



EVALUASI SETTING PERILAKU PADA KAFE DI SEMARANG

Luqman Nashirudin Nafiq¹, Siti Rukayah²

Magister Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Indonesia

E-mail: luqman77nafiq@gmail.com, sitirukayah.tutut@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:

16 Mei 2024

Direvisi:

17 Juni 2024

Disetujui terbit:

5 Agustus 2024

Diterbitkan:

Cetak:

29 Desember 2024

Online

29 Desember 2024

Abstract: Cafes in Semarang City, especially in the Tembalang area, have been transformed into more than just a place to enjoy a drink. This study aims to identify the attributes that influence visitor behavior in cafes in Tembalang and analyze the relationship between interior design, social atmosphere, and visitor behavior. Using a qualitative approach with the behavioral mapping method, this research seeks to map visitor activities within the café. Behavioral mapping allows visualization of visitor behavior patterns related to the interior design and social atmosphere of the cafe. The concept of behavior setting became the theoretical framework for understanding the interaction between individuals and the physical environment of the cafe. The results of the study are expected to provide recommendations for more effective interior design and management of cafes so as to increase visitor comfort and satisfaction. In addition, this research is also expected to contribute to the development of science in the fields of architecture and interior design, especially in the context of public spaces such as cafes.

Keyword: Cafe, Behavior setting, Evaluation

Abstrak: Kafe di Kota Semarang, khususnya di kawasan Tembalang, telah mengalami transformasi menjadi lebih dari sekadar tempat untuk menikmati minuman. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi atribut-atribut yang mempengaruhi perilaku pengunjung kafe di Tembalang serta menganalisis hubungan antara desain interior, suasana sosial, dan perilaku pengunjung. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *behavioral mapping*, penelitian ini berusaha memetakan aktivitas pengunjung di dalam kafe. *Behavioral mapping* memungkinkan visualisasi pola perilaku pengunjung terkait dengan desain interior dan suasana sosial kafe. Konsep *behavior setting* menjadi kerangka teoritis dalam memahami interaksi antara individu dan lingkungan fisik kafe. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain interior dan pengelolaan kafe yang lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang arsitektur dan desain interior, khususnya dalam konteks ruang publik seperti kafe.

Kata Kunci: Kafe, Setting Perilaku, Evaluasi

PENDAHULUAN

Kafe sebagai ruang publik yang semakin populer, menjadi lebih dari sekadar tempat untuk menikmati minuman. Menurut (Herlyana, 2005), kafe dahulunya dikenal dengan toko kopi yang hanya berjualan kopi, kafe kini berubah menjadi tempat untuk menikmati suasana. Sedangkan menurut (Aulia, 2019), kafe merupakan tempat untuk bersantai maupun melakukan aktivitas seperti rapat, mengerjakan tugas, atau berdiskusi. Kafe pada saat ini, semakin menjamur dan bertambah di kota-kota besar, salah satunya adalah Kota Semarang. Tembalang adalah salah satu kawasan yang mempunyai pertumbuhan kafe yang cukup cepat, dikarenakan berdekatan dengan Universitas

Diponegoro. Dengan mayoritas masyarakatnya adalah mahasiswa, tidak memungkiri bahwa kafe telah berevolusi menjadi ruang sosial, kerja, dan bahkan tempat berkumpul komunitas.

Pengunjung tentunya memilih kafe yang paling nyaman, serta perilaku pengguna yang terakomodir.

Menurut (S. Astuti & Hanan, 2016), kafe yang ramai dan dipilih oleh pengunjung adalah yang dipengaruhi oleh sosial masyarakat selain dari fasilitas, maupun desain interiornya. *Behavior setting* menjadi penting dalam konteks kafe merujuk pada interaksi kompleks antara lingkungan fisik, sosial, dan perilaku pengunjung. Menurut (Barker, 1975), *behavior setting* sebagai unit analisis yang fundamental dalam psikologi lingkungan. Ia menekankan pada interaksi antara individu dan lingkungan fisik, serta bagaimana setting fisik ini membatasi dan memfasilitasi perilaku tertentu. Jadi, *behavior setting* adalah konsep yang digunakan dalam psikologi lingkungan untuk menggambarkan hubungan timbal balik antara lingkungan fisik dan perilaku manusia di dalamnya.

Agar memberikan kepuasan serta ketertarikan pengunjung, maka diperlukan kenyamanan. Namun, tidak bisa dipungkiri, muncul fenomena-fenomena permasalahan di dalam suatu bangunan publik, seperti ruang personal, aksesibilitas, privasi, dan

lain-lain. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif rasionalistik dengan pendekatan *behavioral mapping*. *Behavioral mapping* atau pemetaan perilaku merupakan salah satu teknik survei yang dapat digunakan dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku. Menurut (Sommer, 1969), terdapat 2 metode dalam *behavioral mapping* yaitu, *Person Centered Mapping* lebih mengutamakan pergerakan manusianya, sedangkan *Place Center Mapping* mengkomodasikan perilakunya dalam suatu waktu dan tempat tertentu yang berfokus kepada ruang dengan banyaknya manusia.

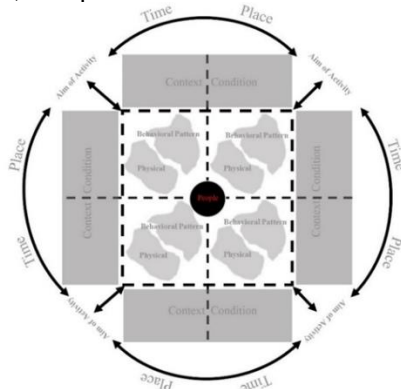
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi atribut-atribut yang mempengaruhi perilaku pengunjung di kafe, serta menganalisis hubungan antara desain interior, suasana sosial, dan perilaku pengunjung. Sehingga dapat sebagai acuan untuk mengembangkan rekomendasi desain dan pengelolaan kafe yang lebih efektif.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendekatan perilaku dalam arsitektur adalah sebuah paradigma perancangan yang menempatkan manusia sebagai pusat perhatian. Pendekatan ini mengakui bahwa bangunan bukanlah sekadar objek fisik, melainkan sebuah wadah yang membentuk dan dipengaruhi oleh perilaku manusia.

Setting Perilaku (*Behavior setting*)

Setting perilaku atau *behavior setting* adalah konsep dalam psikologi lingkungan yang menggambarkan interaksi dinamis antara individu dan lingkungan fisik. Ini adalah sebuah sistem sosial berskala kecil yang dibatasi oleh waktu dan tempat, terdiri dari pengguna, benda fisik, dan aktivitas yang terjadi di dalamnya. Menurut (Barker, 1975), *behavior setting* sebagai unit analisis fundamental untuk memahami bagaimana lingkungan fisik membentuk perilaku manusia. Konsep ini menekankan pada pola perilaku yang stabil dalam suatu tempat tertentu, serta hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan. Menurut (Rapoport, 1977), setting adalah suatu wadah fisik yang berasal dari kebiasaan sehari-hari. Setiap pelaku kebiasaan tersebut akan menempati setting yang berbeda-beda, tergantung dari jenis kegiatannya. Batas dari setting perilaku dapat berupa batas administratif, batas fisik, maupun batas simbolik.



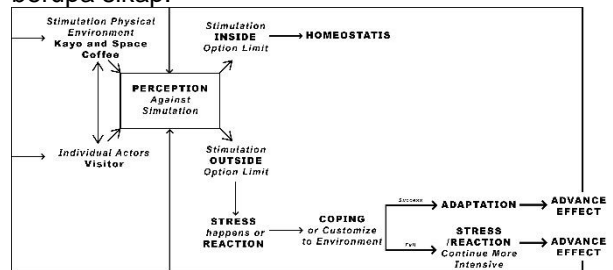
Gambar 1. Model Konseptual Setting Perilaku Berdasarkan Konsep Teoritis (Keshmiri & Nikounam Nezami, 2023)

Pemetaan Perilaku (*Behavioral mapping*)

Behavioral mapping dikembangkan oleh Ittleson sejak tahun 1970an, menjadi teknik yang sangat populer dan banyak digunakan (Haryadi, 2010). (Sommer & Baker, 2002) mengatakan bahwa *behavioral mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Dalam penelitian ini menggunakan metode *person centre mapping*, yaitu metode yang lebih mengutamakan pergerakan manusianya. Metode ini biasa digunakan untuk mengontrol sirkulasi yang terjadi pada ruang dalam dan ruang luar, pengamatan dilakukan pada setiap responden atau subyek pada satu periode dicatat, dan dilakukan berulang-ulang sampai terbentuk hasil yang cenderung tetap/ mapan, dan suasana setting yang dijadikan sasaran dapat relatif sepi hingga relatif ramai responden/subyek.

Proses Perilaku Manusia

Setiap manusia memiliki kepribadian individual, namun manusia juga merupakan makhluk sosial, hidup didalam suatu kolektivitas. (Hall, 1963). Dalam melakukan kegiatan sosial, muncul fenomena. Fenomena tersebut berdasarkan pola perilaku individu yang terhubung dengan lingkungan fisik. Menurut (Wardianto et al., n.d.), interaksi individu dengan lingkungannya menghasilkan suatu persepsi yang diawali dengan penginderaan dalam suatu rangsangan. Sedangkan menurut (Bell, 2001), persepsi muncul berasal dari suatu proses penginderaan yang akan menghasilkan reaksi berupa sikap.



Gambar 2. Pengembangan hubungan persepsi dan perilaku

Berdasarkan (Weisman, 1981), terdapat 3 komponen yang berpengaruh terhadap interaksi antara manusia dan lingkungannya, yaitu :

1. Setting fisik atau lingkungan fisik, berupa tempat tinggal manusia. Setting fisik terdiri dari dua hal, yaitu properti dan komponen.
2. Fenomena perilaku, yang berasal dari individu setiap manusia yang menggunakan setting fisik dengan tujuan tertentu
3. Organisasi, merupakan instuisi yang mempunyai hubungan dengan setting fisik. Kualitas antara setting dan organisasi yang disebut fenomena perilaku atau atribut.

Terdapat beberapa atribut yang berpengaruh pada penelitian ini, antara lain :

1. Personal space. Personal space merupakan batas maya yang mengelilingi individu yang tidak boleh dilalui oleh orang lain (Fisher et al., 1984). Ini adalah semacam "gelembung" tak terlihat yang melindungi kita dari rasa tidak nyaman atau

ancaman ketika orang lain terlalu dekat. Personal space tersebut memiliki jarak, yaitu jarak intim (0-0.5 meter), jarak personal (0,5-1,3 meter), jarak sosial (1,3-4 meter), dan jarak publik (4-8,3 meter). Selain itu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi personal space yaitu jenis kelamin, tingkat umur, kepribadian, dan latar belakang.

2. Privasi yaitu kecenderungan maupun keinginan dari individu untuk tidak diganggu oleh orang lain. Arti lain dari privasi adalah sebuah proses pengontrolan yang selektif dalam akses terhadap individu dengan akses orang lain (Altman, 1975). Privasi adalah hak setiap individu untuk menjaga aspek-aspek tertentu dalam kehidupan pribadi mereka agar tidak diketahui atau diakses oleh orang lain tanpa izin. Terdapat macam-privasi yaitu, keinginan tidak ingin diganggu secara fisik, keinginan untuk menjaga kerahasiaan individu.
3. Aksesibilitas adalah konsep yang merujuk pada kemudahan seseorang untuk mengakses dan menggunakan suatu tempat, fasilitas, atau informasi. Menurut (Muta'ali, 2015), aksesibilitas adalah kemudahan dalam melakukan perpindahan yang terjangkau dalam sebuah sistem. Dalam konteks bangunan dan lingkungan, aksesibilitas berarti menciptakan kondisi yang memungkinkan semua orang, termasuk individu dengan disabilitas, untuk bergerak bebas dan menggunakan fasilitas secara mandiri.

Density atau kepadatan merupakan banyaknya jumlah manusia dalam sebuah ruang tertentu, semakin banyak manusia di dalam ruangan dibandingkan luas ruangan, akan semakin tinggi tingkat kepadatannya (Sarwono, 1992).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif rasionalistik. Menurut (Saryono & Anggraeni, 2017), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti, menyelidiki, menemukan, menggambarkan, serta menjelaskan suatu keistimewaan dari peristiwa sosial yang tidak bisa dijelaskan maupun digambarkan melalui metode kuantitatif. Sedangkan kualitatif rasionalistik yaitu sebuah pendekatan penelitian yang menggabungkan kekuatan logika dan rasionalitas dengan kedalaman pemahaman terhadap fenomena sosial. Metode ini berusaha untuk memahami makna di balik data yang diperoleh melalui pengamatan atau wawancara. Metodenya yaitu *behavioral mapping*. Teknik *behavioral mapping* yang digunakan adalah *person center mapping*. Langkah-langkah yang perlu diambil, antara lain :

1. Melakukan kajian literatur. Kajian literatur diperlukan untuk mengetahui parameter atau pedoman sebagai analisis.
2. Melakukan pengamatan pada setting yang sudah ditentukan, kemudian membuat sketsa mengenai kegiatan berdasarkan metode diambil. Di dalam sketsa tersebut dijelaskan mengenai pengguna,

properti, logbook atau waktu kegiatan, dan kegiatan pengguna.

3. Kemudian setelah melakukan sketsa, kita dapat menentukan fenomena apa saja yang berpengaruh terhadap setting tersebut serta menganalisisnya, dengan menggunakan simulasi tiap fenomena. Seperti contoh peneliti mengambil fenomena aksesibilitas, analisisnya apakah orang terhalang saat berpindah dari satu tempat ke tempat lain.
4. Setelah dilakukan analisis maka dapat ditarik kesimpulan mengenai fenomena apa saja yang terdapat pada setting tersebut dan dapat menjadi acuan dalam perbaikan design.

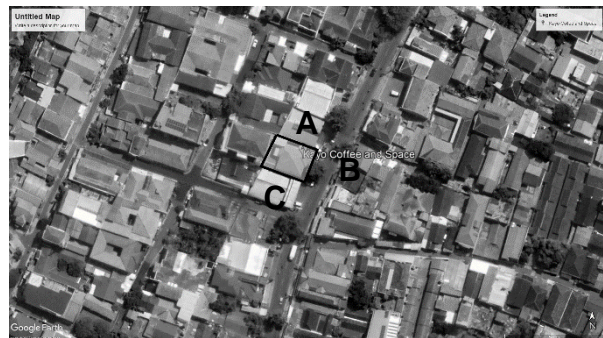
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kota Semarang memiliki pertumbuhan kafe yang pesat, terutama di Tembalang dengan penduduk yang mayoritas mahasiswa, serta memiliki standar dan pasar yang berbeda-beda, kafe menjadi tempat potensial (N. I. Astuti & Soliha, 2023).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil kafe yaitu Kayo Coffee and Space, dikarenakan kafe tersebut cukup ramai dan diminati oleh mahasiswa. Kafe ini beralamat di Jl. KH. Sirojudin No.15, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang. Kafe tersebut memiliki lokasi yang strategis dikarenakan berada pada jalan utama dan sangat dekat dengan Universitas Diponegoro. Berikut merupakan batas-batas dari Kayo Coffee and Space :

- Batas Utara : Ahas Honda
- Batas Timur : Annida
- Batas Selatan : Rumah Warga



Gambar 3. Lokasi Penelitian (Google Earth, 2024)

Layout Kafe

Layout dari kafe cukup sederhana dengan ruangan terbagi menjadi area kafe, area rokok, kamar mandi, bar, dan dapur. Berikut merupakan *layout* dari Kayo Coffee and Space :



Gambar 4. Layout Kafe (Visualisasi dan Dokumentasi Pribadi)

Layout 1 dari kafe terdiri dari meja 6 tempat duduk, dilengkapi dengan bar dengan fungsi untuk karyawan membuat minuman, disertai meja bar dengan 4 tempat duduk.

Layout 2 terdiri dari dua meja dengan masing-masing memiliki 4 tempat duduk

Layout 3 merupakan area merokok, yang terdiri dari dua meja dengan masing-masing 4 tempat duduk, dan tiga meja dengan 2 tempat duduk.

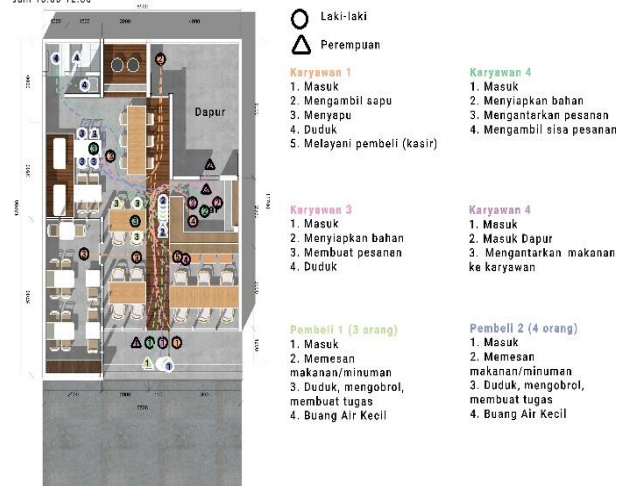
Layout 4 merupakan area yang paling diminati dengan meja panjang 6 tempat duduk, dua meja dengan 4 tempat duduk, serta tempat duduk lesehan. Peneliti kemudian membuat pengamatan dengan 3 waktu yang berbeda pada hari yang sama. Pemetaan digambarkan dalam bentuk sketsa dalam layout kafe dengan berbagai kegiatan (Sommer, 1969). Pemetaan tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana seseorang bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan, memahami apa yang dilakukan seseorang pada lokasi, serta mencari tahu bagaimana lingkungan fisik mempengaruhi perilaku dan aktivitas seseorang.

Pemetaan

Dalam melakukan pemetaan, peneliti mengamati dalam 3 waktu yang berbeda, pemetaan pertama dilakukan pada hari Senin, 11 Maret 2024 pada jam 10.00-12.00 WIB (Gambar 5). Didominasi oleh pergerakan karyawan karena kafe mulai buka pada jam 10.00 WIB. Karyawan masih menyiapkan keperluan pengunjung. Kemudian beberapa pengunjung mulai berdatangan, walaupun tidak terlalu banyak. Pengunjung memiliki persepsi yang berbeda mengenai tempat duduk yang akan ditempati pertama kali. Pola perilaku manusia tersebut menentukan cara manusia mendiami, memanfaatkan, dan mempresepsikan sebuah ruang (Sari et al., 2020). Tempat duduk yang pertama kali ditempati adalah pada layout 2, yang berada pada sebelah meja bar kemudian pengunjung kedua menempati layout 4 bagian yang memiliki privasi

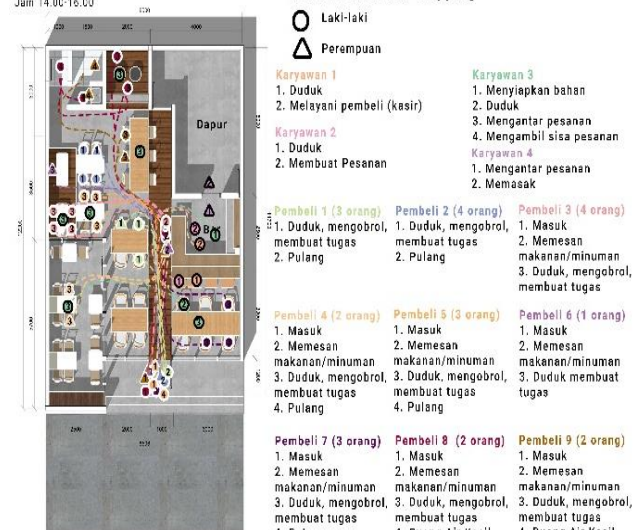
yang lebih dibandingkan layout 2, dikarenakan tidak langsung menghadap ke depan.

Senin, 11 Maret 2024
Jam 10.00-12.00

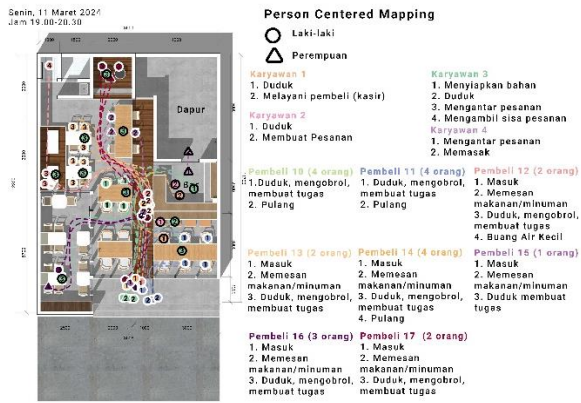


Gambar 5. Person center mapping (Visualisasi Pribadi) Pemetaan kedua dilakukan pada hari Senin, 11 Maret 2024 pada jam 14.00-16.00 WIB (Gambar 6). Pada waktu tersebut, pengunjung yang datang semakin banyak, kegiatan yang dilakukan pengunjung semakin beragam, namun yang paling banyak adalah mengobrol atau membuat tugas. Untuk membuat tugas, pengunjung memilih tempat duduk yang memiliki privasi, memiliki tempat yang luas, ataupun mencari stop kontak. Tempat duduk yang kurang diminati adalah tempat duduk yang berada dekat dengan pintu utama. Pengunjung mayoritas datang secara berkelompok. Pada pemetaan kedua tersebut, tempat duduk hampir penuh, sehingga terjadi kepadatan terutama pada layout 4 karena tempat duduk saling berdekatan, hingga pada saat pengunjung akan ke toilet, pengunjung lain akan memajukan kursinya agar pengunjung tersebut dapat lewat.

Senin, 11 Maret 2024
Jam 14.00-16.00



Gambar 6. Person center mapping (Visualisasi Pribadi) Pemetaan ketiga dilakukan pada hari Senin, 11 Maret 2024 pada jam 19.00-20.30 WIB (Gambar 7). Para pengunjung masih konsisten dengan pemilihan tempat duduk. Kegiatan yang dilakukan juga cenderung sama.



Gambar 7. Person center mapping (Visualisasi Pribadi) Berdasarkan pemetaan tersebut, persepsi pengunjung dalam pemilihan tempat duduk tergantung tujuan dan harapan mereka (Tabel 1). Persepsi pemilihan tempat duduk adalah fenomena yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dengan memahami faktor-faktor ini, para arsitek dapat menciptakan ruang yang lebih manusiawi dan memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih baik.

Tabel 1. Persepsi dalam pemilihan tempat duduk

Layout	Eksisting	Diminati	Kurang Diminati
1	Berada pada pintu masuk dengan bar dan meja panjang		✓
2	Pada area tengah dekat pintu masuk dengan 2 meja		✓
3	Area rokok berada pada kiri depan	✓	
4	Area belakang dengan area duduk lesehan maupun meja	✓	

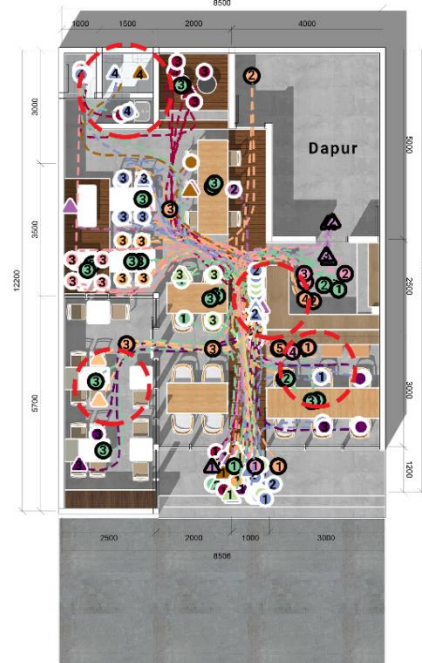
Pada *layout 1* yang terletak pada bagian depan, *layout* tersebut kurang diminati untuk duduk, karena berdekatan dengan meja bar yang paling sering dilewati pengunjung sehingga kurang mendapatkan privasi, dikarenakan mayoritas tujuan ke kafe yaitu berdiskusi ataupun mengerjakan tugas. Terkadang justru para karyawan akan menempati tempat duduk tersebut untuk beristirahat atau makan. *Layout 2* juga kurang diminati karena alasan yang sama. Pada *layout 3* merupakan area rokok sehingga yang menempati tempat duduk tersebut hanya yang merokok, sedangkan *layout 4* adalah tempat duduk yang paling banyak diminati, karena tempat duduk cukup banyak, sehingga yang datang berkelompok

dapat berdiskusi, yang sesuai tujuan dari pengunjung kafe.

Fenomena atau Atribut

Atribut atau fenomena dalam perilaku arsitektur adalah karakteristik atau aspek tertentu dari lingkungan binaan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Berdasarkan dari pemetaan tersebut terdapat fenomena yang terjadi yaitu :

1. **Aksesibilitas.** Ruang yang paling sering dilewati adalah bagian kasir, sehingga terjadi masalah aksesibilitas. Yang pertama adalah orang yang akan keluar atau masuk akan terhalang oleh orang yang sedang memesan dikarenakan lebar sirkulasi hanya muat untuk satu orang. Yang kedua adalah saat karyawan mengantar makanan, terkadang harus menunggu atau bergantian dengan pembeli yang akan lewat di situ.
2. **Density.** Orang secara psikologis akan merasa sesak atau padat karena sirkulasi yang sempit serta pertemuan antar orang pada satu tempat.
3. **Privacy.** Terdapat masalah privacy pada pola perilaku saat orang yang akan buang air kecil. Orang yang masuk ke toilet akan bergantian, dikarenakan walaupun terpisah, toilet laki-laki hanya menggunakan gordena, dan bisa terlihat dari luar. Ditambah dengan posisi wastafel yang melewati pintu toilet laki-laki, sehingga privacy tersebut kurang. Hal tersebut terlihat ketika laki-laki dan perempuan hampir bersamaan akan ke kamar mandi, namun yang laki-laki mengurungkan niatnya dan memilih untuk menunggu. Terdapat masalah kenyamanan pada area merokok, dikarenakan jarak yang terlalu sempit antar tempat duduk, dan terlalu dipaksakan, sehingga orang enggan duduk pada area tersebut. Orang cenderung menggunakan area rokok tersebut pada saat sepi atau tidak ada orang yang duduk di sekitar tempat duduknya.



Gambar 8. Fenomena atau Atribut dengan Person center mapping (Visualisasi Pribadi)

Kriteria Performansi

Kriteria performansi dalam perilaku arsitektur adalah standar atau tolok ukur yang digunakan untuk menilai seberapa baik sebuah bangunan berfungsi dan memenuhi kebutuhan penggunanya. Kriteria ini mencakup berbagai aspek, mulai dari fungsionalitas bangunan, kenyamanan yang dirasakan penghuninya, hingga dampak bangunan terhadap lingkungan sekitar. Dengan kata lain, kriteria ini menjadi acuan untuk mengukur keberhasilan sebuah desain arsitektur dalam mencapai tujuannya, baik dari segi fisik maupun psikologis. Pada penelitian ini kriteria performansi dinilai dari fenomena atau atribut yang sudah diteliti, yaitu aksesibilitas, density, dan juga privasi.

Aksesibilitas adalah kemudahan dalam melakukan perpindahan yang terjangkau dalam sebuah sistem. Kriteria performansi dari atribut aksesibilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria performansi dari atribut aksesibilitas

Permasalahan	Kriteria Performansi	Guidline
Terdapat masalah aksesibilitas pada <i>layout</i> 1 yaitu pada area bar, dikarenakan sirkulasi terlalu sempit. Orang akan saling bergantian ketika lewat.	Pengunjung menginginkan akses yang mudah Orang yang duduk di meja bar tidak terganggu dengan pengunjung lain	Redesign bar sehingga dari sirkulasi dan pemesanan dibuat terpisah Menata furniture sehingga jalur sirkulasi menjadi lebih lebar dan jalur sirkulasi tidak terhalang oleh furniture
Pada <i>layout</i> 4, ketika orang akan duduk orang akan berdiri terlebih dahulu dan memindahkan kursi, kemudian baru bisa lewat.	Pengunjung menginginkan tempat duduk yang cukup luas sehingga sirkulasi orang akan mudah	Menata furniture sehingga akses sirkulasi orang tidak terhalang oleh furniture Meredesign furniture sehingga ruang gerak dan sirkulasi lebih luas
Pada area toilet, saat perempuan menggunakan wastafel maka bisa berpapasan dengan laki-laki. Tentu hal itu akan mengganggu dari kenyamanan serta keamanan.	Pengunjung menginginkan toilet memiliki akses tersendiri antara laki-laki dan perempuan.	Memisahkan pintu toilet laki-laki dan perempuan sehingga tidak terjadi sirkulasi yang bertabrakan Memindahkan wastafel pada posisi luar sehingga tidak bertabrakan atau berpapasan
Pada <i>layout</i> 2 yaitu area rokok terlalu kecil, hanya diberikan jarak sekitar 50 cm.	Pengunjung menginginkan jarak antar tempat duduk lebar sehingga mudah untuk sirkulasi.	Melebarkan ruangan, sehingga aksesibilitas lebih mudah

Privasi yaitu kecenderungan maupun keinginan dari individu untuk tidak diganggu oleh orang lain. Arti lain dari privasi adalah sebuah proses pengontrolan yang

selektif dalam akses terhadap individu dengan akses orang lain. Kriteria performansi dari atribut privasi dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria performansi dari atribut privasi

Permasalahan	Kriteria Performansi	Guidline
Perilaku pengguna pada <i>layout</i> 4 cenderung akan menjauh antar kelompok dan dibutuhkan personal space karena tempat duduk cukup berdesakan. Dapat dilihat melalui pola orang yang duduk pada area tersebut.	Antar tempat duduk mempunyai jarak sehingga tercipta privasi	Meredesain furniture dengan bentuk yang berdasarkan privasi dan personal space Memberikan jarak antar furniture (jarak sosial) sehingga tercipta privacy
Privasi pada area rokok, kurang terjaga karena jarak antar tempat duduk terlalu dekat. Hal itu terlihat dari perilaku pengunjung, yang menggunakan area rokok hanya pada saat sepi.	Pengunjung menginginkan area rokok memiliki tempat duduk tidak berdekatan	Merubah dimensi ruang menjadi lebih besar dan efektif kembali Menata kembali furniture dan memberikan jarak antar furniture yang sesuai standar jarak sosial
Terdapat masalah privasi pada toilet. Pada toilet laki-laki hanya dipisah menggunakan gordien sehingga masih dapat terlihat dari luar.	Pengunjung menginginkan toilet memiliki akses tersendiri antara laki-laki dan perempuan.	Meredesain kembali posisi wastafel, sehingga pengunjung bisa lebih menjaga privasinya Memisahkan pintu antara laki-laki dan perempuan Mengganti urinoir dengan kloset duduk biasa dan memberikan pintu

Density atau kepadatan merupakan banyaknya jumlah manusia dalam sebuah ruang tertentu, semakin banyak manusia di dalam ruangan dibandingkan luas ruangan, akan semakin tinggi tingkat kepadatannya. Kriteria performansi dari atribut density dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. Kriteria performansi dari atribut density

Permasalahan	Kriteria Performansi	Guidline
Terdapat fenomena density, ketika semua tempat duduk penuh, orang akan berdesakan	Pengunjung menginginkan penataan furnitur yang sesuai ergonomi agar berdesakan	Meredesain furniture dengan bentuk yang memberikan kenyamanan pengguna

karena tidak ada jarak antar tempat duduk.	tidak berdesakan	sehingga tidak terkesan penuh Memberikan jarak antar furniture (jarak sosial)
--	------------------	--

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengungkap hubungan yang erat antara desain interior kafe, suasana sosial, dan perilaku pengunjung di kawasan Tembalang, Semarang. Melalui metode *behavioral mapping*, penelitian ini menunjukkan bahwa desain interior yang meliputi tata letak secara signifikan mempengaruhi cara pengunjung berinteraksi dengan ruang. Selain itu, suasana sosial yang terbentuk di dalam kafe, seperti interaksi antar pengunjung, juga berperan penting dalam membentuk pengalaman pengunjung. Penelitian ini, menemukan beberapa atribut atau fenomena yang terjadi di kafe, yaitu aksesibilitas, privasi, dan density. Fenomena tersebut muncul sebagai hasil dari pemetaan perilaku yang ada di Kayo Coffee and Space. Dari ketiga fenomena tersebut kemudian dikaji berdasarkan kriteria performansi, yang akan menjadi acuan atau *guidline design*.



Gambar 9. Denah Desain Ulang (Visualisasi Pribadi)

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi para pelaku usaha kafe dan desainer interior, yaitu perlunya menciptakan desain yang tidak hanya estetik, tetapi mencukupi dari atribut dan perilaku pengunjung, sehingga para pengunjung menjadi nyaman. Dengan demikian, kafe tidak hanya menjadi tempat untuk menikmati minuman, tetapi juga menjadi ruang sosial yang nyaman dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan jurnal. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Prof Ir. R. Siti Rukayah M,T atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh teman atas diskusi dan bantuan selama penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I. (1975). *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*. Brooks/Cole Pub. Co.
- Barker, R. G. (1975). *Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*. Stanford University Press.
- Bell, P. A. (Ed.). (2001). *Environmental Psychology* (5. ed). Harcourt College Publishers [u.a.].
- Fisher, J. D., Bell, P. A., & Baum, A. (1984). *Environmental Psychology* (2. ed). Holt, Rinehart & Winston.
- Haryadi. (2010). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku: Pengantar ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi* (Cet. 1). Gadjah mada University Press.
- Muta'ali, L. (2015). *Teknik Analisis Regional Untuk Perencanaan Wilayah, Tata Ruang, Dan Lingkungan*. Badan Penerbit Fakultas Geografi (BPFGe) Universitas Gajah Mada.
- Rapoport, A. (1977). *Human Aspects of Urban Form: Towards a Man-Environment Approach to Urban Form and Design* (1st ed). Pergamon Press.
- Sarwono, S. W. (1992). *Psikologi Lingkungan*. Grasindo.
- Saryono, & Anggraeni, M. D. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Nuha Medika.
- Sommer, R. (1969). *Personal Space: The Behavioral Basis of Design* (Updated). Bosko Books.
- Sommer, R., & Baker, B. (2002). *A Practical Guide to Behavioral Research: Tools and Techniques* (5th ed). Oxford University Press.
- Weisman, J. (1981). *Evaluating Architectural Legibility: Way-Finding in the Built Environment*. *Environment and Behavior*, 13(2), 189–204. <https://doi.org/10.1177/0013916581132004>
- Astuti, N. I., & Soliha, E. (2023). *Kepuasan Pelanggan: Peran Kualitas Produk, Persepsi Harga dan Suasana Cafe pada Coffee Shop di Semarang*. 12(1).
- Astuti, S., & Hanan, H. (2016). *The Behaviour of Consumer Society in Consuming Food at Restaurants and Cafes*. *Journal of ASIAN Behavioural Studies*, 1(1), 71–79. <https://doi.org/10.21834/jabs.v1i1.173>
- Hall, E. T. (1963). *A System for the Notation of Proxemic Behavior*. *American Anthropologist*, 65(5), 1003–1026. <https://doi.org/10.1525/aa.1963.65.5.02a00020>
- Herlyana, E. (2005). *Fenomena Coffee Shop sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda*. Kompas Cyber Media.
- Keshmiri, H., & Nikounam Nezami, H. (2023). *The Concept of Behavioral Setting and its Impact on Improving Environmental Quality Neighborhood Parks (Case Study: Shiraz SEKONJ Neighborhood Park)*. *International Journal of Architectural Engineering & Urban Planning*, 33(2). <https://doi.org/10.22068/ijaup.687>
- Sari, Y. A., Rukmana, N. A., & Pradiviana, E. R. (2020). *Perilaku Pemilihan Tempat Duduk oleh Pengunjung pada Taman Bungkul Surabaya*.
- Wardianto, G., Budihardjo, E., & Budihardjo, E. (n.d.). *Attribute Pursuing of Pedestrial Perceptions on the Use of Crossing Bridge in Jatingaleh Semarang*.
- Aulia, A. F. (2019). *Kajian Behaviour Setting pada Interior Kafe di Kota Malang*. Skripsi Program Studi Sarjana Arsitektur. Surabaya: Repository Universitas Brawijaya.