



Jurnal Arsitektur Zonasi

Journal homepage:

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz>



Desain Interior Dilihat dari Pendekatan Fungsi Ruang Dalam dan Perilaku Pengguna Terhadap Interior dan Lobi pada Restoran (Studi Kasus Tambuhak Food and Beverages Garden)

Indra Yudhapratama Kusumah^{1*}, Ilhamdaniah²

^{1,2}Universitas Katolik Darma Cendika, Surabaya, Indonesia

*Correspondence: E-mail: encep.nurulhuda99@gmail.com

ABSTRACT

Kritik arsitektur merupakan bagian dari disiplin pada sebuah proses dalam bidang akademik maupun pada dunia praktik profesional sehingga hubungan antara aspek teoritis dan kritis dari suatu fenomena arsitektur akan terhubungkan hingga dapat membangun suatu pengetahuan proses arsitektur baik secara akademik teoritis hingga kritik yang akan berdampak untuk melatih keterampilan secara analitis, konseptual, interpretif serta metodologi penelitian dan dapat mengembangkan kerangka kognitif secara kontekstual dari sebuah model arsitektur dan lingkungan metodologi yang digunakan secara substansial penulis telah menentukan arah analisisnya sebelumnya. Topik yang akan dibahas oleh penulis adalah DESAIN INTERIOR DILIHAT DARI PENDEKATAN FUNGSI RUANG DALAM DAN PERILAKU PENGGUNA PADA DESIGN LOBBY RESTAURANT dan CAFÉ DI BANDUNG sehingga kualitas dan design interior hingga pemilihan fungsi furniture yang tidak hanya digunakan sebagai sarana dan fasilitas saja melainkan juga menjadi penguat dalam penciptaan atmosfer sebuah lobi dan tercipta juga sebuah lobi yang mempunyai kesan sebuah ruangan atau area yang dipengaruhi oleh pengguna dari ruang tersebut, memiliki nilai timbal balik yang sangat kuat, sehingga dapat mempengaruhi karakteristik manusia yang melakukan aktivitas didalamnya.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 27 July 2023

First Revised 15 August 2023

Accepted 12 September 2023

First Available online 1 Oct 2023

Publication Date 1 October 2023

Keyword:

literature review,
lobi restaurant dan café,
fungsi ruang,
pendekatan perilaku,
desain lobi

1. PENDAHULUAN

Wisata kuliner sudah menjadi sebuah hasil perkembangan kota Bandung, dilihat dari bervariasinya jenis-jenis makanan, jajanan dari mulai yang berbasis Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) hingga berskala menengah besar. Hidangan nusantara hingga internasional menjadi sebuah sajian pilihan menarik kota ini, baik bagi penduduk lokal, wisatawan domestik hingga wisatawan mancanegara. Usaha Kuliner dapat dimasukkan kedalam 2 kategori, yaitu sektor usaha bidang pariwisata dan sektor bidang ekonomi dimana usaha kuliner yang merupakan usaha UMKM. Usaha kecil hingga menengah adalah tulang punggung perekonomian Indonesia yang memang bertumpu pada konsumsi dan daya beli masyarakat. Melihat dari hal tersebut maka dapat terlihat jelas potensi pada sektor ini, sehingga tentunya daya saing yang semakin ketat membuat sebuah inovasi pada sebuah usaha kuliner, café hingga restoran dituntut untuk lebih mengutamakan inovasi yang dapat menjadi sebuah daya tarik tersendiri untuk menarik minat pengunjung, selain dari cita rasa makanan dan minuman yang dihidangkan sudah menjadi hal utama untuk menjadi prioritas unggulannya.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Bandung, Jumlah Sarana Penunjang Pariwisata di Kota Bandung (Unit) pada tahun 2020 sebanyak 1.555 unit dan pada tahun 2021 sebanyak 1.378. Meskipun mengalami penurunan akibat Pandemi Covid-19, tetapi tidak membuat wisata kuliner Bandung hilang dan berhenti sampai saat ini. Wisata kuliner Bandung masih tetap berjalan hingga saat ini, salah satunya banyak restoran-restoran maupun café yang berdiri dan bangkit dan bahkan bermunculan café hingga restaurant baru setelah pandemi Covid-19.

Kafe atau Restoran yang berdiri dan bertahan terutama pada saat mengarungi ujian masa periode pandemik Covid-19 dapat terlihat memiliki benang merah, diantaranya adalah restoran dan kafe yang memiliki cita rasa masakan dan minuman yang sangat baik, harga yang terjangkau. Desain yang membuat nyaman pengunjung dan melakukan pengulangan kunjungannya hingga sudut-sudut sebuah restoran dan kafe yang *instagramable* dan mampu menjamah segmen bukan hanya segelintir kalangan. Namun juga mampu mengabsorb segmentasi sebuah restaurant dan café bagi keluarga, kalangan profesional, kaula muda mudi dari lintas generasi baik untuk melakukan aktivitas formal maupun non formal. Selain itu, sebuah restoran yang sukses dalam pasar bisnis, adalah restoran yang harus menjaga konsep yang kuat pada restoran tersebut (Gikonyo et al., 2015). Manusia memiliki kebutuhan akan interaksi sosial yang akan membawanya ke dalam area publik, namun mereka akan tetap mencari lingkungan yang aman dan nyaman. Kafe yang sebelumnya hanya menjadi tempat untuk menjual makanan dan minuman kecil, saat ini menjadi tempat yang paling diminati oleh masyarakat untuk melepas penat maupun sekedar untuk berinteraksi dengan teman (Farasa & Kusuma, 2015).

Pada penelitian ini penulis mencoba untuk melakukan sebuah kritik terhadap karya arsitektur yang sudah terbangun yaitu sebuah implementasi desain interior lobi restoran *Tambuhak Garden Food and Beverages* yang berada di Jl. Terusan Dr Sutami 02, kota Bandung Jawa barat. Restoran ini baru berdiri pada bulan Oktober 2022 ditengah kebangkitan perekonomian di Indonesia setelah mengalami penurunan ataupun *stagnasi* akibat pandemi COVID-19. Restoran yang mempunyai luasan hampir 700m² ini dibuat dengan memanfaatkan menggabungkan beberapa *container* atau peti kemas yang di desain menyerupai benteng yaitu melingkar menutupi seluruh sisi bangunan restoran sehingga dapat dikatakan mengganti peran dinding bangunan yang biasa digunakan sebagai pemisah ataupun pembatas sebuah bangunan. Dari bentuk tersebut tentunya menyisakan area tengah yang

digunakan sebagai *dining area* atau area makan menyerupai sebuah *hall* atau ruang besar seperti aula dengan bentukan atap penutup berkonstruksi bentang lebar. Sedangkan pada literatur review yang digunakan untuk penulis melakukan kritik secara arsitektural terhadap subject ini diambil mengerucut dengan menyandingkan dengan beberapa kajian yang mengupas tentang interior lobi restoran dengan menggunakan metode perilaku ruang dalam dan perilaku penggunaannya. Sehingga diharapkan akan menghasilkan sebuah kritik arsitektur terhadap interior lobi restoran tanpa memiliki tendensi apapun namun tentunya penulisan yang bersifat positif yang membangun yaitu berupa rekomendasi melalui sebuah penulisan ini.



Gambar 1 Tambuhak Food & Beverage

Sumber : Peneliti 2022

Perilaku pengguna ini dikarenakan beberapa faktor pertimbangan yaitu, sebuah restoran yang baru berkembang di era new normal, hal ini tentunya sangat menarik dikarenakan tentunya pemilik ataupun management restoran membuat sebuah perencanaan bangunan maupun perencanaan secara managerial tentunya dengan strategi dan adaptasi terhadap fungsi dan perilaku pengguna pada era New Normal, selain itu pertimbangan lainnya adalah restaurant ini setelah beroperasi penuh kini menjadi salah satu tempat yang *happening* di kota bandung, dikarenakan selain menghadirkan makanan dan minuman untuk sekedar santap siang dan malam, namun juga menghadirkan banyak hiburan, seperti *live music* hingga *quiz night* dan permainan seperti bingo. Menurut (Suripatty et al., 2019) Permainan bingo merupakan permainan kartu yang telah diisi oleh angka kemudian disusun secara acak pada setiap kolomnya. Hal ini yang menyebabkan tambuhak food & beverages garden menjadi tempat yang memiliki ciri khas dan warna tersendiri pada era new normal ini di kota Bandung.



Gambar 2 Suasana Tambuhak Food & Beverage

Sumber : Peneliti 2022

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan implementasi kritik arsitektur ini, dilihat dari metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan sisi kritik *normative* dengan metode yang terukur diambil dari beberapa kajian literatur yang dilakukan, dan evaluasi yang mampu mendefinisikan sebuah lobi restoran dan kafe dengan baik secara kuantitatif. Sehingga objek yang menjadi sebuah penelitian, yaitu restoran *Tambuhak Food & Garden* bisa mendapat perspektif yang dapat dinilai secara positif membangun, didasari oleh sebuah nilai keterukuran yang berdasarkan dengan teori-teori dan referensi. Penulis melakukan penelitian terhadap objek dengan menggunakan data primer dikombinasikan dengan data sekunder, sehingga penggabungan terhadap literatur yang akan dijadikan tolak ukur akan semakin mengerucut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ruang, dan Elemen Interior yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

Kata perilaku adalah bagaimana manusia dalam aksinya, yang berkaitan dengan kegiatan manusia secara fisik, berupa interaksi yang menjadi salah satu faktor terjadinya perilaku. Namun dapat juga menjadi penghalang terjadinya perilaku. Pada teori behaviorisme terdapat beberapa prinsip-prinsip yakni objek psikologi adalah tingkah laku, semua bentuk tingkah laku dikembalikan pada refleksi, mementingkan pembentukan kebiasaan. Menurut (Tandal & Egam, 2011) dan (Angkouw & Kapugu, 2012) terdapat beberapa hal yang mempengaruhi perancangan fisik ruang yang memiliki variabel berpengaruh terhadap perilaku penggunaannya, yaitu :

1. **Ukuran**, bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunaannya; Penerapan : ukuran ruang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dengan ukuran tersebut disesuaikan dengan aktivitas serta kebutuhan pengguna pada suatu ruangan tersebut.
Misal bentuk ruang lobi, tempat ibadah, ruang rehabilitasi, auditorium mengambil bentuk yang lengkung untuk memberikan kesan dinamis, riang serta memberikan pengaruh gembira.
2. **Penataan perabot**, Perabot dibuat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya yang mempengaruhi perilaku penggunaannya.
Penerapan : penataan perabot pada ruang disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas bagi pengguna ruang.
3. **Warna**, warna memiliki peranan yang penting pada penciptaan suasana ruang serta mendukung perilaku-perilaku tertentu. Warna dapat mempengaruhi terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh pada kualitas ruang.
Penerapan : warna harus memiliki nilai yang positif serta dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negatif.
4. **Suara, temperature, dan pencahayaan**, memiliki andil yang dapat mempengaruhi kondisi ruang dan penggunaannya. Suara yang keras dapat mengganggu ketenangan seseorang. Penerapan : agar tidak mengganggu ketenangan dengan suara keras, maka ruang dibuat kedap suara agar tidak mengganggu ketenangan ruangan lain.
5. **Temperatur**, memiliki pengaruh dengan kenyamanan pengguna ruang. Kenyamanan Termal dapat menciptakan keseimbangan antara suhu tubuh manusia dengan suhu sekitarnya, (Istiningrum et al., 2017). Suhu ruang sangat mempengaruhi kenyamanan (*thermal comfort* untuk orang Indonesia adalah antara 25,4°C-28,9°C)
6. **Pencahayaan**, dapat berpengaruh pada kondisi psikologis seseorang. Ruang yang cenderung minim cahaya, akan membuat seseorang menjadi malas dan apabila ruang terlalu terang dapat menyebabkan silau dan menyakitkan mata.

7. **Tekstur dan Material**, Tekstur yang halus maupun kasar akan memberikan kesan berbeda bagi sebuah ruang maupun bangunan. Misalnya pada bangunan yang menggunakan beton ekspos, maka kesan yang ditimbulkan bahwa bangunan tersebut memiliki kesan kokoh dan berat. Kemudian pada pola penyusunan material pada lantai (keramik, granit, marmer, dsb) akan meningkatkan kualitas tertentu bagi sebuah ruang dan ruang tersebut memiliki estetika yang baik.
8. **Susunan Ruang**, Penggunaan ruang dan penyusunan perabot dapat ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup dari penghuninya. Perabot yang digunakan untuk mencapai tujuan yang sama dapat diartikan menjadi satu kelompok fungsi. Kelompok fungsi tersebut harus diatur dengan baik, sehingga tersedia ruang sirkulasi. Sebagai contoh adalah ruang tunggu bagi pengunjung, yang terdapat perabot kursi serta meja tamu yang memiliki fungsi yang sama dijadikan dalam satu kumpulan sehingga tidak mengganggu sirkulasi untuk ruang yang sudah terbentuk.

Objek pembentuk pada sebuah ruang interior menurut (Abercrombie, 1990) adalah garis, bidang, bentuk, tekstur, material, warna, cahaya, penghawaan, akustik dan bau. Gubahan ruang terdiri dari berbagai objek-objek pembentuk yang dapat dipersepsikan berbeda-beda oleh pengamatnya. Objek tersebut hubungannya dengan pengamat bukan hanya dalam bentuk visual yang hanya dilihat saja, melainkan dapat ditanggapi oleh indera manusia yang lain juga seperti penciuman, pendengaran dan rabaan. Berikut pendapat menurut (Angkouw & Kapugu, 2012) bahwa elemen interior dapat mempengaruhi perilaku manusia :

- Plafond : adalah bagian interior yang posisi paling atas
- Dinding : bagian dari interior yang posisinya berada ditengah, mengelilingi, atau membentuk sebuah ruang tersebut
- Lantai : merupakan bagian paling bawah yang berfungsi sebagai alas ruangan
- Furnitur : merupakan suatu perabot yang mengisi ruang interior, pemilihan serta penataan furnitur sangat mempengaruhi kesan yang dapat ditimbulkan pada suatu ruangan
- Elemen pelengkap L elemen pelengkap interior adalah pintu, jendela, dan tangga.

Berikut adalah tabel mengenai persepsi warna bagi manusia.

Tabel 1 Persepsi warna bagi manusia

WARNA	KESAN DARI JARAK	KESAN DARI KEHANGATAN	RANGSANGAN MENTAL
Biru	Sangat Jauh	Dingin	Penuh ketenangan
Hijau	Sangat Jauh	Dingin ke netral	Sangat tenang
Merah	Dekat	Hangat	Sangat merangsang
Orange	Sangat Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Cokelat	Sangat Dekat	Netral	Merangsang
Ungu	Sangat Dekat	Dingin	Agresif, menekan

(Sumber : (Tandal & Egam, 2011))

3.2 Pendekatan Konsep Interior dilihat dari Fungsi Ruang Dalam dan Perilaku Pengguna

Manusia dalam menunjukkan aksinya dapat diartikan perilaku dan semua terkait dengan aktivitas yang dilakukan secara fisik. Pada sebuah proses desain secara arsitektur dalam menghasilkan sebuah bentuk fisik yang dapat dilihat, diraba dan dipegang, sehingga kemudian hasil olah desain arsitektur tersebut tidak hanya menjadi media dalam pembentukan perilaku akan tetapi hal yang menjadi sebuah penghalang dalam proses pembentukan perilaku, artinya hasil olahan secara desain arsitektur juga dapat terbentuk dari perilaku manusia (laurens, 2004)

Impresi yang ditimbulkan oleh sebuah desain lobi, menurut (Ansori, 2016) Lobi dibentuk dengan melalui serangkaian proses yang dilakukan oleh pengunjung Ketika mengunjungi suatu restoran, kemudian memberikan kesan pertama Ketika berada didalam interiornya. Sedangkan (Aji, 2008) mengatakan bahwa karakter visual bisa mendukung terciptanya suasana kekhasan interior suatu bangunan yang terbentuk dari gabungan beberapa hal yaitu : tata cahaya, warna, dan proporsi. Unsur-unsur karakter tersebut dapat menghasilkan suasana yang syahdu, temaram dan tenang yang akan menjadi ciri khas suasana.

Dilihat dari perilaku penggunanya, Menurut (Herlyana, 2012) dalam penelitiannya bahwa sebagian anak muda menyukai gaya hidup yang cenderung berorientasi pada nilai kebendaan dan prestise. Kafe merupakan sebuah tempat yang mengutamakan kenyamanan bagi pengunjungnya, dengan berbagai interior yang elegan, suasana yang nyaman dan romantik pun terbentuk. kafe sebagai tempat yang mengutamakan kenyamanan bagi para pengunjungnya, terlihat dari upaya perencanaan desain *interior* yang elegan, suasana yang romantis dan nyaman (*cozy*). Persepsi anak-anak muda terhadap merebaknya kafe kerap diasosiasikan menjadi bagian dari gaya hidup dimana para generasi muda kini mengharapkan sebuah Café selain menjadi sebuah tempat berkumpul namun juga sebuah tempat dimana mereka bisa memindahkan meja belajarnya keluar dari rumah sehingga dibutuhkan suatu kenyamanan yang ditimbulkan dari impresi desain . Fenomena merebaknya kafe diberbagai sudut kota. Maka dapat disimpulkan bahwa kafe merupakan sebagai berikut.

1. Baik secara fungsional kafe tidak hanya sebagai tempat menikmati kopi, tempat bertemu muka atau *nongkrong* belaka, melainkan kafe saat ini sarat di makna telah mengalami pergeseran nilai guna (*use values*) yang mengarah pada nilai tanda (*sign values*). Bukan lagi terletak pada kebutuhan fungsional masing-masing individu di dalamnya, melainkan berbagai motif dan kepentingan yang sifatnya lebih personal menjadi bagian dari proses konsumsi ruang kafe tersebut terlihat seperti penjelasan diatas bahwa kafe yang dirasa nyaman oleh penggunanya terutama kaum generasi muda maka mereka akan menggunakan kafe sebagai sarana untuk bekerja atau belajar hingga melakukan pertemuan formal maupun non formal mengingat hampir semua aspek kini sudah berjalan melalui pipa digitalisasi. Pada akhirnya, pola konsumsi juga mengalami pergeseran seiring pesatnya beragam eksterioritas yang saat ini memenuhi ruang dan tempat kafe sebagai kemasan yang unik.
2. Kafe menjadi sebuah titik *melting point* baik untuk individu dengan individu maupun kelompok hingga komunitas, terlihat seiring berkembang dan berjamurnya kafe banyak yang pada akhirnya setelah berjalan operasional membentuk identitas konsumennya secara spesifik, Kafe yang dijadikan ajang titik temu para orang tua murid yang sedang menunggu anaknya bersekolahnya menjadi sebuah titik pangsa pasar yang ideal di lokasi seputaran sekolah berada. Kafe yang mempunyai konsep outdoor pada area depan kafe, artinya kafe ini memiliki orientasi kursi pengunjung di teras atau area depan kafe berbentuk outdoor. Pada konsep seperti ini tidak jarang pada akhirnya dijadikan titik bertemu para komunitas olah raga seperti sepeda ataupun komunitas lari yang saat ini sedang digandrungi mengingat pola berfikir kaum muda saat ini sudah sangat mengarah kepada pola hidup sehat berolahraga. Hingga kafe yang akhirnya terbentuk demand para pekerja profesional perkantoran yang sering berkumpul untuk sekedar menyantap makan siang ataupun melepas penat pada sore hari selepas jam bekerja, untuk jenis kafe ini tentunya melakukan adaptasi berdasarkan pola perilaku pengunjung yang mendominasi siang hingga sore hari sehingga tidak jarang untuk kafe dengan segemen seperti ini banyak yang mengakhiri jam operasionalnya sebelum jam 21.00

setiap harinya dan terkadang mengambil hari libur operasional pada salah satu hari libur akhir pekan.

Menurut (Lestari, 2016) Kualitas interior suatu ruangan sangat dipengaruhi dengan ruang dan pengguna ruang tersebut, serta memiliki nilai timbal balik yang sangat kuat, hal tersebut sangat mempengaruhi karakteristik manusia yang melakukan hubungan didalamnya. Sejalan dengan (Dharmawan et al., 2018) Perilaku pengunjung atau manusia dipengaruhi oleh suasana ruang, dan mempengaruhi suasana ruang tersebut. Maka hal ini perilaku merupakan bagian dari proses interaksi kepribadian manusia dan lingkungan. Perlu diketahui jika dilihat berdasarkan fungsinya, lobi terhadap pengunjung yang akan berkunjung, lobi menjadi salah satu hal terpenting di setiap tempat komersil public oleh karenanya akan menjadi daya Tarik pertama bagi calon pengunjung. Lobi yang menarik serta nyaman akan membuat pengunjung tertarik, ada faktor yang sangat penting yang harus ada di dalam lobi yakni furniture yang merupakan elemen pengisi ruang yang fungsinya sangat sensitif dikarenakan furniture bukan hanya sebagai sarana fasilitas saja namun dapat menciptakan suasana pada ruang. Adapun elemen pengisi ruang yang biasa terdapat pada sebuah lobi antara lain: resepsionis, meja serta kursi tunggu, berbagai bentuk meja dan lemari, olahan elemen dinding hingga unsur-unsur dekoratif seperti lukisan, lampu dan vegetasi.

(Astuti et al., 2016) Hubungan timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku sangat dipengaruhi oleh faktor kualitas desain interior ruang dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya. Suatu rancangan lobi yang baik akan menyebabkan pengunjung merasa nyaman, aman, dan informatif. Dampak positif yang dapat tercipta adalah melalui perubahan perilaku pengunjung pada saat menggunakan lobi sebagai sarana untuk mendapatkan informasi perihal konsep tempatnya hingga pengunjung mau untuk menunggu untuk bertemu orang lain ataupun menunggu dikarenakan masuk ke dalam antrian pengunjung untuk jangka waktu yang tidak ditentukan.

(Sarihati & Afiah, 2020) Peran warna dalam hal ini tidak berhenti pada skema warna secara umum, namun juga meliputi grafik dan pola yang dibentuk dalam desain interior. Konsep pemilihan warna sering kali merupakan aspek yang membutuhkan perhatian khusus, sebuah warna pada suatu elemen ataupun dinding dapat memberikan ekspresi hingga dapat menggiring kesan seorang pengunjung terhadap suatu kesan yang ingin ditimbulkan dari tempat tersebut.

Analisis penerapan warna dalam café dijabarkan sebagai berikut:

1. Tata letak Warna (dinding, lantai, plafont dan bukaan)
2. Dinding
3. Plafont
4. Bukaan, pencahayaan dan furniture

(Hadiansyah & Hendrawan, 2020) Keberhasilan tercapainya tematik ruang oleh persepsi pengunjung salah satunya dipengaruhi oleh desain interior dan elemen pendukungnya. Tema sebuah restoran dan kafe harus dengan mudah dapat tergambarkan oleh pengunjung terutama pada saat memasuki area lobi. Sebuah kajian tentunya akan sangat bermanfaat untuk mengukur sejauh mana suatu tematik mampu menciptakan suasana dalam persepsi pengunjung sehingga timbul kesan yang dapat menarik minat pengunjung terlebih lagi kesan tersebut dapat secara alami tersampaikan secara berantai antar pengunjung kepada rekannya hingga secara bergelombang segmen pengunjung dapat meluas.

Unsur unsur yang digunakan untuk membangun atmosfer :

1. Penggunaan dan penerapan warna
2. Elemen interior, hingga tipologi terhadap kultur budaya terkadang dibutuhkan untuk membangun nuansa sehingga pengunjung bisa merasakan pengalaman seolah melompat ke wilayah daerah tempat budaya tersebut berada

3. Elemen dekoratif, untuk hal ini tidak jarang sebuah restaurant dan kafe memasang beragam unsur dekoratif sebagai komponen yang memiliki kontribusi sangat besar sebagai pembentuk nuansa
4. Penggunaan furniture, Elemen dan bentuk sebuah furniture merupakan tulang punggung sebuah restaurant dan café. Pemilihan furniture selain sudah harus dipastikan mendukung point 1 hingga 3 namun juga pemilihan material dan proporsi furniture yang tepat terutama bagi pengunjung dapat merubah faktor psikologis pengunjung hingga betah untuk duduk berlama-lama dan berulang memesan makanan hingga minuman.

Menurut (Haristianti et al., 2021) kunjungan frekuensi pada sebuah kafe dan *coffee shop* merupakan akibat dari rasa kebetahan selain dari citarasa makanan dan minuman yang sudah tentu harus menjadi prioritas utama. Kebetahan merupakan kondisi psikologis di mana manusia merasa nyaman dan puas pada suatu tempat sehingga senang untuk tinggal berlama-lama pada tempat tersebut. Nyaman dalam hal ini terkait faktor fisik dan non-fisik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kinerja elemen desain interior sangat berpengaruh terhadap faktor kebetahan pengunjung di *coffee shop* dan kafe tersebut.

Dalam konteks perancangan tipologi kafe, dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang harus diperhatikan agar gubahan ruang yang dibuat dapat menghasilkan aspek kebetahan adalah: kesesuaian desain dengan tema yang diusung, ketepatan pemilihan material, ketepatan pengolahan material menjadi elemen-elemen interior, dan pemikiran *out of the box* ataupun yang lebih kekinian dengan pemikiran *without the box*.



Gambar 3 Interior Tambuhan Food & Beverage

Sumber : Peneliti 2022

Pada pembahasan ini, penulis mencoba mengupas materi dengan penyajian bentuk rubrik penilaian untuk menemukan kesesuaian dan ketidaksesuaian dengan cara menyandingkan antara model lobi restoran tambuhak dengan beberapa kajian dan referensi yang digunakan pada bahasan diatas dilihat dari fungsi ruang dalam dan perilaku penggunaanya.

Tabel 1 Rubrik Penilaian Restoran dengan Kajian Teori

Sumber : Peneliti 2022

No	Teori kajian	Implementasi	Sesuai	Tidak Sesuai	Deskripsi
1	(Ansori, 2016) Lobi dibentuk dengan melalui serangkaian proses yang dilakukan oleh pengunjung Ketika mengunjungi suatu restoran, kemudian	Pada lobi ini tampak terbentuk dengan menyiasati pertemuan antar 2 buah container		V	Tampak proses lobi hanya diperuntukkan untuk proses penerimaan pengunjung saja dengan adanya pembatas pintu utama dan area cashier

No	Teori kajian	Implementasi	Sesuai	Tidak Sesuai	Deskripsi
	memberikan kesan pertama				
2	(Aji, 2008) mengatakan bahwa karakter visual bisa mendukung terciptanya suasana kekhasan interior suatu bangunan yang terbentuk dari gabungan beberapa hal yaitu : tata cahaya, warna, dan proporsi. Unsur-unsur karakter tersebut dapat menghasilkan suasana	Lobi tambuhak ini bukanlah sebuah ruang, melainkan lebih kepada area terbuka		V	Tidak ada kesan menjumpai sebuah lobi, hanya sebuah area pintu penerimaan pengunjung, dimana pengunjung secara visual secara langsung dihadapkan kepada bentuk interior dalamnya tanpa mengalami pengalaman transisi oleh sebuah fungsi desain lobi
3	(Herlyana, 2012) dalam penelitiannya bahwa sebagian anak muda menyukai gaya hidup yang cenderung berorientasi pada nilai kebendaan dan prestise. Kafe merupakan sebuah tempat yang mengutamakan kenyamanan bagi pengunjungnya	Dalam beberapa kali kunjungan langsung maupun ulasan melalui artikel, tampak restaurant ini di dominasi pengunjung segmen muda, dan tingkat occupancy di hari biasa mencapai 60%	V		Terlihat dalam waktu tidak lama restaurant ini tampak sudah memiliki pengunjung setia hingga menyerupai komunitas, baik itu pengunjung domestic maupun mancanegara, atau WNA yang berdomisili di kota bandung
4	(Lestari, 2016) Kualitas interior suatu ruangan sangat dipengaruhi dengan ruang dan pengguna ruang tersebut, serta memiliki nilai timbal balik yang sangat kuat, hal tersebut sangat mempengaruhi karakteristik manusia yang melakukan hubungan didalamnya.	Pada bentukan area dan interior restaurant, tampak sangat dipusatkan pada area tengah bangunan menyerupai Hall berbentuk lebar dengan bukaan yang sangat lebar	V		Dampak dari pemusatan area makan di tengah Hall tersebut yang menyebabkan secara alami karakter manusia pengguna dan perilaku manusia sebagai makhluk social yang memungkinkan hingga restaurant ini memiliki pengunjung yang pada akhirnya membentuk komunitas
5	(Astuti et al., 2016) Hubungan timbal balik antara suasana ruang (<i>atmosphere</i>) dengan perilaku sangat dipengaruhi oleh faktor kualitas desain interior ruang dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya Suatu rancangan lobi yang baik akan menyebabkan pengunjung merasa nyaman, aman, dan informatif.	Disini peran lobi sangat tidak terlihat sebagai sebuah area atau ruang yang dapat merepresentasikan desain interior yang menjadi sebuah wajah keseluruhan pembentuk atmosfir sebuah restaurant dan cafe		V	Terdapat sebuah fenomena yang menarik dimana tanpa pefran utuh sebuah lobi, yang terjadi adalah interaksi pengunjung didalamnya sangatlah baik, terlihat dari pengunjung yang berulang kali datang hingga mereka membentuk komunitas atau kelompok baru di restaurant tersebut
6	(Sarihati & Afiah, 2020) Peran warna dalam hal ini tidak berhenti pada skema warna secara umum,	Dominasi warna yang menyerupai warna peach ataupun krem ini membuat restaurant	V		Dari dominasi warna ini penulis sendiri mengalami sebuah pengalaman yang

No	Teori kajian	Implementasi	Sesuai	Tidak Sesuai	Deskripsi
	namun juga meliputi grafik dan pola yang dibentuk dalam desain interior. Konsep pemilihan warna sering kali merupakan aspek yang membutuhkan perhatian khusus, sebuah warna pada suatu elemen ataupun dinding dapat memberikan ekspresi hingga dapat menggiring kesan seorang pengunjung terhadap suatu kesan yang ingin ditimbulkan dari tempat tersebut.	tambahak ini mempunyai ciri khas, terlihat warna ini membentuk kesan casual santai, non formal dan membuat kesan ruang tampak lebih luas			menarik, yaitu merasakan bahwa restaurant ini selain cocok untuk digunakan utk berkumpul Bersama teman-teman untuk sekedar bersantai hingga penulis sendiri menarik untuk membawa keluarga untuk datang kesana, terlihat dari cukup banyak pengunjung Bersama keluarga yang datang
7	(Hadiansyah & Hendrawan, 2020) Keberhasilan tercapainya tematik ruang oleh persepsi pengunjung salah satunya dipengaruhi oleh desain interior dan elemen pendukungnya. Tema sebuah restaurant dan kafe harus dengan mudah dapat tergambarkan oleh pengunjung terutama pada saat memasuki area lobi.	Dapat tergambarkan sebuah tema yang terbentuk yaitu casual, non formal yang sangat kuat, pada saat memasuki area lobi dikarenakan secara visual lobi restaurant secara langsung tanpa batas menghadirkan keseluruhan isi dari restaurant tersebut.		V	Fungsi lobi dibuat sangat minim, sebagai area transisi. Namun sebuah ide yang dapat dikatakan efisien dan cerdas dikarenakan secara langsung peran lobi mengantarkan pengunjung melihat secara langsung gambaran penuh nuansa restaurant
8	(Haristianti et al., 2021) Adapun kunjungan frekuensi pada sebuah kafe dan <i>coffee shop</i> merupakan akibat dari rasa ketertarikan selain dari citarasa makanan dan minuman yang sudah tentu harus menjadi prioritas utama. Ketertarikan merupakan kondisi psikologis di mana manusia merasa nyaman dan puas pada suatu tempat sehingga senang untuk tinggal berlama-lama pada tempat tersebut	Pengunjung Restaurant Tambuhak ini sudah dapat terlihat secara prosentase yang cukup signifikan telah melakukan pengulangan kunjungan hingga adanya interaksi social antara pengunjung satu dan lainnya	V		Sebuah desain dengan konsep hall berbentuk lebar ini dirasakan penulis sangat efektif hingga membentuk sebuah atmosfer sebagai pengunjung untuk dapat bersantai hingga berinteraksi dengan sesama pengunjung lainnya

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari *Kritik terhadap arsitektur* yang sudah dilakukan diatas adalah penulis mencoba menemukan, menyandingkan dan mencoba untuk memberikan sebuah kesimpulan dari beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap objek *Restaurant Tambuhak Food & Beverages garden* ini dilihat dari *Desain Interior terhadap Fungsi ruang dan perilaku pengguna pada sebuah Lobi restaurant dan café*. Terdapat beberapa kasus terkait dengan

penelitian fungsi lobi ini yang dapat disandingkan langsung dengan beberapa peneliti lain namun ada juga aspek yang bertolak belakang namun menghasilkan sebuah implikasi yang sangat positif, sehingga proses untuk menuju sebuah pembentukan persepsi terhadap impresi yang coba diangkat oleh tema restaurant dirasa berjalan sangat efektif, Namun terdapat beberapan point penyandingan dimana penulis pun setuju terhadap beberapa kajian peneliti sebelumnya dimana implikasinya yang dirasa belum dapat berjalan.

Pada *Kritik Arsitektur* yang dilakukan penulis diatas yang diambil dan diolah berdasarkan beberapa penelitian rata-rata penulisan faktor pembentuk desain restaurant dan café melalui impresi sebuah lobi banyak mengupas melalui faktor teknis seperti bentuk design, warna, pencahayaan hingga furniture yang akan berdampak kepada sebuah fungsi ruang dan perilaku penggunaanya. Penulisan kritik terhadap arsitektur ini tentunya bertujuan untuk kebutuhan akademis yang diharapkan dimasa yang akan datang dapat dipergunakan sebagai bagian untuk melakukan kajian lainnya yang berhubungan. Semua bentuk penulisan dan kajian dari penyandingan yang dilakukan penulis tentunya diharapkan dapat menjadi sebuah kritik yang membangun secara positif dan berkelanjutan untuk kebutuhan penelitian akademis mapun kebutuhan perancangan bagi para praktisi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tulisan ini. terimakasih kepada bapak dan ibu dosen dan seluruh jajaran Program Magister Arsitektur UPI yang telah memberikan dukungan hingga kritik dan saran yang membangun terhadap tulisan ini hingga dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Terimakasih terutama kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah memberikan segala rahmat yang dilimpahkan kepada penulisan.

REFERENSI

- Abercrombie, S. (1990). *A Philosophy of Interior Design. Icon Edition, Harper.*
- Aji, A. W. (2008). Makna Tanda Dalam Interior Ruang Tamu: Studi Semiotika Sistem Tertutup Pada Interior Ruang Tamu Lima Status Sosial Di YOGYAKARTA. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 2(2), 33–44.
- Angkouw, R., & Kapugu, H. (2012). Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku. *Media Matrasain*, 9(1), 58–74.
- Ansori, M. O. H. I. (2016). *Penerapan Seni Tradisional Jawa Pada Lobi Hotel*. 3(3), 1179–1186.
- Astuti, S. B., Anggraita, A. W., Haq, S. A., Sitompul, S. E., & Saputra, R. D. N. G. (2016). Studi Layout Furnitur dan Desain Pencahayaan di Lobby Apartemen Studi Kasus : Apartemen di Daerah Surabaya Timur. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v1i1.1471>
- Dharmawan, V., Conylin, F., & Rachmaniyah, N. (2018). Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Desain Interior*, 3(2), 27. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v3i2.4597>
- Farasa, N., & Kusuma, H. E. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebetahan di Kafe: Perbedaan Preferensi Gender dan Motivasi. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI*, 2015, 29–34.
- Gikonyo, L., Berndt, A., & Wadawi, J. (2015). Critical Success Factors for Franchised Restaurants Entering the Kenyan Market: Franchisors' Perspective. *SAGE Open*, 5(4). <https://doi.org/10.1177/2158244015614378>
- Hadiansyah, M. N., & Hendrawan, A. S. (2020). Persepsi Ruang Pada Interior Restoran Donwoori Bandung. *Waca Cipta Ruang*, 6(2), 42–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v6i2.3436>
- Haristianti, V., Raja, M. T. M., & Putri, C. T. (2021). Analisis Faktor Kebetahan Pengunjung

- Coffee Shop Melalui Penilaian Kinerja Elemen Interior. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 4(2), 196–209.
- Herlyana, E. (2012). Fenomena Coffee Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda. *Thaqāfiyyāt*, 13(1), 188–204.
- Istiningrum, D. T., Arumintia W.S, R. L., Mukhlisin, M., & Rochadi, M. T. (2017). Kajian Kenyamanan Termal Ruang Kuliah Pada Gedung Sekolah C Lantai 2 Politeknik Negeri Semarang. *Wahana TEKNIK SIPIL*, 22(1), 1–16.
- Lestari, S. I. (2016). Analisa Tata Letak Pada Ruang Komersial. *Jurnal Proporsi*, 1(2), 117–128.
- Sarihati, T., & Afiah, I. (2020). *Analisa Penerapan Warna pada Interior Café Upnormal*. 201–208.
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100–109.
- Tandal, A. N., & Egam, I. Pi. P. (2011). Media Matrasain. *Media Matrasain*, 8(1), 29–39.