

2. TEORI PENUNJANG

2.1 Tinjauan Pustaka

Judul proyek yang dipakai pada riset adalah Analisis Multi-sensori dalam Desain Interior Café Ropopang di Surabaya sebagai Elemen Pengaruh Psikologis

2.2 Pengertian Judul

1. Analisis: Pemeriksaan mendalam terhadap suatu peristiwa (seperti tulisan, tindakan, dan sebagainya) untuk memahami kondisi yang sebenarnya. (KBBI WEB, 2024)

2. Multi: Awalan yang berarti banyak (bermacam-macam) (Pusat Bahasa 2008)

3. Sensori: Berhubungan dengan indra. (KBBI WEB, 2024)

Multisensori terdiri dari dua kata, yaitu "multi" dan "sensori." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999, hal. 671), "multi" berarti banyak atau lebih dari satu, sementara "sensori" (KBBI, 1999, hal. 916) berarti panca indera. Oleh karena itu, gabungan kedua kata ini mengacu pada penggunaan lebih dari satu panca indera.

4. Desain: Kerangka bentuk; rancangan (KBBI WEB, 2024)

5. Interior: Bagian dalam suatu ruangan/ objek (KBBI, 2024)

6. Café: tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik (KBBI WEB, 2024)

7. Ropopang: Nama brand Cafe

8. Surabaya: Nama kota.

9. Elemen: Zat sederhana yang dianggap sebagai bagian dari komposisi bahan alam semesta (KBBI WEB, 2024).

10. Pengaruh: Daya yang berasal dari sesuatu (orang, benda) yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (KBBI WEB, 2024).

11. Psikologis: Berkenaan dengan psikologi; bersifat kejiwaan. (KBBI WEB, 2024)

2.2.1 Kesimpulan Judul

Penelitian ini membahas tentang analisis interior dengan sentuhan, bau, dan bunyi sebagai elemen pengaruh psikologis pengunjung Cafe Ropopang Surabaya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sentuhan, bau, warna, dan bunyi dapat mempengaruhi psikologis manusia dalam ruang interior, terutama interior kafe. Sentuhan, bau, warna, dan bunyi merupakan elemen-elemen yang dapat memberikan pengalaman sensoris yang dapat mempengaruhi emosi, pikiran, dan perilaku manusia. Sentuhan dapat memberikan rasa nyaman, aman, dan terlindung. Bau dapat memberikan rasa tenang, rileks, atau energik. Bunyi dapat memberikan rasa nyaman, fokus, atau waspada. Analisis ini akan dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana sentuhan, aroma, dan suara memengaruhi psikologi manusia dalam konteks desain interior ruangan.

2.3 State of The Arts (SOTA)

Untuk memperluas wawasan mengenai topik perancangan ini, maka penulis juga melakukan literature review pada beberapa jurnal perancangan sejenis terdahulu yang pernah dilakukan dan telah diringkas sebagai berikut:

2.3.1. Penelitian Terdahulu

Interior yang menggunakan prinsip-prinsip psikologi sebagai dasar dalam perancangannya. Menurut Halim (2005: 6), psikologi arsitektur, termasuk desain interior, merupakan studi yang mengeksplorasi hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku manusia yang saling memengaruhi.

Desain interior yang dipandang dari perspektif psikologi mengaitkan ilmu psikologi dengan argumen visualisasi dari desain interior retail itu sendiri. Lingkungan retail, termasuk interior retail, memiliki peran penting dalam merangsang motivasi belanja konsumen untuk menghasilkan motivasi belanja impulsif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan omzet retail. Aktivitas belanja saat ini telah mengalami pergeseran menuju fenomena belanja sebagai relaksasi, sehingga desain interior retail harus menampilkan visual yang unik dan menarik,

mendorong keinginan konsumen untuk berfoto dan membagikannya di media sosial.

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai psikologi interior:

1. Andriani, S., Murdowo, D., & Firmansyah, R. (2018). Analisis desain interior kantor call center Telkomsel di Gedung Infomedia Nusantara, Bandung Dengan pendekatan psikologi ruang. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.25124/idealog.v3i1.1783>
2. Manikam, R. D., & Noorwatha, I. K. (2021). Tinjauan Psikologi desain interior retail. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, Dan Lingkungan Terbangun*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v1i1.161>
3. Salim, M. A. (2023). Analisis Penerapan Desain behaviour terhadap interior kafe. *KREASI*, 6(1). <https://doi.org/10.37715/kreasi.v6i1.3729>
4. Setiawan, B., & Ruki, U. A. (2014). Penerapan Psikologi desain pada elemen Desain interior. *Humaniora*, 5(2), 1251. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3268>

2.4 Tinjauan Teori

Dalam desain interior, terdapat beberapa teori psikologi yang penting untuk dipertimbangkan guna menciptakan lingkungan yang memenuhi kebutuhan psikologis penghuni atau pengunjung. Berikut beberapa teori psikologi interior yang relevan:

1. Teori Pembentukan Kebiasaan dalam Desain Interior (Habit Formation Theory in Interior Design)

Penemunya adalah Charles Duhigg dan James Clear. Teori ini mengemukakan bahwa desain interior dapat digunakan untuk menciptakan kebiasaan melalui lingkungan yang memicu perilaku tertentu. Duhigg dalam bukunya "The Power of Habit" (2012) dan Clear dalam "Atomic Habits" (2018)

menjelaskan bagaimana kebiasaan terbentuk melalui loop kebiasaan yang terdiri dari cue (pemicu), routine (rutinitas), dan reward (hadiah) (SpringerOpen).

2. Teori Kebutuhan Psikologis Dasar

Dikembangkan oleh Richard M. Ryan dan Edward L. Deci pada tahun 2017. Teori ini menekankan pentingnya tiga kebutuhan psikologis dasar: otonomi, kompetensi, dan hubungan terkait.

- Otonomi: Kebutuhan untuk merasa memiliki kontrol dan kebebasan dalam mengatur perilaku dan keputusan dalam hidupnya. Ini mencakup memiliki pilihan dan kebebasan untuk bertindak sesuai dengan nilai dan preferensi pribadi.
- Kompetensi: Kebutuhan untuk merasa mampu dan efektif dalam melakukan tugas dan mencapai tujuan. Ini melibatkan pengakuan terhadap kemampuan dan pencapaian, serta adanya tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan individu.
- Hubungan Terkait: Kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain dan merasa didukung dalam lingkungan sosialnya. Ini mencakup perasaan diterima, didukung, dan dihargai oleh orang lain, serta memiliki hubungan yang intim dan bermakna.
-

3. Teori Psikologi Warna dalam Desain Interior

Buku "The Interior Design Reference & Specification Book: Everything Interior Designers Need to Know Every Day" oleh Chris Grimley, Mimi Love, dan Linda O'Shea (2018) adalah sumber yang mencakup konsep psikologi warna dalam desain interior modern.

4. Teori Biophilic Design

Buku "Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life" oleh Stephen R. Kellert, Judith Heerwagen, dan Martin Mador (2011) menyajikan pengetahuan tentang konsep biophilic design dan penerapannya dalam desain interior. Konsep ini menggabungkan elemen alam dalam desain, seperti penggunaan tanaman, untuk menciptakan ruang yang

lebih segar dan alami. Pendekatan ini membantu meningkatkan rasa ketenangan dan kenyamanan bagi penghuni ruangan.

5. Teori Restorasi Lingkungan

Meskipun tidak baru, konsep ini terus diperbarui dan dipelajari dalam konteks lingkungan modern. Buku terbaru tentang topik ini termasuk "Restorative Cities: Urban Design for Mental Health and Well-being" oleh Mardelle McCuskey Shepley (2021). Teori restorasi lingkungan oleh Mardelle McCuskey Shepley adalah konsep yang menggambarkan bagaimana lingkungan fisik dapat mempengaruhi kesejahteraan mental dan emosional individu. Shepley berpendapat bahwa lingkungan alami atau dirancang dengan baik dapat memberikan kesempatan untuk pemulihan psikologis dari stres dan kelelahan. Ini bisa mencakup elemen-elemen seperti akses ke alam, pemandangan yang menenangkan, atau desain interior yang mendukung rasa nyaman dan ketenangan.

6. Teori Psikologi Lingkungan Kognitif

Konsep ini membahas tentang bagaimana persepsi dan pengalaman lingkungan memengaruhi perilaku dan kesejahteraan manusia. Salah satu referensi yang relevan adalah buku "Cognitive Architecture: Designing for How We Respond to the Built Environment" oleh Ann Sussman dan Justin B. Hollander (2015).

Dengan memahami dan menerapkan teori-teori psikologi interior ini, desainer interior dapat menciptakan ruang yang memenuhi kebutuhan psikologis penghuni atau pengunjung, serta meningkatkan kesejahteraan dan kenyamanan mereka.

2.5 Tinjauan Literatur

Menurut KBBI, kafe adalah tempat di mana pengunjung bisa menikmati minuman seperti kopi, teh, bir, dan kue-kue, sering disertai dengan hiburan musik. Menurut Marsum (2005), Kafe adalah tempat untuk makan dan minum dengan layanan cepat, yang menawarkan suasana santai atau informal. Kafe merupakan salah satu jenis restoran yang menyediakan tempat duduk baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kafe umumnya memiliki pilihan menu yang lebih terbatas

dibandingkan restoran, namun menawarkan suasana yang santai untuk pengunjung yang ingin bersantai atau melepas kepenatan.

Menurut Sugiarto (1996), layanan kafe meliputi penyediaan makanan cepat saji dengan suasana yang tidak formal. Kafe dijalankan secara komersial dan menyediakan berbagai macam makanan dan minuman dengan harga yang lebih terjangkau daripada restoran. Kafe sering beroperasi 24 jam, memungkinkan para pengunjung datang kapan saja, bahkan setelah restoran lain sudah tutup.

2.5.2 Fungsi Kafe

Menurut William H. Roe, kafe memiliki beberapa fungsi pendidikan terkait layanan makanan di area publik, seperti:

1. Memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk belajar memilih makanan yang sehat.
2. Mengajarkan prinsip kebersihan dan kesehatan.
3. Mencegah pembelian makanan yang tidak memenuhi standar kebersihan dan kesehatan yang sesuai, dan sebagainya.

2.5.3 Tujuan Kafe

Tujuan dari layanan kafe secara umum adalah menyediakan fasilitas bagi pengunjung untuk memenuhi kebutuhan energi mereka selama kegiatan berlangsung. Tujuan kafe bagi pengunjung meliputi:

1. Memastikan pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan memadai gizinya.
2. Memastikan pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan makanan dan minuman yang sesuai dengan ketersediaan uang mereka.
3. Mencegah pengunjung dari efek negatif yang mungkin ditimbulkan oleh warung-warung di sekitar kafe yang tidak terkontrol.
4. Memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk belajar bersama teman sebaya di kafe sebagai bagian dari pengalaman belajar di luar kegiatan utama.
5. Menyediakan ruang bagi pengunjung untuk merancang kegiatan konstruktif mereka sendiri di luar lingkungan kafe.

2.5.4 Klasifikasi Kafe

Menurut Marsum (2000), kafe termasuk dalam klasifikasi restoran. Restoran adalah tempat atau bangunan komersial yang menyediakan layanan makanan dan minuman kepada pelanggannya. Menurut Prof. Vanco Christian dari School of Hotel Administration di Cornell University, tujuan operasional restoran adalah untuk mencapai keuntungan dan memberikan kepuasan kepada pelanggan.

2.5.5 Persyaratan Kebutuhan Ruang

Persyaratan ruang gerak untuk individu berkisar antara 1,4 hingga 1,7 meter persegi. Desain furnitur, dalam konteks desain interior kafe, dapat memengaruhi seberapa lama seorang pengunjung akan tinggal atau datang, makan, dan pergi. Standar ukuran dudukan kursi adalah 40x40 cm, namun, akan lebih baik jika ukuran diperluas menjadi 45x45 cm agar pengunjung merasa lebih nyaman untuk duduk dalam jangka waktu yang lebih lama. Tata letak ruang kafe harus dirancang sedemikian rupa sehingga meja dan kursi dapat disusun dengan variasi dan mudah diubah sesuai kebutuhan pelanggan yang ingin duduk bersama dalam satu kelompok.

Tata ruang kafe idealnya dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung aktivitas pekerja, sehingga dapat meningkatkan kualitas produk dan memberikan kenyamanan serta keamanan kerja bagi staf, serta kenyamanan bagi pelanggan untuk menikmati produk kafe. Tata letak kafe juga harus direncanakan dengan mempertimbangkan siklus operasional, dari penerimaan bahan mentah hingga proses pengolahan dan penyajian produk.

2.5.6 Syarat Ruang Kafe

1. Ruang Depan

Ruang depan yang dimaksud di sini merujuk pada ruang-ruang yang dirancang untuk melayani pelanggan dan pengunjung di kafe. Persyaratan untuk ruang depan meliputi:

- Penyekat antara kafe dengan dapur harus memiliki ketahanan terhadap api.
- Harus tersedia pintu keluar darurat atau tangga darurat.
- Terdapat pintu masuk atau keluar terpisah untuk pelanggan dan pegawai.
- Selalu dilengkapi dengan alat deteksi kebakaran.
- Sirkulasi baik untuk pegawai dan pengunjung.
- Mudah dalam hal kebersihan dan perawatan.

2. Ruang Belakang

Ruang belakang merujuk pada area yang digunakan untuk penyimpanan, persiapan, dan pengolahan produk makanan dan minuman, khusus untuk kegiatan internal karyawan dan tidak diakses oleh pengunjung. Persyaratan untuk ruang belakang mencakup:

- Pencahayaan yang memadai untuk melakukan aktivitas.
- Saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- Terdapat alat penghisap atau saluran pembuangan asap dari dapur.

2.5.7 Standar Pencahayaan Ruang

Berikut adalah standar Tingkat pencahayaan minimum ruang menurut SNI yang telah direkomendasikan.

Tabel 2.1.

Tingkat pencahayaan yang direkomendasikan

Fungsi ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi warna	Keterangan
Rumah Tinggal :			
Teras	60	1 atau 2	
Ruang tamu	120 – 250	1 atau 2	
Ruang makan	120 – 250	1 atau 2	
Ruang kerja	120 – 250	1	
Kamar tidur	120 – 250	1 atau 2	
Kamar mandi	250	1 atau 2	
Dapur	250	1 atau 2	
Garasi	60	3 atau 4	
Perkantoran :			
Ruang Direktur	350	1 atau 2	
Ruang kerja	350	1 atau 2	
Ruang komputer	350	1 atau 2	Gunakan amatur berkisi untuk mencegah silau akibat pantulan layar monitor.
Ruang rapat	300	1 atau 2	
Ruang gambar	750	1 atau 2	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Gudang arsip	150	3 atau 4	
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2	
Lembaga Pendidikan :			
Ruang kelas	250	1 atau 2	
Perpustakaan	300	1 atau 2	
Laboratorium	500	1	
Ruang gambar	750	1	Gunakan pencahayaan setempat pada meja gambar.
Kantin	200	1	
Hotel dan Restoran			
Lobby, koridor	100	1	Pencahayaan pada bidang verti sangat penting untuk menciptakan suasana/kesan ruang yang baik.
Ballroom/ruang sidang.	200	1	Sistem pencahayaan harus dirancang untuk menciptakan suasana yang sesuai. Sistem pengendalian "switching" dan "dimming" dapat digunakan untuk memperoleh berbagai efek pencahayaan.
Ruang makan.	250	1	
Cafeteria	250	1	
Kamar tidur.	150	1 atau 2	Diperlukan lampu tambahan pada bagian kepala tempat tidur dan cermin.
Dapur.	300	1	
Rumah Sakit/Balai pengobatan			
Ruang rawat inap.	250	1 atau 2	
Ruang operasi, ruang bersalin.	300	1	Gunakan pencahayaan setempat pada tempat yang diperlukan.
Laboratorium	500	1 atau 2	
Ruang rekreasi dan rehabilitasi.	250	1	
Pertokoan/Ruang pameran.			
Ruang pameran dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil).	500	1	Tingkat pencahayaan ini harus memenuhi pada lantai. Untuk beberapa produk tingkat pencahayaan pada bidang verti juga penting.
Toko kue dan makanan.	250	1	
Toko buku dan alat tulis/gambar.	300	1	
Toko perhiasan, arloji.	500	1	
Toko Barang kulit dan sepatu.	500	1	
Toko pakaian.	500	1	
Pasar Swalayan.	500	1 atau 2	Pencahayaan pada bidang verti pada rak barang.
Toko alat listrik (TV, Radio/tape, mesin cuci, dan lain-lain).	250	1 atau 2	
Industri (Umum).			
Ruang Parkir	50	3	
Gudang	100	3	
Pekerjaan kasar.	100 – 200	2 atau 3	
Pekerjaan sedang	200 – 500	1 atau 2	
Pekerjaan halus	500 – 1000	1	
Pekerjaan amat halus	1000 – 2000	1	
Pemeriksaan warna.	750	1	
Rumah ibadah.			
Mesjid	200	1 atau 2	Untuk tempat-tempat yang membutuhkan tingkat pencahayaan yang lebih tinggi dapat digunakan pencahayaan setempat.
Gereja	200	1 atau 2	Idem
Vihara	200	1 atau 2	Idem

Sumber: Predy Agriawan, 2001

Standar pencahayaan yang direkomendasikan untuk kafe adalah sekitar rata-rata 250 lux.

2.5.8 Standar Penghawaan Ruang

Berikut adalah standar tingkat minimum penghawaan yang direkomendasikan menurut SNI, seperti yang tercantum dalam Tabel 2.2. Sumber referensi adalah SNI 03-6572-2001.

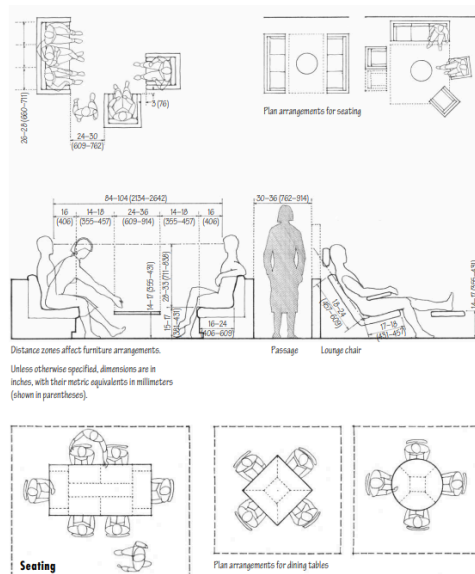
Kondisi	Temperatur Efektif
Sejuk Nyaman	20,5°C – 22,8°C
Ambang Batas	24,0°C
Nyaman Optimal	22,8°C – 25,8°C
Ambang Batas	28,0°C
Hangat Nyaman	25,8°C – 27,1°C
Ambang Batas	31,0°C

Sumber: SNI 03-6572-2001

Standar penghawaan yang direkomendasikan untuk ruangan adalah antara 20,5°C hingga 31,0°C, seperti yang tercantum dalam tabel referensi.

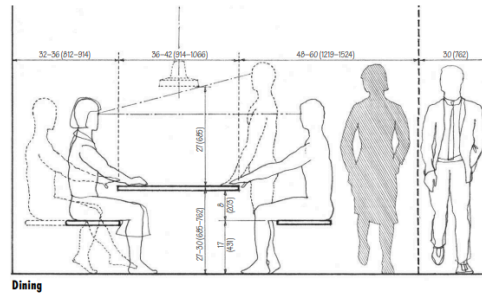
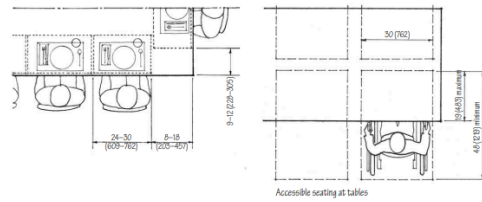
2.5.9 Ergonomi Area Makan

Berikut adalah standar ergonomi ukuran area makan menurut Francis D.K. Ching, & Corky Binggeli



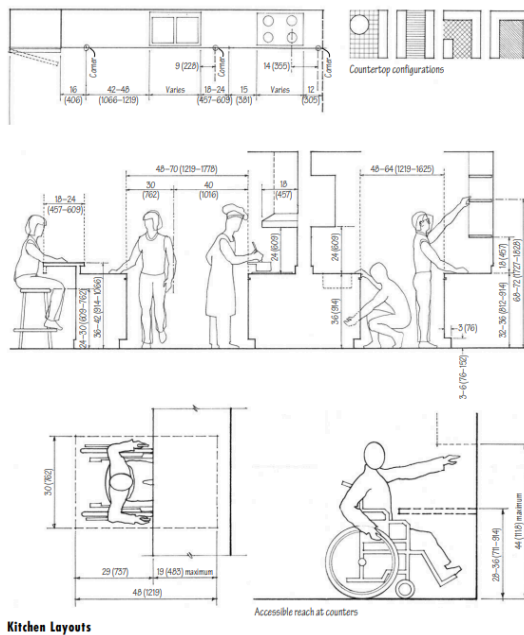
Gambar 2.3 Ilustrasi ukuran area duduk tempat makan

Sumber: Francis D.K. Ching, & Corky Binggeli, *Interior Design Illustrated*



Gambar 2.4 Ilustrasi ukuran area duduk tempat makan

Sumber: Francis D.K. Ching, & Corky Binggeli, *Interior Design Illustrated*



Gambar 2.5 Ilustrasi ukuran dapur dan area duduk tempat makan

Sumber: Francis D.K. Ching, & Corky Binggeli, *Interior Design Illustrated*