi sebuah brand, seperti yang ditunjukkan oleh persepsi responden yang netral atau negatif pada beberapa kriteria.

Penelitian berjudul “Kajian Eleemn Visual Arsitektur Terkait Persepsi Anak Usia Dini terhadap Bangunan” yang diteliti oleh Astrid A. Yuwono pada tahun 2019. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimental dengan menggunakan gambar sebagai alat komunikasi. Metode kualitatif yang digunakan untuk mendukung interpretasi hasil visualisasi anak usia dini tentang bangunan sekolah mereka berkaitan dengan elemen penting dari pemahaman anak usia dini tentang bangunan. Teori-teori seperti elemen dan karakteristik arsitektural (Ching), perkembangan anak usia dini (Piaget), dan teori persepsi (Gestalt) digunakan dalam penelitian ini. Temuan menunjukkan bahwa anak kecil lebih baik mengenali dan mengkomunikasikan bentuk dan dimensi daripada warna dan tekstur. Menjaga konsistensi dalam memperkuat bentuk dan dimensi pada skala kecil sangat penting untuk pemahaman anak kecil. Dengan menggunakan teori persepsi sebagai dasar, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari elemen visual arsitektur yang memiliki peran paling dominan dalam pandangan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk dan dimensi adalah komponen visual arsitektur yang dapat dipersepsikan kembali oleh responden.

Penelitian berjudul “Analisis Faktor Kebetahan Pengunjung Coffee Shop melalui Penilaian Kinerja Elemen Interior. Studi Kasus: Kafe dan Coffe Shop di Kawasan L.R.E Martadinata, Bandung” oleh Vika Haristianti, M. T. Mulya Raja, Clarissa T. P. pada tahun 2021. Dengan metode campuran atau dilakukan pengumpulan data melalui penelitian kepustakaan (data sekunder) dan penelitian lapangan (data primer). Data sampling dilakukan melalui pengisian kuesioner online oleh 31 responden, terdiri dari remaja dan dewasa. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah non-random atau accidental sampling, di mana sampel dipilih berdasarkan orang yang ditemukan dan memenuhi syarat sebagai pengunjung kafe studi kasus. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui alasan utama mengapa perempuan dan laki-laki pergi ke kafe dan apakah ada perbedaan dalam memilih kafe mana yang dikunjungi. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa faktor utama pemilihan kafe bagi responden pria adalah daya tarik desain, sementara responden wanita lebih memilih faktor kenyamanan. Faktor-faktor seperti daya tarik desain, kenyamanan, dan kualitas menu serta fasilitas merupakan faktor utama yang memengaruhi daya tarik pengunjung. Studi ini juga

menyoroti pentingnya faktor-faktor yang memengaruhi ketertarikan pengunjung di kafe dan coffee shop dalam meningkatkan kepuasan pengunjung dan pertumbuhan masyarakat kafe.

Penelitian berjudul “Persepsi Visual Pengunjung terhadap Desain Interior Bergaya Scandinavian pada Coffee Shop Kohvi di Denpasar” oleh Rachmanda Tyo Habibie pada tahun 2023. Metode dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif dengan melakukan observasi langsung terhadap elemen-elemen kemudian ditarik kesimpulannya. Dasar teori yang digunakan adalah teori persepsi. Persepsi merupakan proses pengenalan dan pengolahan informasi visual yang ditangkap oleh indera manusia untuk memberikan pemahaman terhadap objek yang diamati. Faktor-faktor yang memengaruhi persepsi secara internal antara lain kebutuhan, pengalaman, penilaian, dan ekspektasi. Sedangkan secara eksternal mencakup sifat stimulus, tampak luar, dan keadaan lingkungan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pelanggan melihat elemen desain interior Scandinavian di *coffee shop* Kohvi. Hasil dari penelitian ini adalah pengunjung coffee shop Kohvi di Denpasar memiliki persepsi visual yang positif terhadap desain interior bergaya Scandinavian yang minimalis. Keseluruhan desain interior Kohvi dinilai mampu menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung.

Penelitian berjudul “Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen” oleh Miranti S. Rahma, Prabu W. & Lies N. Budiarti dilakukan pada tahun 2017. Metode yang digunakan adalah deskriptif eksploratif untuk mendapat respon persepsi, sikap dan emosi. Analisis data eksperimen menggunakan ANOVA. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori nostalgia, perilaku manusia, dan elemen interior. Hasil penelitian ditemukan elemen interior restoran berpengaruh terhadap pengalaman nostalgia pelanggan. Gaya modern menimbulkan respons emosi, persepsi dan rasa nostalgia, elemen dekoratif dan furniture kolonial yang paling efektif dapat menimbulkan pengalaman nostalgia. Selain itu ditemukan hubungan antara persepsi, emosi, dan sikap terkait proses persepsi, dan emosi dapat memengaruhi sikap pelanggan di restoran.

Penelitian berjudul “Kajian Warna pada Interior Retail melalui Persepsi Konsumen: *Display Blitz Shoes Store, Bandung*” oleh Kevin A. Jumawan dan Tessa E. D. pada tahun 2023. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan pelanggan yang berbelanja di lokasi tersebut. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh warna interior retail, khususnya pada area pajangan toko Blitz Shoes Store di Bandung, terhadap persepsi konsumen. Selain itu, untuk mengevaluasi bagaimana warna yang digunakan dalam interior toko dapat memengaruhi kesan dan respon konsumen, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan daya tarik visual dan

pengalaman konsumen dalam berbelanja. Temuan mengungkapkan bahwa warna putih di toko menciptakan kesan lapang dan sederhana, namun juga dapat membuat ruang terlihat bosan dan jenuh bagi beberapa konsumen. Warna putih juga dianggap membuat produk lebih menonjol. Beberapa responden menganggap skema warna terlalu monoton dan tidak menarik, sehingga disarankan untuk menambahkan aksen biru dan kuning dapat membuat area tampilan lebih menarik dan tidak terlalu monoton. Penelitian membuktikan warna memiliki pengaruh yang tinggi terhadap persepsi konsumen dalam mengambil keputusan jual beli di toko retail.

Penelitian berjudul “Penilaian Persepsi Visual Pengunjung terhadap Elmen Interior Koridor Pusat Perbelanjaan (Studi Kasus: Pakuwon Mall Surabaya)” dilakukan oleh Windhy F. Iswara pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap elemen di dalam koridor Pakuwon Mall Surabaya, yang diukur melalui analisis skor *mean*. Dasar teori berkaitan dengan pusat perbelanjaan, interior pusat perbelanjaan dan persepsi visual. Disebutkan bahwa stimuli indrawi dipengaruhi oleh persepsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa plafon di koridor A dianggap paling menarik oleh pengunjung, sedangkan lantai di koridor C dianggap paling buruk.

Penelitian berjudul “Studi Komparasi: Peran Elemen Desain interior dalam Membentuk Suasana Ruang pada Bar & Lounge” oleh Kiki Putri Amelia, Hendi Anwar, dan Reza Hambali pada tahun 2023. Metode dari penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif dengan analisis 4 studi kasus. Dasar teori yang digunakan meliputi elemen dasar desain interior seperti garis, bidang (warna dan tekstur), bentuk, pola ruang, pencahayaan, dan ornamen. Selain itu, teori tentang persepsi yang merupakan kemampuan untuk menanggapi dan merasakan suatu objek juga menjadi dasar dalam membentuk suasana ruang. Teori tentang elemen fisik dan non-fisik dalam pembentuk suasana ruang juga menjadi landasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen fisik seperti bentuk, tekstur, dan pencahayaan memainkan peran dominan dalam membentuk suasana ruang pada bar & lounge. Pencahayaan buatan terbukti menjadi faktor yang paling berpengaruh dalam menciptakan atmosfer yang diinginkan, sementara faktor bentuk dan tekstur juga memiliki kontribusi penting. Studi komparatif terhadap 4 bar dan lounge menunjukkan bahwa elemen fisik tersebut memengaruhi suasana ruang secara signifikan.

Perancangan berjudul “Perancangan interior Restoran Bu Rudy Surabaya Menggunakan Color Trend, Visual Graphic dan Nuansa Nusantara” oleh Bernadeth Vania Geraldine tahun 2022. Dalam *thesis* tersebut dijelaskan metode yang digunakan untuk merancang restoran Bu Rudy adalah metode *desain thinking*. Perancangan menerapkan *color trend* dan *visual graphic*

sehingga memiliki konsep tematik pada restoran. Penilaian warna dalam restoran Bu Rudy yang sesuai dengan tren masyarakat adalah warna alam dan cerah. Desain *visual graphic* berupa penyampaian komunikasi visual pada beberapa elemen ruang. Selain itu dalam perancangan juga menerapkan desain nusantara sehingga memiliki nilai Indonesia. Walaupun restoran di ubah menjadi lebih modern namun desain yang diterapkan tetap memiliki unsur tradisional sehingga dapat tetap bersinambungan dengan desain lama. Hasil dari perancangan ini adalah desain ekspansi ruang yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dan menarik perhatian melalui penggunaan warna dan elemen visual dengan nama konsep “BAUR”.

Tabel 2. 1

Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Jurnal Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Persepsi Pengunjung Terhadap 9 Elemen Interior Kafe Bergaya Vintage di Surabaya (Studi Kasus: Grandfather Coffeeshop)  Elisabet & Hedy C. (2023)	Kualitatif Deskriptif	Penggunaan variabel yaitu persepsi pengunjung dan 9 elemen interior sehingga penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk penelitian kedepannya	Analisis 9 elemen interior berfokus hanya pada gaya vintage pada satu objek saja tanpa ada perbandingan.
2	Pengaruh Elemen Interior terhadap Kenyamanan Pengunjung Kaitannya dengan Gaya Hidup Modern di Ardent Coffee Pesanggrahan Jakarta Barat  Dhillon, Jaswin Kaur, dan Agustina Ika (2018)	Kuantitatif Deskriptif	Penelitian melakukan analisis pengaruh elemen interior dengan penyebaran kuesioner. Hal ini menunjukkan metode yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya	Tolak ukur dari pengaruh elemen interior adalah kenyamanan dan berada di Jakarta selain itu metode dalam pengolahan hasil analisis juga berbeda.
3	Persepsi Visual Pengunjung terhadap Elemen Interior Stilrod Café di Surabaya	Kualitatif Deskriptif	Penelitian memiliki pembahasan yang berfokus pada persepsi visual yang sehingga terdapat banyak tinjauan	Pembahasan elemen interior yang dihasilkan hanya berdasarkan pencahayaan, warna, bentuk dan, ukuran.

	Cynthia Siswanto, Andreas Pandu Setiawan (2015)		pustaka mengenai persepsi visual bagi peneliti	
4	Penilaian Persepsi Pengunjung Mahasiswa Terhadap Gaya Interior Restoran di Jalan Soekarno-Hatta Malang  Nindhi Kurnia Astiti, Herry Santosa, Damayanti Asikin (2016)	Kuantitatif Deskriptif	Objek yang menjadi pembahasan adalah Restoran dengan metode pengolahan data yang mirip. Teori yang digunakan mengandung variabel yang sama.	Pengolahan data kuantitatif lebih terukur namun penyajian grafik kurang mudah dipahami. Selain itu tolak ukur persepsi sebatas gaya Interior, tidak memiliki tolak ukur terhadap elemen interior.
5	Visitors' perceptions on the important factors of atrium design in shopping centers: A study of Gandaria City Mall and Ciputra World in Indonesia  Astrid Kusumowidagdo, Agus Sachari, dan Pribadi Widodo (2015)	Sequential Exploratory Method (Mix Method)	Tolak ukur penelitian adalah persepsi pengunjung terhadap studi kasus tertentu yang bisa menjadi acuan penelitian selanjutnya	Faktor yang digunakan yaitu desain atrium sehingga memiliki beberapa teori yang berbeda dari penelitian sebelumnya.
6	Interior Design in Restaurants as a Factor Influencing Customer Satisfaction  Marija PECOTIĆ, Vanda BAZDAN, Jasminka SAMARDŽIJA (2014)	Descriptive Research (statistik)	Dasar teori yang digunakan sebagai elemen pengukur memiliki kemiripan dengan penelitian terdahulu	Penggunaan metode didukung dengan statistik untuk mengukur kepuasan pelanggan
7	Persepsi Ruang Pada Interior Restoran Donwoori Bandung  Mahendra Nur Hadiansyah, Alvin	Kualitatif	Analisis untuk bagaimana pengunjung merespons dan membangun persepsi terhadap interior restoran	Yang menjadi tolak ukur hanya warna, elemen dekoratif, dan psikologis

	Sofyan Hendrawan (2020)			
8	<p>Elemen Visual dan Respon pengunjung Terhadap Interior Noch Kafe Di Kota Malang</p> <p>Achmad Ari Fathoni, Swastika Dhesti Anggriani, Lilik Indrawati (2022)</p>	Kualitatif Deskriptif Kuantitatif Persentil	Pengukuran elemen interior dengan sajian grafik persentase sehingga mudah dipahami, kesamaan enam elemen interior yang menjadi tolak ukur.	Tempat yang menjadi objek penelitian hanya 1 tidak ada pembandingan. Beberapa elemen interior belum dikaji.
9	<p>Persepsi Masyarakat Tentang Elemen Dan Prinsip Desain Rumah Sakit Ibu Dan Anak Kasih Ibu Manado</p> <p>Ronald Khuandong, Judy O. Waani, Reny Syafriny (2022)</p>	Kualitatif	Mengukur persepsi masyarakat yang muncul dari kuesioner. Hasil pembahasan menggunakan persentase responden.	Objek kajian, dan teori yang menjadi tolak ukur persepsi yaitu elemen desain dan prinsip desain sehingga tidak berdasarkan elemen interior.
10	<p>Persepsi Visual Generasi Digital terhadap Warna Furnitur pada Interior Kafe</p> <p>Erni Pradila Putri, Amelia Dafrina, Yenny Novianti (2023)</p>	Kuantitatif Deskriptif	Penelitian dilakukan pada interior komersial. penelitian menyebarkan kuesioner untuk mengetahui adanya bagaimana persepsi yang muncul	Penilaian persepsi hanya berfokus pada pengaruh warna, pemilihan sampel dikelompokkan kedalam beberapa generasi namun tidak terdapat perbedaan signifikan
11	<p>Pengaruh Elemen Desain Ruang Capsule Hotel Terhadap Faktor Psikologis Konsumen</p> <p>Angelia Vina Monica, Dona Saphiranti (2022)</p>	Literature Review	Berdasarkan <i>review</i> elemen yang diukur adalah pencahayaan, tata ruang, warna, sirkulasi, dan tata suara.	Objek kajian adalah Capsule Hotel, dan tolak ukur pengaruh elemen adalah psikologis konsumen.
12	<p>Persepsi Pemustaka terhadap Desain</p>	Kuantitatif Deskriptif	Penelitian mengkaji persepsi terhadap	Objek yang dikaji berbeda dan terdapat

	Interior di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM  Wiyarsih (2017)		beberapa elemen interior	perbedaan elemen yang menjadi tolak ukur
13	Persepsi Pengguna Terhadap Warna Interior Masjid  Shapardi Kahir, Syahriana Syam, Afifah Harisah (2020)	Kuantitatif Statistik Deskriptif	Penelitian mengkaji persepsi sehingga menggunakan dasar teori tentang persepsi	Objek penelitian pada interior masjid dan hanya menganalisis persepsi terhadap warna pada 8 elemen interior saja.
14	Studi Komparasi Elemen Interior Pada Kamar Tamu Resort Di Kawasan Banten  Sherina Putri, Aida ndrianawati, dan Ully Irma Maulina Hanafiah (2023)	Kualitatif Deskriptif	Penelitian dilakukan dengan membandingkan 3 objek yang berbeda dengan tolak ukur elemen interior	Penelitian tidak membandingkan elemen terhadap persepsi, dan objek yang dibandingkan berupa resort
15	Persepsi Visual Pengunjung Cafe terhadap Elemen Interior Bergaya Klasik di Sukoharjo  Eko Budi Prastyo, Indrawati (2021)	Kualitatif Deskriptif	Meneliti pada objek komersial di bidang F&B, dengan fokus pada persepsi pengunjung	Faktor yang memengaruhi persepsi adalah faktor interior seperti, bentuk, rupa, warna, tekstur, dan ruang: sehingga tidak diukur berdasarkan masing masing elemen interior
16	Pengaruh Elemen Desain Interior Terhadap Persepsi Maskulinitas (Studi Kasus: Barber Shop)  Ardiles Septuaginta Sopakuwa, Prabu Wardono & Bagus Handoko (2016)	Eksperimen Desain	Mengukur tingkat persepsi sesuai golongan, penyajian dengan persentase untuk mengetahui seberapa banyak jawaban dominan	Menggunakan eksperimen, sehingga tidak menilai persepsi suatu tempat, hanya membuktikan elemen interior yang dianggap maskulin

17	Persepsi Visual Pengunjung Terhadap Interior Kopi Oey Sabang, Melawai, dan Fatmawati Jakarta  Prima Sarinastiti (2015)	Kualitatif Deskriptif	Objek kajian adalah objek dengan beberapa cabang sehingga terdapat perbedaan interior yang dapat dilihat.	Persepsi visual diukur dengan variabel ruang seperti warna, pencahayaan, dan bentuk saja
18	Identifikasi Persepsi Masyarakat terhadap Penerapan Identitas Visual pada Elemen Interior <i>Coworking Space Digital Valley</i>  M. Togar Mulya Raja, Irnade Salva Sutyaningsih, Megan Dwi Oktaviani (2022)	Kualitatif Deskriptif	Metode dan teknik kuesioner dengan skala likert. Komponen tolak ukur adalah elemen interior yaitu ruang, warna, material, bentuk, cahaya, dan furniture. Menganalisis dari beberapa cabang.	Persepsi terhadap elemen diukur dalam maksud untuk mengetahui kearah identitas brand. Persepsi diukur dari 3 jenis yaitu, kemiripan, konsisten dan kekhasan.
19	Kajian Elemen Visual Arsitektur Terkait Persepsi Anak Usia Dini terhadap Bangunan  Astrid Austranti Yuwono (2019)	Eksperimen - Kualitatif	Penggunaan dasar teori persepsi dan tolak ukur faktor fisik dari elemen seperti bentuk, warna, tekstur, dan ukuran.	Objek kajian menggunakan eksperimen penggambaran oleh beberapa anak.
20	Analisis Faktor Kebetahan Pengunjung Coffee Shop Melalui Penilaian Kinerja Elemen Interior. Studi Kasus: Kafe Dan Coffee Shop Di Kawasan L.R.E Martadinata, Bandung  Vika Harisianti, M. Togar Mulya Raja, Clarissa Tiara Putri (2021)	Kualitatif Kuantitatif	Elemen interior termasuk dalam sembilan elemen interior yang diteliti	Mengukur kebetahan bukan persepsi pengunjung. Kebetahan termasuk faktor kenyamanan, kegiatan, dan daya tarik desain

21	Persepsi Visual Pengunjung terhadap Desain Interior Bergaya Scandinavian pada Coffee Shop Kohvi di Denpasar  Rachmanda Tyo Habibie (2023)	Kualitatif Deskriptif	Dasar teori yang digunakan sebagai acuan. Teknik kualitatif deskriptif dengan kesimpulan diakhir	Tidak ada perbandingan objek misal dari cabangnya. Tidak menggunakan kuesioner sehingga hanya dari observasi peneliti.
22	Pengaruh Elemen Interior Restoran Terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen  Miranti Sari Rahma, Prabu Wardono & Lies Neni Budiarti (2017)	Deskriptif Eksploratif	Objek kajian melalui beberapa tempat sehingga bisa mendapatkan hasil yang lebih general. Selain itu, juga mengukur melalui elemen interior.	Pengolahan hasil eksperimen menggunakan ANOVA. Hasil eksperimen menghubungkan antara persepsi, emosi dan sikap.
23	Kajian Warna pada Interior Retail Melalui Persepsi Konsumen: <i>Display Blitz Shoes Store</i> , Bandung  Kevin Arya Jumawan, Tessa Eka Darmayanti (2023)	Kualitatif	Penelitian bertujuan mengetahui persepsi konsumen pada suatu objek komersial.	Penelitian hanya mengkaji elemen warna, hanya meneliti pada satu objek saja tidak ada pembanding.
24	Penilaian Persepsi Visual Pengunjung terhadap Elemen Interior Koridor Pusat Perbelanjaan (Studi Kasus Pakuwon Mall Surabaya)  Windhy Frida Iswara (2019)	Kuantitatif Deskriptif	Terjadi perbandingan antara 3 objek atau lokasi yang berbeda. Elemen yang menjadi tolak ukur adalah elemen lantai, dinding, plafon, perabot, aksesoris.	Pengolahan data melalui metode kualitatif dengan menggunakan SPSS. Terdapat variabel bentuk, tekstur, pola, dan warna pada setiap elemen.
25	Studi Komparasi: Peran Elemen Desain Interior dalam Membentuk Suasana Ruang pada Bar & Lounge	Kualitatif Deskriptif dan Kuantitatif	Melakukan komparasi dengan beberapa objek sehingga memiliki pembanding	Hasil komparasi hanya berdasarkan elemen fisik pembentuk suasana ruang yaitu bentuk, tekstur, dan pencahayaan buatan.

	Kiki Putri Amelia, Hendi Anwar, dan Reza Hambali (2023)			
26	Perancangan interior Restoran Bu Rudy Surabaya Menggunakan Color Trend, Visual Graphic dan Nuansa Nusantara  Bernadeth Vania Geraldine (2022)	Design Thinking	Menggunakan objek Bu Rudy dalam penelitian	Memberikan informasi terkait desain restoran Bu Rudy Dharmahusada

Sumber: Diolah oleh penulis

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, sebagian besar hasil dari penelitian terdahulu lebih sering mengukur persepsi pada objek kafe (Elisabet 2023; Fathoni 2022; Habibie 2023, Haristianti 2021; Dhillon 2018; Prastyo 2021; Putri 2023; Sarinastiti 2015; Siswanto 2015). Studi tentang desain interior Noch Kafe menunjukkan bahwa desain interior adalah elemen penting dalam desain kafe untuk menarik pengunjung. Secara umum, pengalaman pribadi pengunjung memengaruhi persepsi mereka tentang elemen interior. Pada beberapa penelitian (Khuandong 2023, Haristianti 2021, Kahir 2020), menyatakan bahwa persepsi memengaruhi masyarakat yang datang. Hal ini menunjukkan adanya hubungan persepsi dengan interior yang berkaitan dengan kunjungan masyarakat.

Literatur review oleh Monica A. (2022) merangkum dari kelima penelitian elemen seperti akustik, pencahayaan warna, dan sirkulasi juga memengaruhi persepsi seseorang. Sehingga jika melihat dari penelitian Astiti (2016) yang berlandaskan teori 5 elemen interior menurut Ching tahun 1996, terdapat 4 elemen lain yang juga memengaruhi persepsi pengunjung. Hasil penelitian Amelia (2023) pada Bar & Lounge menunjukkan suasana ruang dibentuk oleh komposisi elemen pembentuk ruang maka dari itu, elemen interior yang diolah memberi perbedaan persepsi dari setiap orang.

Keterbatasan dalam setiap penelitian terdahulu ini membuat penelitian yang dilakukan saat ini menggabungkan beberapa teori dan juga menggunakan objek dan metode yang berbeda sehingga menjadi berbeda terhadap penelitian terdahulu. Adapun dilihat dari beberapa penelitian terkait objek restoran Bu Rudy, sebagian besar hanya meneliti terhadap produk,

harga, lokasi, layanan, dan pengembangan usaha yang dasarnya merupakan penelitian di bidang bisnis (Leopatria 2016; Alberto 2021; Subekti 2019; Wijaya 2017; Ivander 2012). Adapun jurnal restoran Bu Rudy yang membahas perancangan yang telah direalisasikan menjadi sekarang ini, namun tidak meneliti hingga ke respon pengunjung (Geraldine 2022; Oktabriliaza and Anggraita 2017). Maka dari itu, penelitian ini memilih untuk meneliti elemen interior terhadap persepsi pengunjung restoran kuliner lokal yaitu Restoran Bu Rudy yang berada di Surabaya Timur dan Barat untuk menjadi objek penelitian ini.

## **2.2 Tinjauan 9 Elemen Interior**

Perencanaan, penataan, dan perancangan ruang di dalam bangunan disebut desain interior, menurut D.K. Ching (Astuti 10). Memenuhi kebutuhan dasar untuk tempat berteduh dan berlindung, menentukan dan mengatur aktivitas, memelihara keinginan, dan mengekspresikan ide, tindakan, penampilan, perasaan, dan kepribadian adalah tujuannya. Dalam suatu ruangan, elemen interior berfungsi sebagai pembentuk dan pengisi (Widyawati and Suprobo 761). Saat mendesain ruang dari awal, elemen interior menjadi kunci bagi desainer interior untuk memastikan keseimbangannya. Menurut Amelia et al. (2023), bagian dalam suatu ruang memainkan peran penting dalam menciptakan suasana di dalamnya. Elemen interior terdiri dari sembilan yaitu lingkungan, ruang; cahaya; lantai; *enclosure*; *support*; *display*, penyimpanan, dan ruang kerja; dekorasi; dan informasi (Fransisca et al. 848).

### **2.2.1 Environment**

Environment adalah lingkungan fisik yang menjadi kondisi sekitar bangunan sebagai tempat untuk beraktivitas. Dalam perancangan interior, kondisi lingkungan sekitar perlu dijadikan tolak ukur agar memiliki hasil akhir yang sesuai kebutuhan. Untuk menjaga interaksi antara pengguna dengan lingkungan sekitar, elemen ini mengubah dan mempertahankan hubungannya dengan sekitar. Hal yang memiliki kaitan dengan elemen ini antara lain:

#### **1. Kebisingan**

Dalam merancang interior ruangan, perlu diperhatikan tingkat kebisingan atau sistem akustik. Faktor ini sangat penting karena dapat memengaruhi sistem mekanis pada ruangan interior yang direncanakan. Contoh sumber kebisingan yang dapat ditemukan di restoran antara lain:

- Kebisingan yang bersumber dari lalu lintas di lingkungan sekitar, seperti suara kendaraan
- Kebisingan antar pengunjung yang sedang berkomunikasi maupun beraktivitas

- Kebisingan ketika memindahkan perabot seperti kursi dan meja
- Kebisingan yang bersumber dari dapur
- Kebisingan dari pelayan restoran yang melakukan aktivitasnya
- Kebisingan yang bersumber dari musik latar pada ruang restoran

Untuk mengontrol sumber kebisingan tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan material yang kedap suara, menambahkan karpet pada lantai, menggunakan material kain pada kursi dan meja yang bisa mengurangi kebisingan, ataupun dengan cara menyediakan teknologi pemesanan elektronik sehingga bisa mengurangi kebisingan suara ketika memesan makanan dan minuman.

## 2. Penghawaan

Pemilik bisnis kuliner pasti memahami bahwa penghematan energi dan pengurangan limbah adalah upaya yang sangat penting untuk menjaga keberlanjutan bisnis. Restoran memerlukan energi dalam jumlah besar, terutama untuk produk-produk masak dan pemakaian peralatan dapur. Banyak restoran menggunakan gas untuk memasak, sehingga menghasilkan panas tambahan. Kondisi ini memaksa sistem AC untuk mengkompensasi panas yang ditimbulkan dari dapur, sehingga meningkatkan konsumsi energi secara keseluruhan. Penggunaan AC ataupun kipas bisa memberikan kenyamanan bagi pengunjung sehingga pengunjung memiliki pandangan yang baik juga terhadap penghawaan di dalam ruang restoran (Astuti 15).

## 3. Keamanan

Sistem interior ini menjadi unsur penting bagi pemilik bisnis maupun pengunjung. Keamanan bisa diantisipasi dengan menerapkan petugas keamanan ataupun CCTV yang bisa memonitor aktivitas dalam restoran. Selain itu, keamanan perlu dijaga terhadap kebakaran. Hal ini bisa diantisipasi dengan menyediakan alarm kebakaran, alat pendeteksi asap, alat pemancar air (*sprinkler*), maupun APAR.

### 2.2.2 Space

Space adalah ruang yang berkaitan dengan batas dalam tiap ruang, bagian tepi dalam bangunan, dan konteks ruang dalam bangunan. Efek bagi pengguna ruang berkaitan dengan perencanaan ruang dan sirkulasi ruang. Setiap jenis restoran, gaya pelayanan, dan lokasi memengaruhi lokasi batasan ruang yang menjadi fasilitas. Batasan ruang yang umumnya terdapat dalam suatu restoran adalah area masuk, area tunggu, area makan, toilet umum, dapur, dan ruang belakang lainnya yang dibutuhkan. Adapun ruang tambahan seperti lounge

atau bar yang mungkin diperlukan untuk kebutuhan bisnis setiap restoran.

Konteks ruang area masuk dan ruang tunggu memiliki banyak variasi namun harus memenuhi standar aksesibilitas. Restoran kelas atas jarang menyediakan kursi tunggu namun digantikan dengan menyediakan bar sebagai area tunggu. Chain restoran menyediakan ruang tunggu dengan kursi tamu untuk menunggu. Berbeda dengan restoran cepat saji yang tidak memiliki area tunggu karena biasanya pengunjung langsung diarahkan ke antrian kasir.

Konteks ruangan pada area duduk restoran ditentukan oleh konsep bisnis yang digunakan berdasarkan penggunaan meja, bentuk dan kursi yang digunakan. Meja dengan jarak dekat digunakan pada ruang terbuka dengan fasilitas pelayanan cepat yang bising. Area ruang makan juga memerlukan area jalan yang universal diakses. Sedangkan area duduk bar memiliki area yang lebih banyak daripada ruang makan. Semua faktor dalam restoran bisa memengaruhi jumlah kursi yang memengaruhi potensi pendapatan.

Area duduk bisa berupa *banquette booth seating* dan dudukan bar. Area *banquette booth seating* sering menjadi pilihan pengunjung dikarenakan dapat menampung 4 orang atau lebih. Namun dari segi bisnis hal ini kurang efisien jika hanya digunakan satu atau dua orang saja. Sedangkan dudukan bar memiliki kriteria lokasi ruang area minum.

Kontek ruang dapur tidak memiliki aturan standar dikarenakan banyaknya variasi jenis layanan dan keperluan setiap restoran. Faktanya, sebagian besar dapur komersial dirancang dalam ukuran luas minimal untuk memaksimalkan ruang makan bagi pengunjung sehingga lebih menguntungkan pemilik bisnis. Aturan praktisnya luasan dapur sekitar sepertiga ukuran ruang makan, namun rasio ini bervariasi berdasarkan perencanaan dapur dan kebutuhan dalam restoran.

### **2.2.3 Light**

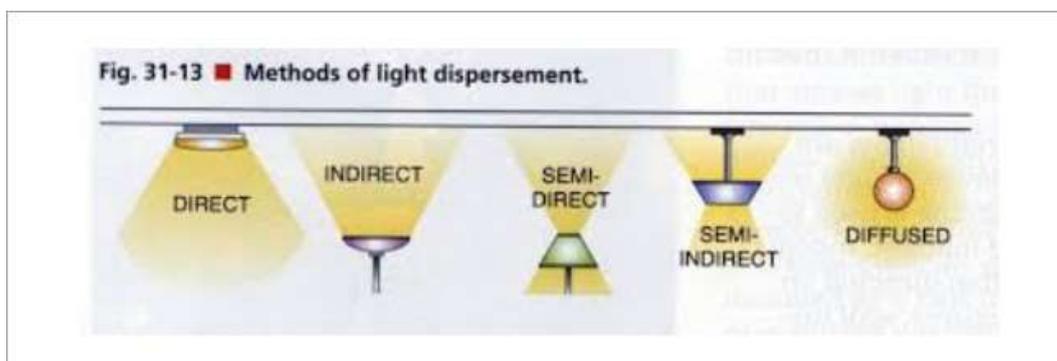
Pencahayaan memiliki peran penting yang memengaruhi suasana ruang. Banyak ahli menganggap pencahayaan menjadi elemen penting dalam desain interior bisnis kuliner yang sukses. Pertimbangan pertama oleh pengguna ruang secara visual mengarah kepada pencahayaan ruang tersebut. Maka dari itu dalam memilih jenis pencahayaan, intensitas cahaya, desain lampu, dan lain-lain harus selektif.

Restoran perlu menerapkan pencahayaan yang optimal. Pencahayaan memberi informasi visual suatu lingkungan. Tingkat pencahayaan memberikan efek psikologis bagi pengunjung restoran. Pencahayaan bisa memengaruhi penampilan para tamu. Desain pencahayaan pada restoran memengaruhi penampilan makanan yang disajikan. Banyak jenis pencahayaan yang digunakan untuk pencahayaan fungsional dan estetis di tempat makan.

Pencahayaan terdiri dari pencahayaan dan buatan (lampu) dan alami (matahari). Fungsi pencahayaan sendiri untuk memberikan efektivitas dan efisiensi cahaya ruang dan menciptakan nuansa dalam desain ruang tersebut. Kedua jenis pencahayaan dapat menimbulkan suasana dalam ruang yang berbeda. Dengan memadukan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan dalam suatu ruangan, ruangan dapat menjadi lebih sehat. Wicaksono & Tisnawati (104) berpendapat bahwa pencahayaan alami yang merupakan pencahayaan sinar matahari pada pukul 06.00 hingga pukul 18.00. Pencahayaan alami dapat menggunakan *skylight*, jendela, dan perabot hemat energi.

Terdapat beberapa jenis pencahayaan buatan yang dapat digunakan dalam desain restoran (Gunawan and Salayanti 198):

- *Ambient light*, sistem pencahayaan yang memiliki sinar merata (diffuse).
- *Accent light*, sistem pencahayaan dengan sinar hanya sebagai aksesoris ruangan yang menonjolkan suatu benda.
- *Task light*, sistem pencahayaan dengan tujuan fungsional, seperti untuk membaca.
- *Effect light*, sistem pencahayaan yang serupa dengan *accent light*, namun objek yang menjadi pusat perhatian.
- *Decorative light*, sistem pencahayaan untuk unsur dekoratif interior. Intensitas dan warna cahaya digunakan sebagai media pendukung.
- *Architecture light*, memiliki beberapa tipe pencahayaan. Pencahayaan *cove* yang memberi *ambient* halus sehingga ruangan terasa lebih luas. Pencahayaan *coffer* berupa kantong plafon yang diiluminasi. Pencahayaan dinding, dengan *valance* (iluminasi dinding dari atas dan bawah) dan *cornice* (iluminasi dari atas/plafon)
- *Mood light*, pencahayaan untuk menampilkan suasana nuansa suatu ruang. Seperti warna kuning yang berkesan hangat dan akrab, sedangkan warna putih berkesan kaku dan dingin.



Gambar 2. 1 Teknik Distribusi Cahaya

Sumber: Arsimedia, 2020

#### **2.2.4 Ground Plane**

Lantai berupa penutup bidang dasar buatan atau tahan lama, menurut Fathoni et al. (202). Elemen lantai menjadi batas bawah tempat pengguna ruang berjalan dan memiliki beragam material. Tekstur dan kepadatan material yang digunakan untuk menutup lantai sebuah ruangan memengaruhi kualitas akustik ruangan dan sensasi yang kita alami ketika berjalan di atasnya. Lantai, sebagai bagian interior, harus memiliki kemampuan untuk menopang beban berat (Rizal 20). Oleh karena itu, lantai memainkan peran yang sangat penting dalam pembentukan ruang. Tampilan, kenyamanan, dan keselamatan mereka dipengaruhi oleh komponen seperti material penutup lantai yang digunakan, pola penyusunan lantai, dan tekstur lapisan penutup lantai.

Selain terukur nilai estetikanya, desainer interior perlu memastikan fungsi dan keamanan material yang digunakan. Material lantai bisa saja keras, lunak, halus, kasar, berpoles, matt, dan transparan (Ariella and Benedicta 32). Lantai berpoles licin dan mengkilap dapat membahayakan pengguna ruang karena licin. Sedangkan lantai karpet yang anti selip, memiliki faktor akustik yang baik, namun perlu memperhatikan perawatannya. Secara fungsi, lantai dapat digunakan untuk mengarahkan jalur pergerakan pengunjung dalam suatu ruang. Pola lantai dapat memberikan daya tarik tekstur, memperjelas tepi area, atau menunjukkan jalur gerakan. Sebagai area aktivitas dan perabotan di dalam ruang, elemen lantai dapat dibuat dengan elevasi yang berbeda. Elevasi lantai membuat posisi ketinggian suatu objek dari satu titik tertentu.

Dalam jurnal milik Dhillon (62), dikatakan bahwa bahan yang digunakan memengaruhi suasana di kafe atau tempat umum, yaitu:

- Bahan penutup lantai memberikan suasana hangat, misalnya: serat kayu, karpet, parket, jalur kayu, dan sebagainya.
- Bahan penutup lantai memberikan suasana sejuk, misalnya: lantai keramik, marmer, batuan alami, dan sebagainya.
- Penggunaan marmer sebagai penutup lantai menciptakan suasana yang cantik dan dan sejuk nyaman.
- Bahan keramik tile yang memiliki karakteristik sejuk, indah, dan luas.

#### **2.2.5 Enclosure**

Elemen interior terdiri dari struktur primer dan struktur sekunder. Struktur primer

melalui dinding dan langit-langit/ plafon yang menahan beban. Struktur sekunder berupa dinding dan kolom yang tidak menahan beban. Elemen penghubung ruangan ini berkaitan dengan elemen *ground plane*. Permukaan dari elemen ini memengaruhi desain dan pandangan pengunjung restoran.

Dinding merupakan elemen vertikal yang membentuk ruang dan membatasi interior. Struktur vertikal yang menjadi muka bangunan ini memiliki bidang terbesar dalam interior ruang. Bidang besar ini menjadi yang dominan sehingga perlu diperhatikan perancangannya. Fathoni et al. (202) menyatakan bahwa dinding dapat ditegaskan sebagai komponen visual yang aktif dalam sebuah ruang melalui bentuk, warna, tekstur, dan materialnya. Selain itu, dinding dapat ditegaskan sebagai komponen yang terisolir dari bidang lain yang berdekatan untuk menonjolkan elemen lainnya. Dinding dapat diolah dengan berbagai material pembentuk, material *finishing*, dengan bantuan pencahayaan, atau panel akustik, dan lain-lain (Iswara 15).

Dinding kayu atau keramik memberikan nuansa interior yang lebih neutral dan elegan. Kaca sebagai partisi ruang digunakan untuk mengurangi dinding pembatas yang besar. Material keras seperti kayu, kuningan, batuan alam, dan keramik sering digunakan di area bar. Kayu memberi kesan hangat pada ruangan dan menciptakan suasana yang lebih santai dan nyaman. Logam menciptakan suasana mewah dan elegan (Dhillon 62).

Warna dalam suatu material harus mengimbangi warna coklat hangat dan putih dingin. Kedua warna dinding ini memberikan nuansa neutral dan suasana yang nyaman untuk bercengkerama. Seleksi warna dinding alami seperti putih, cokelat, dan hijau meningkatkan suasana alami, baik di dalam maupun di luar. Warna-warna tanah seperti cokelat memberikan kesan hangat dan nyaman.

Menurut Iswara (16), langit-langit atau disebut plafon adalah pembatas horizontal pada bagian atas interior. "Bidang atap yang membentang & melindungi ruang di dalam bangunan dari elemen iklim, atau bidang langit-langit yang membentuk permukaan penutup di atas ruang" adalah definisi dari plafon atau bidang atas kepala (Fathoni et al., 203). Walaupun tidak terlalu diperhatikan oleh pengunjung, plafon yang diolah dengan baik dapat menimbulkan efek tambahan pada suatu ruang. Peran visual ini dapat memberikan nuansa berbeda pada setiap restoran tentunya.

Plafon dapat diolah dengan mengaplikasikan berbagai material, memberi permainan ketinggian, dan mengolah bentuk dari plafon itu sendiri. Selain melindungi isi di dalam ruangan, plafon bisa menjadi petunjuk arah maupun pembagian area bagi pengunjung. Karena plafon dengan finishing yang serupa dengan dinding dan lantai memberikan kesan mewah, pembagian

material yang ada pada plafon restoran ek=rat kaitannya dengan sirkulasi pembagian fungsi area yang ada (Dhillon et al. 62).

### **2.2.6 Support**

Elemen pendukung ini terdiri dari perabot yang mendukung aktivitas pengguna ruang. Perabot menjadi elemen penting pada ruangan karena jika tidak ada perabot maka tidak ada juga fungsi dari ruang tersebut. Menurut Fathoni et al. (#) furnitur memberikan kontribusi visual pada setting interior. Sifat ekspresif sebuah ruangan sangat dipengaruhi oleh bentuk, garis, warna, tekstur, dan ukuran tiap bendanya. Agar ruangan terlihat cantik, perabot dapat dipilih mengikuti tema ruangan yang diinginkan. Elemen pendukung yang terpenting pada restoran perabot adalah kursi dan meja.

Meja memiliki banyak bentuk seperti, persegi, persegi panjang, dan bundar. Ukuran meja pada restoran mengacu pada jumlah orang yang menggunakan meja tersebut. Meja harus kokoh dan memiliki alas yang seimbang dengan area kaki yang cukup bagi pengguna. Menurut Soekresno agar lebih efisien, restoran perlu memiliki berbagai ukuran dan bentuk meja sebagai fasilitas.



Gambar 2. 2 Restoran Saudi Arabia

Sumber: Reel Studio, 2023

Kursi adalah perabot yang mendukung pengguna restoran untuk duduk. Tempat duduk menjadi elemen penting yang menentukan bagaimana persepsi pengunjung untuk berada di suatu ruangan. Desain kursi yang baik memberikan persepsi yang baik bagi pengunjung sehingga memengaruhi kenyamanan dan ketertarikan pengunjung. Selain itu, desain kursi secara tidak langsung bisa menjadikan tolak ukur pengunjung untuk mengetahui gaya layanan dan menu pada restoran. *Armchair* memberikan persepsi yang lebih nyaman bagi pengunjung. *Simple fixed stools* membuat restoran terlihat lebih kasual.

### **2.2.7 Display, Storage and Work Surfaces**

Elemen ini berguna untuk menampilkan atau menyimpan benda berdasarkan prioritas intensitas penggunaan obyek. Jika dipilih dengan baik, elemen ini menunjang elemen pada

ruang interior. Elemen *display* menjadi media untuk menampilkan atau memamerkan objek. Elemen *storage* menjadi tempat penyimpanan sesuai kebutuhan. Sedangkan *work surface* adalah area permukaan pada interior yang digunakan untuk bekerja.



Gambar 2. 3 *Display Produk, Display Menu, Display Dapur*

Sumber: Pinterest

Pada restoran terdapat beberapa *display* yang dapat digunakan. *Display product* memajang produk yang dijual dalam suatu restoran sehingga *display* ini dapat dilihat langsung oleh pengunjung dan meningkatkan daya jual. *Display menu* menampilkan apa saja yang dijual pada suatu restoran dan harus memiliki visual yang baik dan jelas. *Display dapur* terkadang juga menjadi daya tarik baru pada beberapa restoran. *Display* ini memamerkan area masak kepada pengunjung. Karena terlihat oleh pengunjung, perencanaan letak dapur harus dipikirkan matang matang. Jika terdapat *open-flame* pada dapur, maka area harus dibatasi dengan kaca tahan panas.

*Work surface* adalah material *finishing*, atau lapisan material terakhir selama proses desain. Ada banyak jenis material yang dapat digunakan. Umumnya contoh material yang digunakan adalah, kayu olahan, kayu solid, logam, keramik, kaca, batu-batuan, plastik, dll. Dari material ini, proses akhirnya berupa finishing yang menjadi *work surface*. Finishing yang umumnya digunakan adalah HPL, cat dinding, *wallpaper*, cat duco, *lamine*, *veneer*, dll (Astuti 15).

### **2.2.8 Decoration**

Elemen dekorasi menjadi pelengkap yang menambah estetika ruang. Fathoni et al. (206) menyatakan bahwa aksesoris desain interior adalah item yang memberi ruang dengan pengayaan estetis dan hiasan. Mereka memiliki potensi untuk merangsang pikiran, memberikan kesenangan visual kepada mata, atau menarik tangan. Elemen estetis insidental adalah elemen yang diperoleh melalui material dan furnitur arsitektur. Elemen ini menjadi detail arsitektur yang menunjukkan bagaimana material dikombinasikan untuk membuat aksesoris yang memiliki berbagai tujuan. Contohnya adalah warna, bentuk, dan tekstur furnitur interior, yang dapat memperkaya ruang dan melakukan fungsi lain.

Dekorasi dapat diaplikasikan terpisah ataupun menyatu dengan struktur ruangan dan menyesuaikan konsep sesuai yang diinginkan. Dekorasi dibedakan menjadi, dekorasi yang melekat pada perabot, dekorasi yang menambah nilai estetika interior, dan dekorasi pelengkap fungsi perabot. Elemen estetis ini mencakup teori estetika warna, harmoni ruang, proporsi, tekstur, keseimbangan, kesatuan/ variasi ruang, penekanan ruang, irama ruang, dll.

Elemen dekorasi yang menjadi daya tarik tersendiri dapat sekaligus menjadi brand identity/advertisement. Banyak dekorasi pada restoran yang memberikan aksen-aksen instagramable. Elemen dekorasi karya seni dapat mempengaruhi visual di dalam ruangan untuk memberikan kesan estetik. Lukisan atau seni dinding, patung, dekorasi ruang, dan komponen pendukung lainnya adalah contoh elemen dekorasi lainnya, menurut Fathoni et al. (207). Selain itu, aksesoris dapat berupa patung, keramik, kaca logam, dan tekstil. Karya seni dengan cara yang tepat dapat mengubah cara orang melihat proporsi sebuah ruang atau menekankan elemen desain yang kuat. Bunga dan tanaman memiliki kemampuan untuk membawa ekspresi kehidupan dan pertumbuhan mereka ke dalam lingkungan interior, menurut Fathoni et al. (207).



Gambar 2. 4 Dekorasi

Sumber: [restaurantinteriordesign.eu](http://restaurantinteriordesign.eu)

### **2.2.9 Information**

Elemen yang terdiri dari simbol, tanda, pola, baik 2D atau 3D yang menginformasikan untuk memberitahukan/ memberi saran. Dalam desain interior, petunjuk dan fasad ruangan pada area masuk dapat menarik perhatian dan memudahkan pengunjung untuk mengetahui dan mengenali keberadaan suatu restoran. Informasi yang diterapkan ke dalam interior membantu pengunjung untuk membangun persepsi mereka terhadap restoran. Informasi pada suatu restoran juga membantu mengarahkan pengunjung. Seperti informasi menu, informasi keberadaan ruang/ area lainnya, dan lain lain. Elemen yang cukup penting ini perlu diletakkan dengan baik dan jelas agar mudah terlihat oleh pengunjung (Angelina 15).

### **2.3 Tinjauan Persepsi Pengunjung**

Dalam dunia desain, indera manusia yang terlibat dalam persepsi adalah mata dan telinga, tetapi kulit biasanya digunakan untuk merasakan tekstur suatu bentuk. Bahkan hanya

dengan melihat, otak menanggapi dan menerjemahkan menjadi persepsi. Persepsi, dari pandangan orang pada titik tertentu, adalah bagian dari proses hidup setiap orang, menurut William Ittelson. Menurut Bimo Walgito, persepsi adalah proses mengorganisasi dan menginterpretasikan stimulus yang diterima oleh seseorang atau makhluk sehingga menjadi sesuatu yang signifikan. James Gibson (1966) menyatakan bahwa persepsi terjadi secara langsung. Proses informasi sensorik disebut persepsi, dan mencakup analisis data sensorik langsung hingga analisis sistem visual (Siswanto 144).

Proses mengenali dan memahami informasi sensori untuk memberikan gambaran tentang lingkungan dikenal sebagai persepsi (Astiti et al. 31). Persepsi adalah kesan yang dibuat oleh seseorang melalui panca indera mereka dan kemudian dievaluasi, dianalisa, dan ditafsirkan untuk mendapatkan makna. Persepsi tidak dapat berubah dan dapat dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya. Frida (Iswara 19) mengatakan bahwa persepsi memberikan makna pada stimuli indrawi. Persepsi menjadi alat komunikasi yang mudah digunakan pengamat.

Dalam hal persepsi ruang, Dhillon et al. (64) menyatakan bahwa untuk memahami dampak psikologis elemen desain, seseorang harus memahami berbagai cara individu merasakan lingkungan mereka. Reseptor langsung (otot, kulit, dan selaput) dan reseptor jarak jauh adalah dua kategori umum alat sensorik, menurut Edward T. Hall dalam bukunya *The Hidden Dimension* (Anchor Books, 1969). Reseptor langsung (mata, telinga, dan hidung) memeriksa dunia dari dekat. Dunia sentuhan mencakup berbagai sensasi, seperti suhu, tekstur, kekerasan, dan bentuk. Untuk mengetahui apa yang dilihat pengunjung tentang setiap elemen interior, studi gaya tambahan harus dilakukan, termasuk warna, bentuk, tekstur, dan material, menurut Astiti (2).

Persepsi adalah kesimpulan yang diproses oleh otak manusia yang menyebabkan perbedaan pendapat setiap orang (Elisabet and Hedy 92). Persepsi bersifat subjektif sehingga setiap manusia berbeda-beda namun bersifat langsung dan tergantung setiap persepsi visual manusia (Putri et al. 5449). Hal ini terjadi karena sistem nilai dan sifat kepribadian individu tersebut berbeda. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa persepsi adalah proses bagaimana seseorang menanggapi dan menginterpretasikan informasi yang mereka terima melalui indra mereka. Tanggapan ini kemudian dapat berdampak pada perilaku mereka secara positif atau negatif.

Diambil dari jurnal milik Wiyarsih (66), menurut Walgito dan Siagian terdapat beberapa faktor yang memengaruhi persepsi. Ada dua jenis variabel yang memengaruhi cara seseorang melihat sesuatu, menurut Walgito (1991). Faktor internal terdiri dari apa yang ada dalam diri

penonton (segi kejasmanian dan psikologis), sedangkan faktor eksternal terdiri dari stimulus dan lingkungannya. Interaksi antara individu dan stimulus sebagai faktor internal dan lingkungan sebagai faktor eksternal membentuk persepsi individu.

Sebagaimana dinyatakan oleh Siagian dan Stephen P. Robins dalam penelitian Kahir (21), terdapat tiga faktor yang menjadi pengaruh persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- Individu yang bersangkutan.  
Sikap, motivasi, kepentingan, minat, pengalaman, pengetahuan, dan harapan seseorang dipengaruhi oleh karakteristik individunya saat mereka melihat dan mencoba menginterpretasikan tentang apa yang dilihat.
- Sasaran/ Target dari persepsi  
Sasaran dapat berupa benda, orang, atau peristiwa, dan sifat-sifatnya yang memengaruhi cara orang melihatnya. Hal ini menyebabkan seseorang mengelompokkan orang, benda, atau peristiwa sejenis untuk membedakan mereka dari kelompok lain yang tidak sebanding.
- Faktor keadaan/ situasi  
Persepsi harus dilihat dalam konteks, yang berarti situasi di mana persepsi itu timbul, dan harus dipertimbangkan. Faktor ini memengaruhi bagaimana persepsi seseorang berkembang.

Menurut Ching dan Setiawan, bentuk, rupa/wujud, warna, dan tekstur adalah beberapa komponen yang membentuk proses persepsi visual (Prastyo 214).

- Bentuk  
Bentuk terdiri dari titik, garis, bidang datar, dan volume. Garis, yang pada dasarnya memiliki panjang satu dimensi, dapat membuat karakter visual berdasarkan perbandingan lebar, panjang, kontur, dan tingkat kontinuitasnya dari perspektif kita.
- Rupa/ wujud  
Dengan mengacu pada garis luar batas 3D, rupa adalah alat penting untuk membedakan bentuk. Dua kategori rupa atau wujud adalah garis lengkung dan garis lurus. Garis lengkung adalah bentuk lingkaran yang umum, sedangkan garis lurus mencakup berbagai bentuk poligon yang dapat menjadi lingkaran. Bentuk lengkung menunjukkan kelembutan bentuk aliran.
- Warna  
Warna, yang ada dalam tatanan, adalah elemen visual utama. Semua warna cahaya dalam spektrum terdiri dari cahaya putih, seperti cahaya matahari; beberapa sumber

cahaya, seperti lampu TL atau pantulan cahaya dari dinding berwarna, membuat spektrum tidak seimbang. Hal ini karena warna yang terlihat tidak lepas dari benda yang disinari cahaya. Pencahayaan membantu membedakan antara tingkat terang dan gelap warna.

- **Tekstur**

Tekstur adalah kualitas permukaan material seperti garis-garis, urat kayu, dan batu. Kehalusan atau kekasaran permukaan benda adalah salah satu penggunaan tekstur yang paling umum. Tekstur riil dan visual adalah dua jenis tekstur. Tekstur visual dapat dilihat oleh panca indera mata, sedangkan tekstur riil dapat dirasakan dengan sentuhan dan nyata.

## **2.4 Tinjauan Restoran**

Kata 'restaurer' dalam bahasa Perancis berarti restorasi. Menurut UU RI No. 34 tahun 2000, restoran didefinisikan sebagai suatu tempat di mana hidangan disajikan dan dikenakan biaya. Oleh karena itu, restoran adalah tempat yang disediakan bagi para pengunjung untuk membeli dan menikmati hidangan dengan sistem pelayanan dan fasilitas yang memadai. Desain interior restoran memainkan peran penting dalam menentukan kesuksesan suatu restoran, sebesar halnya dengan menu dan pelayanan yang ditawarkan. Dari restoran sederhana hingga restoran mewah, desain interior menjadi faktor penentu dalam memenangkan hati pelanggan.

### **2.4.1 Klasifikasi Restoran**

Klasifikasi Restoran merujuk pada usaha komersial yang menjual makanan dan minuman, dengan pelayanan yang dikelola secara profesional. Dari perspektif bisnis, jenis restoran dapat dibagi menjadi beberapa kategori, seperti (Astuti 6):

- *A'la carte*

Restoran yang menawarkan pengalaman bebtas tanpa aturan dengan makanan secara terpisah dari menu lengkap yang harus dipesan terlebih dahulu melalui pelayan.

- *Banquet*

Restoran yang memberikan hidangan secara masal dan harus dibayar terlebih dahulu, dan jenis ini menyediakan hiburan dalam jamuan.

- *Buffet*

Restoran yang menyediakan berbagai macam jenis makanan di meja, dengan porsi yang tidak terbatas

- *Cafeteria*

Restoran yang menyediakan makanan dengan pilihan terbatas. Makanan tersedia diatas meja untuk langsung di pilih sendiri. Harga makanan berdasarkan jumlah yang diambil.

- *Family style*

Restoran yang menyajikan makanan langsung pada meja pelanggan. Pelanggan dapat memilih makanan yang diinginkan. Karena jumlah piring yang banyak terkadang membutuhkan meja lebih.

- *Delivery*

Restoran yang menerima pesanan makanan melalui telepon. Kemudian pesanan diantarkan ke pelanggan.

- *Fast food*

Restoran dimana pelanggan yang mengantri untuk memesan makanan. Pelayan mencatat pesanan dan menerima pembayaran. Pelanggan menerima hidangan langsung dan meninggalkan antrian.

- *Machine service*

Restoran dengan mesin otomatis, dimana pelanggan dapat mengambil hidangan dengan memasukkan uang untuk pembayaran.

- *Satelite system*

Restoran yang makanannya telah disiapkan secara banyak, sehingga makanan dapat di distribusikan ke masing masing pelanggan.

- *Tablesides*

Restoran yang memasak pada gueridon yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung.

- *Take out*

Restoran yang hanya menyediakan tempat antri untuk menunggu makanan yang sudah di pesan.

- *Tray service*

Restoran yang hidangannya telah tersedia sebelum ada pesanan dan di pajang pada etalase.

Pengelolaan dan sistem penyajian, dapat diklasifikasikan antara lain (Astit 8):

1. Restoran Formal, merupakan restoran komersial dan profesional dengan pelayanan eksklusif. Biasanya restoran ini memiliki ciri-ciri: penerimaan pelanggan dengan sistem pemesanan, penggunaan pakaian formal, penyajian dengan modifikasi *table service*, menu klasik atau Eropa, terdapat ruang *cocktail*, melayani makan siang dan malam, menyediakan minuman bar lengkap, hiburan *live music*, suasana eksklusif dan romantis,

harga relatif tinggi, dan penataan meja yang lebih luas.

2. Restoran Informal, merupakan restoran yang dikelola secara profesional dan komersial menempatkan kecepatan pelayanan, kemudahan, dan frekuensi sebagai prioritas utama. Restoran ini memiliki beberapa ciri, yaitu: tidak memiliki sistem reservasi, tidak ada *dress code* formal, tanpa hiburan *live music*, penataan meja dan bangku lebih rapat, menerapkan sistem penyajian *American Service / Ready Plate* atau *Self Service*, menu terbatas pada makanan cepat saji, dan sedikitnya tenaga servis.
3. Restoran Spesialisasi, merupakan restoran profesional dan komersial yang menawarkan hidangan khas dari suatu negara dengan sistem penyajian yang unik dan khas. Beberapa jenis restoran yang berbeda adalah *Fine Dining Restaurant* yang menawarkan masakan lezat dengan harga tinggi dan pelayanan yang memuaskan, *Theme Restaurant* yang menggunakan tema dalam desain interiornya, *Casual Dinner House* yang mengutamakan kenyamanan, *Ethnic Restaurant* yang menggunakan pendekatan budaya dalam penyajian makanan, *Family Restaurant* yang cocok untuk seluruh anggota keluarga dengan harga yang terjangkau, dan *Quick-Service Restaurant* yang menawarkan makanan cepat saji.

#### 2.4.2 Kegiatan Restoran

Kegiatan dalam sebuah restoran dibagi menjadi 4 kategori utama, yaitu (Rizal 17):

- Bagian dapur, bertanggung jawab atas persiapan dan produksi hidangan.
- Ruang makan (dining area), yang menjual, menawarkan, dan menyajikan hidangan yang dimasak oleh bagian dapur.
- Bagian bar, menjual minuman dengan kandungan serta melayani tamu.
- Kasir, menjadi tempat tamu untuk melakukan transaksi.

#### 2.4.3 Fasilitas Restoran

Menurut Soekresno (2000:34), ruangan di dalam restoran dibagi menjadi dua bagian dengan fungsi yang berbeda, yaitu (Rizal 17):

1. Ruang Depan (Front Area) berfungsi sebagai tempat pelayanan bagi pelanggan, dan persyaratannya meliputi: memenuhi standar luas area, selalu terpasang alat deteksi kebakaran, penyekat di antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api, sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara, area harus bersih, rapi, dan sesuai syarat kesehatan, dan mudah untuk dibersihkan dan dirawat.
2. Ruang Belakang (Back Area) berfungsi sebagai area persiapan, penyimpanan, dan

pengolahan produk hidangan. Ruangan ini menjadi tempat aktivitas kerja bagi karyawan restoran yang membatasi pelanggan. Persyaratannya meliputi: penerangan yang cukup, gudang bahan makanan terpisah menurut jenisnya, Lantai tidak licin, saluran pembuangan air yang memadai dan lancar, alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur terpasang, saluran air bersih yang lancar dan mencukupi, dan persyaratan lainnya sesuai dengan persyaratan restoran.

#### **2.4.4 Syarat Restoran**

Adapun menurut S.K. Menparpostel syarat sebuah rumah makan antara lain (Rizal 18):

1. Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas standar 1,5 m<sup>2</sup> per tempat duduk.
2. Letak ruang makan berhubungan dengan dapur.
3. Meja dilengkapi dengan asbak dan tempat garam.
4. Meja dilengkapi dengan placemats.
5. Terdapat sirkulasi udara yang memadai dan pengatur suhu udara.
6. Terdapat fasilitas bantu untuk pelayanan.
7. Terdapat toilet umum, dengan toilet pria dan wanita terpisah.
8. Terdapat penerangan yang memadai.
9. Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
10. Lantai tidak licin, dan ada selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
11. Alat penghisap dipasang, dan saluran air bersih dapur lancar dan mencukupi..

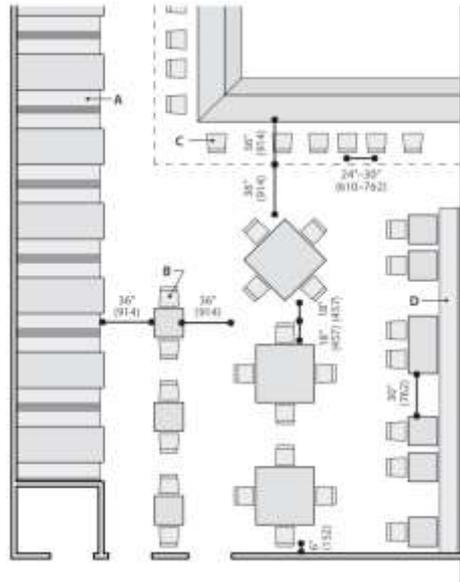
#### **2.4.5 Sirkulasi Restoran**

Menurut Suptandar, alur sirkulasi adalah faktor penting dalam menentukan kelancaran arus pengunjung, karyawan, dan barang di dalam restoran. Dalam konteks ini, organisasi ruang yang benar (struktural) menentukan alur sirkulasi yang terbentuk. Kesuksesan sebuah restoran juga dipengaruhi oleh alur sirkulasi yang disediakan, terutama bagi pengunjung. Sebaiknya hindari sirkulasi yang bersilangan karena dapat menyebabkan penumpukan dan mengganggu kenyamanan pengunjung.

Menurut Soekresno dalam bukunya "*Management Food and Beverage Service Hotel*", ukuran sirkulasi yang diperlukan pada area makan untuk 1 orang adalah 75 cm. Ukuran sirkulasi untuk 2 orang/ satu troli besar adalah 90 cm, sedangkan ukuran sirkulasi yang dibutuhkan untuk 2 orang atau 1 orang dengan 1 troli besar adalah 105 cm.

Terdapat empat jenis sirkulasi ruang, yaitu sirkulasi sekuensial (linier), sirkulasi acak, sirkulasi radial, dan sirkulasi linier bercabang. Sirkulasi sekuensial mengarahkan pengunjung

menuju 1 tujuan melalui 1 jalan, sirkulasi acak memungkinkan pengunjung memilih jalan yang diinginkan, sirkulasi radial tidak mengarahkan pengunjung ke suatu tempat, dan sirkulasi linier bercabang memiliki pembagian ruang yang jelas.



Gambar 2. 5 *Layout Restoran*

Sumber: Grimley, Chris & Mirni Love. *The Interior Design Reference & Specification Book*. Rockport, p. 110. Accessed 11 Jan. 2023.

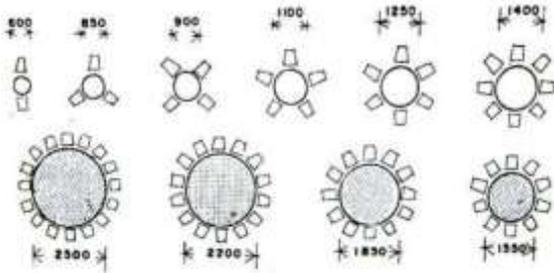
#### 2.4.6 Elemen Pembentuk Restoran

Suatu restoran memiliki elemen pembentuk utama yaitu lantai, dinding, plafon, dan elemen pendukung. Untuk lantai yang aman dan mudah dibersihkan, pastikan bahwa permukaannya kedap air, rata, dan tidak licin. Selain itu, hindari membuat sudut mati pada pertemuan antara lantai dan dinding. Dinding harus memiliki permukaan bagian dalam yang rata dan mudah dibersihkan. Agar tidak terkena air, permukaan harus diberi lapisan kedap air seperti porselen, dengan ketinggian minimal 2 meter. Plafon idealnya memiliki permukaan datar, dengan warna terang, mudah dibersihkan, dan tidak berlubang. Ketinggian plafon dari lantai setidaknya 2,4 meter.

Elemen pendukung dalam restoran yang paling penting adalah kursi dan meja. Pedoman untuk kursi meliputi tinggi keseluruhan kursi dengan sandaran yang harus mencapai 900 mm, tinggi kursi sampai bagian yang diduduki minimal 50 mm, dan panjang serta sekebar kaki kursi harus 450 x 450 mm. Pedoman meja kotak tentu berbeda beda terhadap penggunaannya. Berikut untuk pedoman meja bundar dalam restoran :

- Diameter 600mm = 2 orang
- Diameter 800mm = 3 orang

- Diameter 900mm = 4 orang
- Diameter 1100mm = 5 orang
- Diameter 1250mm = 6 orang
- Diameter 1400mm = 8 orang
- Diameter 1550mm = 10 orang
- Diameter 1850mm = 12 orang
- Diameter 2200mm = 14 orang
- Diameter 2500mm = 16 orang

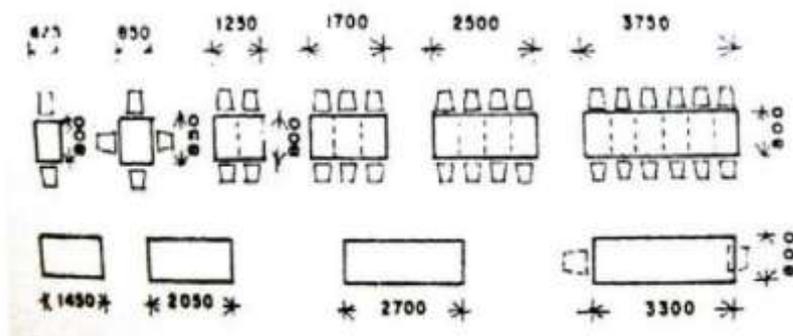


Gambar 2. 6 Pedoman Ukuran Meja Bulat

Sumber: Pratama, David, et al. "Perancangan Interior Restoran & Kafe dengan Konsep Kontemporer Tradisional Khas Lombok di Lombok". *Jurnal INTRA*, vol. 7, no. 2, 2019, p. 784. [dewey.petra.ac.id](http://dewey.petra.ac.id). Accessed 11 Jan. 2023.

Berikut untuk pedoman meja kotak/ persegi panjang dalam restoran :

- Panjang 80 cm, Lebar 62,5 cm untuk 2 orang
- Panjang 85 cm, Lebar 85 cm untuk 4 orang
- Panjang 125 cm, Lebar 80 cm untuk 4 orang
- Panjang 250 cm, Lebar 80 cm untuk 6 orang
- Panjang 375 cm, Lebar 80 cm untuk 12 orang



Gambar 2. 7 Pedoman Ukuran Meja Persegi

Sumber: Pratiyasa, David, et al. "Perancangan Interior Restoran & Kafe dengan Konsep Kontemporer Tradisional Khas Lombok di Lombok". *Jurnal INTRA*, vol. 7, no. 2, 2019, p. 785. [dewey.petra.ac.id](http://dewey.petra.ac.id). Accessed 11 Jan. 2023.