



JURNAL ARSITEKTUR ARCADE

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



HUBUNGAN PERILAKU PENGGUNA DENGAN DESAIN SUASANA RUANG UTAMA DI FOLKAFE SEMARANG

Glandisepa Chahyanita Dargayana¹, Djoko Indrosaptono²

Departemen Universitas Diponegoro Semarang

E-mail: tesisglandis@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:

3 April 2022

Direvisi:

17 April 2022

Disetujui terbit:

15 Mei 2022

Diterbitkan:

Cetak:

29 Juni 2022

Online

15 Juni 2022

Abstract: The emergence of cafes in crowded areas, one of which is that universities are one reason for users (students) to make cafes a place to study. The phenomenon of behavior is the behavior of cafe users towards the design of the atmosphere of the space created based on a specific purpose. It can be interpreted that users who feel like or are suitable for the design of the cafe room atmosphere will carry out the purpose of designing the cafe room atmosphere design.

The aim of this research is to explain that the design of the main room atmosphere in Folkafe affects the behavior of users in doing tasks. The research method used is a quantitative method with descriptive statistical analysis, namely a research method that seeks to describe a symptom, event, event to get the most results of the questionnaire.

The results of this study are the design of the main room atmosphere of the Folkafe affects the behavior of its users and provides comfort from various aspects, namely the comfort of the senses of the eyes, ears, skin sensory comfort, privacy, convenience and comfort.

Keyword: main room atmosphere design, user behavior, cafe

Abstrak: Munculnya kafe di daerah keramaian, salah satunya adalah perguruan tinggi menjadi satu alasan pengguna (mahasiswa) untuk menjadikan kafe sebagai tempat belajar. Fenomena perilaku tersebut adalah perilaku pengguna kafe terhadap desain suasana ruang yang diciptakan berdasarkan dengan tujuan tertentu. Bisa diartikan bahwa pengguna yang merasa menyukai atau cocok terhadap desain suasana ruang kafe akan melakukan tujuan dari direncangnya desain suasana ruang kafe.

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah ingin menjelaskan bahwa desain suasana ruang utama di Folkafe mempengaruhi perilaku pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan analisa statistik deskriptif, yaitu metode penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian untuk mendapatkan hasil angket yang terbanyak.

Hasil dari penelitian ini adalah desain suasana ruang utama Folkafe mempengaruhi perilaku penggunaannya dan memberikan kenyamanan dari berbagai aspek yaitu kenyamanan indera mata, telinga, kenyamanan sensori kulit, privasi, kemudahan dan kenyamanan.

Kata kunci : desain suasana ruang utama, perilaku pengguna, kafe

PENDAHULUAN

Kafe dalam KBBI adalah tempat minum kopi yang pengunjunnya dihibur dengan musik. Tempat dimana penggunaannya (pengunjunnya) bersantai untuk melepas lelah sambil minum kopi. Kafe adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran (Marsum, 2009). Dari pengertian kafe tersebut bahwa pengguna kafe betah bersantai untuk melepas penat dari rutinitas kesehariannya (bekerja). Menurut Nissa (2015) kebetahan seseorang di kafe merupakan suatu kondisi psikologis karena merasa nyaman, senang, puas dengan segala suasana dan fasilitas yang ada. Kondisi psikologis dalam penelitian ini adalah perilaku pengguna dalam kafe dan suasana dalam

penelitian ini yang dimaksud adalah desain suasana ruang kafe. Menurut J. Weisman (1981), Fenomena Perilaku individu adalah manusia yang menggunakan setting fisik dengan tujuan tertentu. Organisasi dapat dipandang sebagai institusi atau pemilik yang mempunyai hubungan dengan setting. Kualitas hubungan antara setting dengan organisasi disebut atribut atau "Fenomena Perilaku".

Penelitian ini menjelaskan fenomena perilaku yang dimaksud adalah perilaku pengguna kafe terhadap desain suasana ruang yang diciptakan berdasarkan dengan tujuan tertentu. Bisa diartikan bahwa pengguna yang merasa menyukai atau cocok terhadap desain suasana ruang kafe akan melakukan tujuan dari direncangnya desain suasana ruang kafe.

Kafe memiliki desain suasana ruang dengan tujuan tertentu yang dapat memberikan kebutuhan

pengguna dalam beraktivitas di dalamnya. Misalnya kafe yang berada di daerah dekat perkantoran ataupun perguruan tinggi akan memiliki desain dengan suasana ruang yang membuat penggunaannya lebih suka melakukan rutinitas bekerja dan mengerjakan tugasnya di kafe daripada di luar kafe. Sehingga pengguna yang datang ke kafe ini sudah pasti bertujuan untuk mengerjakan tugasnya atau bekerja.

Desain suasana ruang kafe yang mempengaruhi pengguna untuk melakukan aktivitasnya yaitu mengerjakan tugas, memiliki kriteria kenyamanan pengguna. Pengamatan tentang desain suasana ruang yang mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam mengerjakan tugas juga mempertimbangkan dari pengamatan sebelumnya. Berdasarkan penelitian Vanessa (2020) bahwa aspek kenyamanan ruang menjadi aspek yang paling penting bagi pengguna kafe (pencahayaan, penghawaan, material/telstur/warna, furniture, zonasi ruang). Sedangkan penelitian Fauzi (2017) mengatakan bahwa suasana ruang kafe dengan adanya fasilitas pendingin ruangan, kesan yang mempresentasikan jiwa muda, desain bar yang atraktif. Karakteristik kafe yang disukai anak muda : konsep tematik, tata ruang/desain ruang terkonsep. Kemudian I Wayan (2018) berpendapat bahwa faktor kenyamanan yang menjadi alasan pengguna memilih furniture dalam hal sarana duduk yang digunakan : lokasi/letak sarana duduk (penghawaan, sirkulasi, jarak antar meja yang baik), view (dekat dengan jendela/leluasa melihat pemandangan luar), Privasi setiap pengguna (tujuan pengguna sesuai dengan privasinya misalnya pengguna yang memiliki tujuan ke kafe untuk belajar maka akan memilih duduk berkelompok). Selanjutnya Nugroho (2014) mengatakan bahwa aspek pencahayaan buatan yaitu pencahayaan umum dan khusus harus diperhatikan agar tercapai fungsional dan estetika yang lebih baik dalam interior kafe. Pengguna akan merasa lebih nyaman dalam beraktivitas apabila pencahayaannya baik.

Folkafe sebagai objek penelitian yang berada di kawasan perguruan tinggi dan dari pengamatan peneliti jumlah pengguna yang mengerjakan tugas dengan membawa laptop di ruang utama lebih banyak daripada pengguna yang hanya bersantai menikmati sajian. Kondisi yang demikian diduga Folkafe memiliki desain suasana ruang utama yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna dalam mengerjakan tugas. Sehingga dapat dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan teori terkait.

TINJUAN PUSTAKA

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa desain suasana ruang utama di Folkafe mempengaruhi perilaku pengguna dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan pernyataan Weisman (1981), Fenomena Perilaku individu adalah manusia yang menggunakan setting fisik dengan tujuan tertentu. Organisasi dapat dipandang sebagai institusi atau pemilik yang mempunyai hubungan dengan setting. Kualitas hubungan

antara setting dengan organisasi disebut atribut atau "Fenomena Perilaku". Dari teori tersebut bahwa perilaku pengguna kafe ada ketika pengguna menggunakan setting fisik dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan organisasi adalah perilaku pengguna Folkafe dan setting fisiknya adalah desain suasana ruang utama Folkafe. Apabila Fenomena perilaku/atribut yang muncul akibat dari desain suasana ruang dengan perilaku pengguna Folkafe adalah kenyamanan, menandakan kualitas hubungan tersebut baik. Teori tersebut relevan dengan penelitian ini.

Pada penelitian-penelitian terkini yang dipilih peneliti, didapatkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapat adalah pengguna merasa betah dan nyaman mengerjakan tugas di dalam kafe karena faktor desain suasana ruang kafe. Faktor desain suasana kafe yang dominan adalah adanya ruang sirkulasi sekitar meja yang cukup bagi pengguna, adanya fasilitas yang mendukung kenyamanan indera telinga, privasi pengguna, penerangan ruang yang mendukung kenyamanan indera mata, penghawaan yang sesuai dengan kenyamanan sensori kulit, kemudahan pengguna meraih tempat memesan (konter).

Perilaku pengguna yang menggunakan setting fisik dengan tujuan tertentu menjadi objek pada penelitian ini, yaitu perilaku pengguna di ruang utama Folkafe. Pengguna datang di Folkafe dengan tujuan mengerjakan tugas dan juga bersantai. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perilaku pengguna di ruang utama Folkafe merespon desain suasana ruangnya dengan membawa peralatan untuk tujuan pengguna yaitu mengerjakan tugas.

Sedangkan subjek pada penelitian ini adalah pengguna Folkafe. Nissa (2015) berpendapat bahwa kebetahan pengguna di kafe merupakan suatu kondisi psikologis karena merasa nyaman, senang, puas dengan segala suasana dan fasilitas yang ada. Desain suasana ruang dan fasilitas yang dibuat sedemikian rupa untuk tujuan tertentu agar pengguna juga merasakan tujuan yang sama dengan desain itu dibuat. sehingga pengguna betah, nyaman, senang, dan puas dengan desain suasana ruangnya. Kebetahan tersebut bisa dilihat dari perilaku pengguna menggunakan setting fisik. Dari pengguna menetapkan pemilihan letak meja, posisi meja, keinginan memilih meja dengan pengguna lain atau sendiri.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan variabel desain suasana ruang utama di Folkafe dan perilaku pengguna dalam mengerjakan tugas dengan desain suasana ruang utama Di Folkafe. Dari kedua variabel tersebut akan didapat faktor-faktor yang berpengaruh. Faktor-faktor tersebut nantinya akan diteruskan untuk menjadi kuisisioner yang akan dibawa ke lapangan.

METODOLOGI PENELITIAN

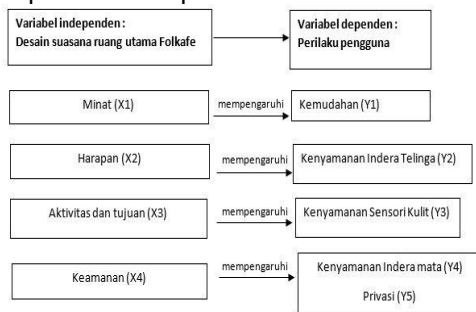
Sesuai dengan tujuan penelitian adalah menjelaskan bahwa desain suasana ruang utama di Folkafe mempengaruhi perilaku pengguna dalam

mengerjakan tugas. Peneliti berusaha mengeksplorasi variabel-variabel mengenai desain suasana ruang utama Folkafe dan juga variabel perilaku pengguna. Variabel tersebut akan dijadikan kuisisioner yang digunakan untuk merekam data di lapangan melalui responden.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan mengkaji bagaimana pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya menggunakan statistic yang di dapat dari lapangan yang dianalisa secara kuantitatif.

Pada penelitian kuantitatif, teori digunakan sebagai dasar penelitian. Teori-teori yang relevan dengan penelitian menjadi dasar bagi peneliti untuk menemukan masalah, melakukan analisis dan menentukan hipotesis penelitian. Teori-teori tersebut nantinya akan menghasilkan variabel yang menjadi instrument bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Variabel-variabel yang ada, nantinya akan diteruskan untuk menjadi kuisisioner yang merupakan bentuk operasional dari teori yang akan menjadi tolok ukur dalam sebuah penelitian.

Penelitian akan dilakukan dengan mengukur pengaruh variabel independen yaitu suasana ruang kafe, terhadap variabel dependen yaitu perilaku pengguna ruang kafe. Berikut adalah skema mengenai hubungan antara variabel independent terhadap variabel dependen:



Gambar 1. Skema Hubungan antar Variabel

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pada penelitian ini jumlah sampel adalah 33 responden. Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penyajian data menggunakan tabel dan grafik histogram. Statistik deskriptif berkaitan dengan pengumpulan dan peringkat data. Statistik deskriptif menggambarkan karakter sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan statistic presentase yang dikumpulkan kuisisioner. Berikut hasil analisis statistic deskriptif :

Tabel 1. Hasil analisis statistic deskriptif variabel

<u>Desain Suasana Ruang</u>		<u>Perilaku Pengguna</u>	
Mean	1.42	Mean	1.21
Median	1.00	Median	1.00
Minimum	0.00	Minimum	0.00
Maximum	4.00	Maximum	4.00

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Suasana Ruang Utama Folkafe

Desain Suasana Ruang adalah desain suasana yang ditimbulkan oleh ruang sebagai setting fisik yang sengaja dirancang untuk memenuhi tujuan penggunaannya. Desain suasana ruang di Folkafe dirancang dengan berbagai aspek yang sesuai tujuan penggunaannya yaitu mengerjakan tugas.

a. Penerangan yang sesuai untuk aktivitas mengerjakan tugas.

Nugroho (2014) berpendapat bahwa aspek pencahayaan buatan yaitu pencahayaan umum dan khusus harus diperhatikan agar tercapai fungsional dan estetika yang lebih baik dalam interior kafe. Pengguna akan merasa lebih nyaman dalam beraktivitas apabila pencahayaannya baik. Ruang yang nyaman sangat bergantung pada penerangan seperti apa yang digunakan.

Penerangan disesuaikan dengan aktivitas pengguna di dalamnya. Di ruang utama Folkafe, aktivitas utama pengguna adalah mengerjakan tugas dengan membawa peralatan. Sehingga perlu diperhatikan dalam mendesain penerangan adalah warna, jenis, dan sifat aktivitas yang dilakukan di dalam ruangan, dan suasana yang diinginkan. Jika siang hari ruangan berlimpah cahaya matahari namun juga tidak menyilaukan, apabila malam hari penerangan juga tidak terlalu redup dan memperhatikan posisi lampu khusus agar setiap meja mendapat cahaya lampu yang cukup dan tidak menyilaukan atau bahkan redup.

Jenis lampu juga disesuaikan dengan aktivitas di dalamnya. Folkafe menggunakan lampu gantung untuk menerangi setiap meja makan. Selain itu Folkafe menggunakan Lampu downlight sebagai lampu umum yang bisa menerangi seluruh ruang tidak hanya salah satu meja saja. Kemudian lampu spot juga memberikan suasana yang berbeda dengan menonjolkan suatu spot sebagai pendukung interior kafe.



Gambar 2. Penerangan di ruang utama sesuai untuk aktivitas mengerjakan tugas.

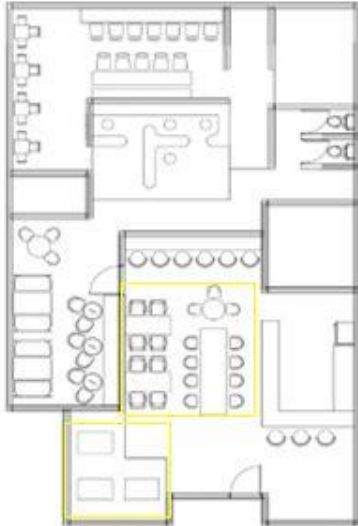
b. Menciptakan suasana ketenangan

Ruang utama Folkafe adalah ruang indoor yang dapat meredam kebisingan dari suara di luar ruangan. Selain itu Folkafe juga memasang speaker yang letaknya di plafon yang dapat mengeluarkan suara alunan musik bergenre

lembut untuk menambah suasana tenang dalam ruang utama Folkafe.

- c. Memperbanyak layout meja menyatu daripada terpisah.

Karena Folkafe didesain untuk aktivitas mengerjakan tugas, maka ruang utama di Folkafe menyediakan lebih banyak meja menyatu daripada meja terpisah. Hal ini dilakukan agar lebih maksimal jumlah pengguna yang beraktivitas di ruang utama.



Gambar 3. Layout meja di ruang utama lebih banyak yang menyatu daripada yang terpisah

- d. Penghawaan yang sesuai dengan aktivitas mengerjakan tugas.

Menurut Ahmad (2017) bahwa suasana ruang kafe yang nyaman salah satunya adalah memiliki pendingin ruangan (AC). Demikian halnya ruang utama di Folkafe yang merupakan ruang *indoor* cocok dipasang pendingin ruangan agar sirkulasi udara baik dan penghawaan di dalam ruang tidak panas



Gambar 4. Adanya pendingin ruangan di ruang utama Folkafe

- e. Membuat ruang yang mudah untuk pengguna berorientasi.

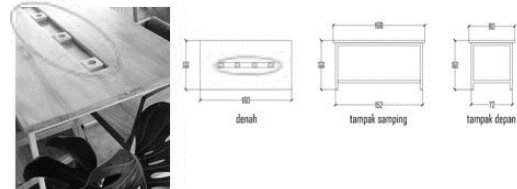
Ruang utama di Folkafe merupakan ruang *indoor* yang berbatasan dengan ruang *outdoor*. Dindingnya tidak sepenuhnya full bata solid, namun juga diberi kaca yang lebar. Desain dinding yang memiliki bukaan lebar ini memudahkan pengguna yang berada di dalam ruang utama leluasa untuk melihat ke ruang lain yang berbatasan dengan ruang utama.



Gambar 5. Dinding ruang utama sebagai bukaan.

- f. Furniture yang mendukung aktivitas mengerjakan tugas dengan membawa peralatan.

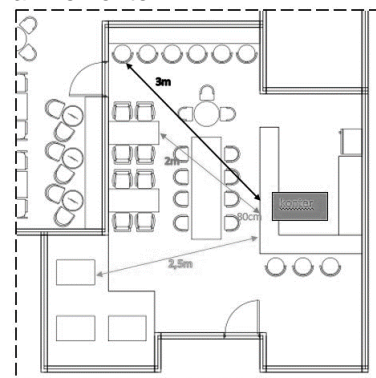
Di ruang utama terdapat meja yang didesain khusus untuk pengguna membawa alat dalam mengerjakan tugas. Pengguna bisa dengan mudah mengisi daya laptopnya di meja tersebut karena terdapat stop kontak di tengah meja. Bentuk meja persegi panjang juga memudahkan pengguna dan lebih ergonomis untuk meletakkan laptop di atasnya daripada meja berbentuk bulat.



Gambar 6. Desain salah satu meja di ruang utama

- g. Layout furniture yang memudahkan pengguna dalam pemesanan kudapan

Jarak meja dengan konter tempat memesan kudapan beragam dan disesuaikan agar pengguna dapat dengan mudah melihat ke arah konter apabila membutuhkan pelayanan. Jarak konter ke kursi pengguna apabila digunakan paling dekat adalah 80cm. jarak ini dalam standar dimensi meja makan masih masuk jarak normal dan sirkulasi yang ada, tidak mengganggu pengguna lain. Jarak paling jauh adalah 3 meter. Tentunya jarak ini sangat leluasa sirkulasinya bagi pengguna. Desain ini memudahkan pengguna dalam mendapatkan pelayanan ke konter.



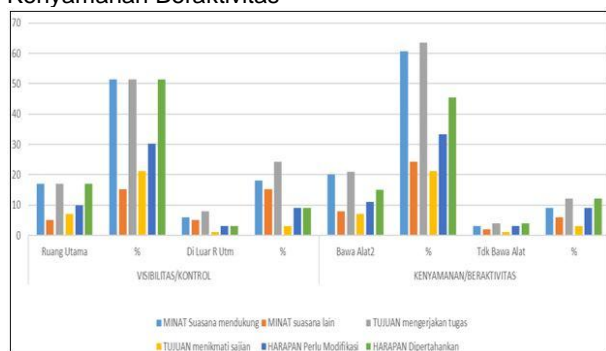
Gambar 7. Jarak konter ke meja pengguna di ruang utama Folkafe

B. Perilaku Pengguna di Ruang Utama Folkafe
Weisman (1981) berpendapat bahwa perilaku pengguna muncul ketika menggunakan setting fisik. Dalam penelitian ini dapat diartikan bahwa perilaku pengguna ruang utama di Folkafe akan muncul

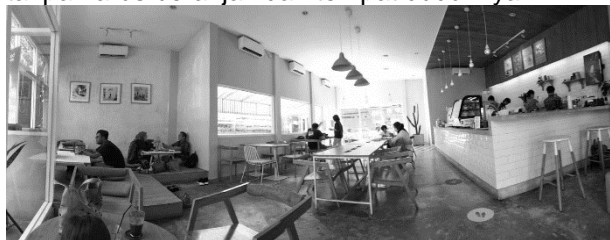
ketika pengguna menggunakan setting yang didesain sedemikian rupa agar suasana ruangnya sesuai dengan tujuan yang dicapai. Pengguna datang di Folkafe dengan tujuan mengerjakan tugas dan juga bersantai. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perilaku pengguna di ruang utama Folkafe merespon desain suasana ruangnya dengan membawa peralatan untuk tujuan pengguna yaitu mengerjakan tugas.

Hal ini sesuai dengan tabel 2 bahwa 64% pengguna yang beraktivitas mengerjakan tugas dengan membawa peralatan, kemudian sebanyak 21% pengguna beraktivitas menikmati sajian. 61% Pengguna merasakan suasana ruang yang mendukung aktivitasnya dan 45% pengguna berharap suasana ruang yang pengguna nikmati di ruang utama dapat dipertahankan.

Tabel 2. Perilaku pengguna tentang Visibilitas dan Kenyamanan Beraktivitas



Selain beraktivitas, aspek visibilitas juga terlihat pada perilaku pengguna di ruang utama yaitu sebanyak 51% pengguna yang mengerjakan tugas dapat melihat tanpa terhalang secara visual pada objek yang dituju. Pengguna merasa pusat orientasi ada di ruang utama, pengguna dengan mudah dapat mengontrol berbagai orientasi. Adanya jendela/bukaan dapat mengatur visibilitas antar satu ruang dengan yang lain. Selain itu juga mempengaruhi konektivitas ruang dalam dengan ruang luar. Seperti halnya di Folkafe, desain ruang utama dengan pembatas ruang yang tidak massif (adanya banyak bukaan lebar dari dinding kaca) antara ruang utama dengan ruang lain, memberikan kemudahan pengguna untuk melihat ke ruang lain tanpa harus beranjak dari tempat duduknya.

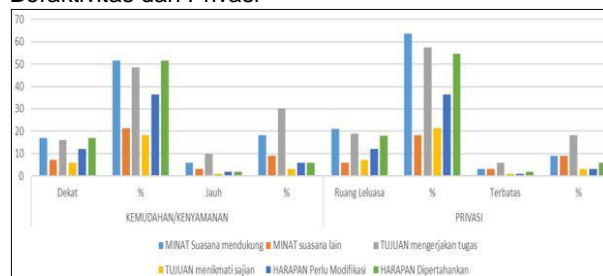


Gambar 8. Pengguna merasa bahwa ruang utama sebagai pusat orientasi, mudah kontrol ke segala orientasi.

I Wayan (2018) berpendapat bahwa faktor kenyamanan yang menjadi alasan pengguna memilih furniture dalam hal sarana duduk yang digunakan adalah lokasi/letak sarana duduk. Jarak antara meja dengan konter mempengaruhi pemilihan lokasi meja yang akan dipilih pengguna. Hal ini

terlihat dari tabel 3 bahwa 49% pengguna yang beraktivitas mengerjakan tugas memilih meja yang jaraknya dekat dengan konter, dan 51% pengguna merasakan apabila meja yang dipilih dekat dengan konter mendukung aktivitas pengguna saat mengerjakan tugas, kemudian 51% pengguna juga berharap bahwa pengguna mendapatkan posisi meja yang selalu dekat dengan konter ketika beraktivitas di dalam ruang utama.

Tabel 3. Perilaku pengguna tentang Kemudahan Beraktivitas dan Privasi



Selain pengguna merasakan kenyamanan kemudahan dalam mendapatkan pelayanan karena jarak meja dekat dengan konter/tempat memesan, pengguna juga merasakan privasi dalam beraktivitas di ruang utama terpenuhi. Privasi menurut Weisman (1981) adalah keinginan atau kecenderungan pada diri seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya. Dengan *layout furniture* (sarana duduk) yang ada di ruang utama Folkafe, pengguna merasa luasa untuk mengerjakan tugas tanpa merasa terganggu oleh pengguna lain.



Gambar 9. Masih ada sirkulasi luas antar meja pengguna

Sesuai dengan hasil penelitian I Wayan (2018) bahwa faktor kenyamanan yang menjadi alasan pengguna memilih furniture dalam hal sarana duduk yang digunakan adalah sirkulasi, jarak antar meja yang baik. Didukung hasil Tabel 3 memperlihatkan bahwa 58% pengguna merasa luasanya sirkulasinya ketika beraktivitas di meja yang pengguna pilih. Kemudian 64% pengguna yang merasakan bahwa keleluasaan sirkulasi meja di ruang utama sangat mendukung aktivitas pengguna. 64% pengguna juga berharap di ruang utama pengguna akan mendapatkan sirkulasi yang luasa ketika beraktivitas. Jarak antar meja juga sesuai dengan protokol kesehatan di era pandemi ini yaitu minimal 1 meter, sehingga sirkulasi pengguna lebih luasa dan tidak perlu mengubah posisi duduknya terhadap meja pengguna lain.

Privasi pengguna terjaga karena sirkulasi antar meja dengan meja pengguna lainnya luas. Bahkan

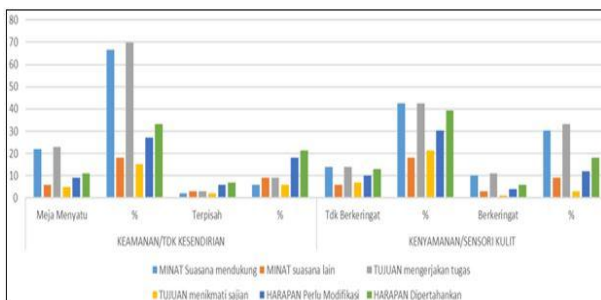
pengguna yang berada di meja dekat dengan konter juga privasinya terjaga dan tidak terganggu oleh pengguna lain yang memesan di konter dan pelayan yang lewat (gambar 9).

Pengguna di ruang utama yang privasinya terjaga, dengan desain suasana ruang yang memberikan pilihan adanya meja menyatu dan juga meja yang terpisah sehingga pengguna akan merasa aman karena tidak sendirian. Hal ini juga disebutkan oleh I Wayan (2018) bahwa faktor kenyamanan yang menjadi alasan pengguna memilih furniture dalam hal sarana duduk yang digunakan adalah letak/posisi sarana duduk.

Didukung oleh hasil dari tabel 4 bahwa 70% pengguna yang beraktivitas mengerjakan tugas memilih meja yang menyatu dengan pengguna lain, 66% pengguna yang memilih meja menyatu di ruang utama dalam beraktivitas merasa pengguna aman karena tidak sendirian dalam beraktivitas. Kemudian 32% pengguna berharap selalu mendapatkan meja yang menyatu saat beraktivitas di ruang utama.

Desain dengan layout meja menyatu di ruang utama banyak dipilih oleh pengguna daripada meja terpisah karena memberikan rasa keamanan pada pengguna, pengguna merasa tidak sendirian dalam beraktivitas karena ada pengguna lain di meja yang sama dengannya.

Tabel 4. Perilaku pengguna tentang Keamanan dan Kenyamanan Sensori Kulit



Selain rasa aman dan merasa tidak sendirian, desain suasana ruang di ruang utama Folkafe juga memberikan kenyamanan sensoris kulit para penggunanya. Ahmad (2017) berpendapat bahwa faktor kenyamanan suasana ruang kafe adalah yang mengandung keakraban dan adanya fasilitas pendingin ruangan. Di ruang utama yang merupakan ruang indoor juga memiliki fasilitas pendingin ruangan (AC) yang mendukung pengguna beraktivitas di dalamnya.

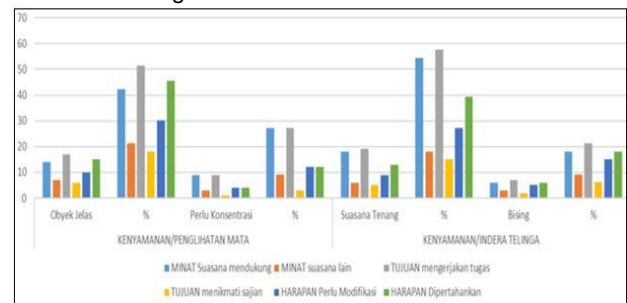
Adanya fasilitas pendingin ruangan ini membuat kenyamanan sensoris kulit pengguna terpenuhi. Dibuktikan dari hasil tabel 4 bahwa 42% pengguna yang mengerjakan tugas di ruang utama tidak berkeringat, kemudian 42% pengguna juga merasakan adanya pendingin ruangan di ruang utama memberikan suasana yang mendukung aktivitas pengguna, dan 39% pengguna berharap di ruang utama selalu ada pendingin ruangan.

Sehubungan dengan desain suasana ruang utama Folkafe, Nugroho (2014) berpendapat bahwa aspek pencahayaan buatan yaitu pencahayaan umum dan khusus harus diperhatikan agar tercapai fungsional dan estetika yang lebih baik dalam interior kafe.

Pengguna akan merasa lebih nyaman dalam beraktivitas apabila pencahayaannya baik. Kemudian Vanessa (2020) juga berpendapat bahwa aspek kenyamanan ruang menjadi aspek yang paling penting bagi pengguna kafe yaitu pencahayaan baik alami ataupun buatan.

Desain suasana ruang utama dengan penerangan alami dari bukaan jendela kaca yang lebar di siang hari maupun penerangan buatan di malam hari, membuat pengguna mendapatkan kenyamanan indera mata yaitu dapat melihat objek dengan jelas sesuai dengan aktivitasnya mengerjakan tugas dengan membawa peralatan. Hal ini didukung dengan hasil tabel 5 bahwa 51% pengguna yang beraktivitas mengerjakan tugas dapat melihat objek dengan jelas, kemudian 43% pengguna yang beraktivitas dengan penerangan di ruang utama mendukung aktivitasnya, dan 46% pengguna berharap ketika beraktivitas di ruang utama dapat terus melihat objek dengan jelas.

Tabel 5. Perilaku pengguna tentang Kenyamanan Indera Mata dan Telinga



Desain suasana ruang utama Folkafe juga dilengkapi dengan speaker yang diletakkan di plafond dan menghasilkan bunyi alunan lagu bergenre lembut yang memberikan kenyamanan indera telinga pengguna. Hal ini dapat dilihat dari hasil tabel 4.4 bahwa 58% pengguna yang beraktivitas mengerjakan tugas merasakan suasana tenang di ruang utama, kemudian 55% pengguna juga merasakan dengan adanya alunan lagu di ruang utama jadi mendukung aktivitasnya, dan 39% pengguna berharap adanya alunan lagu di ruang utama bisa terus ada. Selain alunan lagu, ruang utama yang merupakan ruang indoor juga dapat meredam kebisingan dari luar ruangan, karena lokasi ruang utama Folkafe berbatasan langsung dengan area parkir yang dekat dengan jalan raya, sehingga desain ruang utama yang dibuat indoor bisa mengurangi kebisingan pengguna di dalamnya.

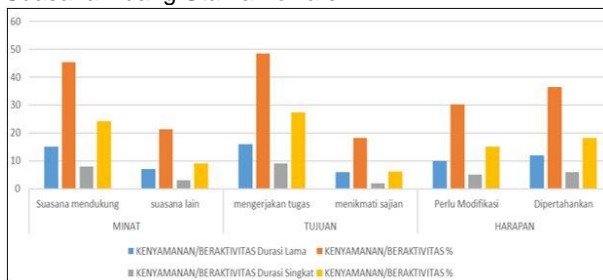
C. Hubungan Desain Suasana Ruang Utama Folkafe dengan Perilaku Pengguna

Dari pembahasan tentang desain suasana ruang utama Folkafe dan juga perilaku pengguna ruang utama Folkafe, sependapat dengan Wiesman (1981) bahwa pengguna yang menggunakan setting fisik yang dirancang dengan tujuan tertentu akan memiliki perilaku yang sesuai dengan tujuan setting fisik tersebut dirancang.

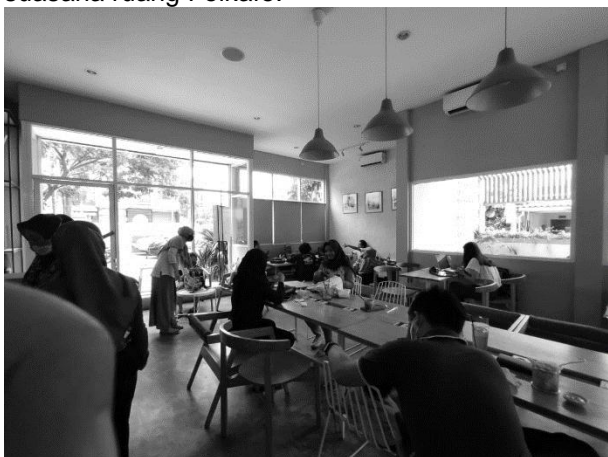
Desain suasana ruang di Folkafe yang dirancang dengan tujuan agar pengguna dapat menikmati sajian yang dijual sambil beraktivitas mengerjakan tugas dengan membawa peralatan seperti laptop.

Semakin jelas tujuan dirancangnya desain suasana ruang, maka pengguna juga semakin merasakan kenyamanan di ruang tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh hasil tabel 6 bahwa 18 dari 26 pengguna yang beraktivitas merasakan kenyamanan terhadap suasana ruang maka pengguna tersebut beraktivitas dengan durasi yang lama. Fakta lain yang tergambar dalam tabel 6 adalah 18 dari 27 pengguna yang beraktivitas mengerjakan tugas dengan durasi yang lama di ruang utama, bahkan 7 dari 10 pengguna yang menikmati sajianpun juga beraktivitas di ruang utama dengan durasi yang lama.

Tabel 5. Sikap dan Perilaku pengguna terhadap Desain Suasana Ruang Utama Folkafe



Dari penjelasan tabel 4.5 di atas bahwa desain suasana ruang utama Folkafe memberi kenyamanan terhadap pengguna dilihat dari perilaku pengguna akibat dari pengguna yang beraktivitas di dalam suasana ruang Folkafe.



Gambar 10. Desain suasana ruang utama Folkafe memberi kenyamanan pengguna dalam beraktivitas, terlihat dari perilaku pengguna yang beraktivitas dalam durasi yang lama

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

Desain suasana ruang utama Folkafe mempengaruhi perilaku pengguna. Perilaku pengguna terhadap kenyamanan berbagai atribut yang ditimbulkan dari desain suasana ruang utama Folkafe. Atribut tersebut adalah kenyamanan indera mata, kenyamanan indera telinga, kenyamanan sensori kulit, privasi, keamanan, kemudahan. Perilaku Pengguna yang memiliki minat, tujuan, dan harapan positif terhadap desain suasana ruang utama Folkafe yaitu akan beraktivitas dengan durasi waktu yang lama di dalam ruang utama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada bapak Djoko Indrosaptono sebagai pembimbing dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Lauren, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta : PT. Grasindo
- Handiani, Adani Fildzah dkk. 2019. *How Student Cafes in Tembalang Build Their Atmospheres*. Semarang : Universitas Diponegoro Achitecture Departement
- Hidjaz, Taufan. 2014. *Interaksi Perilaku dalam Suasana Ruang Terbatas Studi Kasus Hotel Kapsul The Pod Singapura*. Bandung : Institut Teknologi Nasional Desain Interior
- Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory*. New York : Van Nostrand Reinhold Inc
- Sangaji, Etta Mamang. 2013. *Perilaku Konsumen- Pendekatan Praktis Disertasi Himpunan Jurnal Penelitian*. Yogyakarta : Andi
- Kotler, dan Keller. 2009. *Manajemen pemasaran. Edisi 13. Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Kotler, Philip dan Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran. Edisi 12. Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Creswell, John. 2016. *Research Design Pendekatan Metode, Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Diterjemahkan oleh Fawaid dan Pancasari. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati. 2004. *Penataan Tanaman di Rumah Tinggal*. Jakarta :Gramedia.
- Helsa, Mayasari. 2017. *Pengaruh Desain Interior terhadap tingkat Kenyamanan Pemustaka (Skripsi)*. Palembang : Fakultas Adab dan Humaniora
- Chun, R. dan Davies, G. 2001. *E-reputation: The Role of Mission and Vision Statements in Positioning Strategy*. Brand Management.
- Ekomadyo, A.S, dkk. 2018. *Habitat fot Inovative Milieu : A Place Making Study of University and Start-up Enterprises Relationship*. IOP Conference Series : Earth and Environmental Science.
- Firmansyah, Egi dkk. 2019. *What Matters in Selecting a Café? A Case of Millenials*. Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa, No.12. vol 1.
- Ordun, G. 2015. *Millenial (Gen Y) Consumer Behavior Their Shopping Preference and Perceptual maps Associated with Brand Loyalty*. Canadian Social Science.
- Parment, A. 2013. *Generation Y VS Baby Boomers : shopping behavior Buyer Involvement and Implication for retailing*. Jurnal of Retailing and Consumer Service. No.20. Vol 2.
- Puspoyo, A, dkk. 2015. *Perancangan Interior Kafe dan Resto The Historic of Blitar*. Jurnal Intra. No.3. Vol.2.
- Salendra. 2014. *Coffe shop as A Media for Self Actualization Today's Youth*. Jurnal Messenger. No.6. Vol. 2.
- Dharmawan, Vippy, dkk. 2018. *Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat saji di Pusat Perbelanjaan*. Jurnal Desain Interior. No.2. Vol. 6.
- Kugler, Cecilia. 2007. *Interior Design Considerations And Developing The Brief. Principal*. Sydney, Australia: CK Design International.
- Jurnal**
Nugraha Saputra, dkk. 2014. *Analisa Tata Pencahayaan Pada Interior Kafe Cocorico di Bandung*. Jurnal

- Rekajiva Jurnal Online Itenas Desain Interior Itenas. No.1. Vol.02.
- Nisa Farasa, dkk. 2015. *Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Kebetahan di Kafe : Perbedaan Preferensi Gender dan Motivasi*. Jurnal Temu Ilmiah IPLBI.
- Fauzi, A, dkk. 2017. *Budaya Nongkrong Anak Muda di Kafe, Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda di Kota Denpasar*. Jurnal diterima dari <https://ojs.unud.ac.id>.
- I Wayan YAP, dkk. 2018. *Relasi Desain dan Tata Letak Furniture Terhadap Kenyamanan Pengunjung Urban Kafe*. Jurnal Desain Interior. No.1. Vol.5.
- Vanessa Susanto, dkk. 2020. *Pengaruh Gaya Hidup Milenial Terhadap Desain Arsitektur Kafe*. Jurnal. ITB
- Dwi Cahyo, Desayndri. 2019. *Pengaruh Penggunaan Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan. No. 3. Vol. 1.