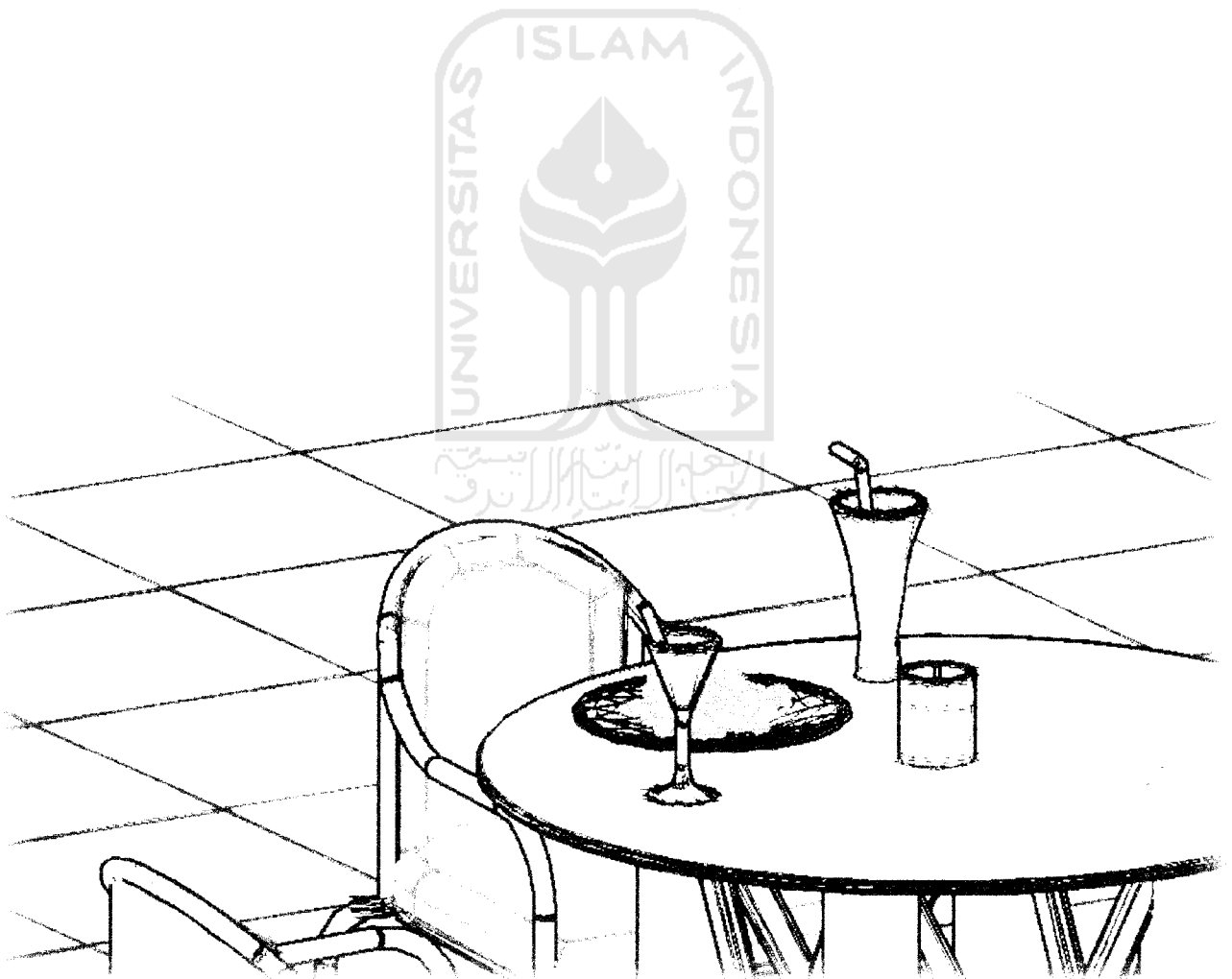


**KESAN RILEKS DAN RAMAH PADA OWN CAFÉ SAGAN
STUDI KASUS : GOEBOEX COFFEE**

TUGAS AKHIR|FEBRI DWI HARYANTO|02512094

BAB II



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Penelitian ini akan menekankan pada imej rileks dan ramah pada interior dan sedikit eksterior bangunan cafe. Imej tersebut ditimbulkan oleh persepsi orang-orang baik para pengunjung cafe atau yang hanya sekedar lewat saja. Karena sulit untuk mengukur persepsi secara langsung, maka akan lebih baik jika imej itulah yang diukur secara langsung.

2.1 RILEKS DAN RAMAH

Pengertian ramah disini yaitu terbuka bagi pengunjungnya untuk melakukan aktifitas-aktifitas mereka selama duduk, sedangkan pengertian rileks sendiri lebih bermakna kepada arti harfiahnya, yaitu relaksasi atau bersantai.

Sehingga bangunan cafe yang rileks dan ramah bisa dimaknakan sebagai bangunan yang terbuka dalam memenuhi kebutuhan pengunjungnya untuk melakukan aktifitas sambil bersantai serta bersenang-senang.

Dalam penelitian tentang cafe, dinyatakan bahwa cafe menjawab kebutuhan tempat ketiga (the third place) dimana seseorang bisa merasakan semangat, meninggalkan kewajiban kerja dan keluarga, dan berhubungan dengan orang lain, teman atau orang asing. Seseorang bisa bisa duduk di ruang personal temporal, mengamati yang lain atau membiarkan yang lain mengamatinya, dan turut serta dalam atmosfir dan pembicaraan sekitar. "ketika anda pergi ke sebuah cafe, salah satu bagian dari tempat itu adalah milikmu untuk suatu kejadian sosial. Walaupun anda datang sendirian, anda akan berharap bisa bergabung dengan seseorang." (Meghan Deutscher and Sidney Fels, <http://www.tii.se>).

Hal diatas yang mendasari imej ramah yang dimaksud yaitu memberikan keleluasaan untuk berkomunikasi dan beraktifitas dengan lingkungan sekitarnya, sehingga tercipta suasana akrab dan intim. Suasana akrab tersebut yang membuat orang mampu untuk merasa lega, rileks, dan santai karena merasa diterima atau dipedulikan oleh komunitas yang ada

di sekitarnya ketika dia menuangkan unek-uneknya baik dalam bahasa verbal maupun nonverbal.

Proses komunikasi dapat digambarkan sebagai penyampaian pesan-pesan dari seseorang atau pihak tertentu kepada orang lain secara berhasil. dengan pengertian bahwa bahasa tersebut tidak selalu berbentuk bahasa verbal, melainkan bisa berupa bahasa tubuh, bahasa gambar, bahasa imajerial, -yaitu yang membawa serta imaji dalam setiap pengertiannya, atau bahasa imajinatif, -yaitu yang menunjukkan daya imajinasi subyeknya. (Laurens, <http://puslit.petra.ac.id/journals/architecture/>).

Jadi, untuk mengetahui batasan kemungkinan para pengunjung untuk berkomunikasi dengan pengunjung lainnya, perlu dilakukan suatu pengukuran pada imej bangunan, karena imej tersebut yang mempengaruhi pengunjungnya dalam melakukan aktivitas-aktivitas, maka pada sub bab berikutnya akan dibahas tentang bagaimana mengukur imej.

2.2 MENGUKUR IMEJ

Pada sebuah bangunan Cafe, desain tersebut tidak sekedar untuk berkomunikasi dengan pelanggan, tetapi desain tersebut harus bisa memenuhi keinginan pelanggan. Pada sebuah penelitian desain interior, begitu banyak elemen yang membentuk sebuah desain interior, antara lain adalah warna, material, bentuk, furniture, organisasi ruang, sirkulasi, penghawaan, pencahayaan dan kebisingan. (Andriyanto Wibisono, 2002, <http://digilib.art.itb.ac.id>). Akan tetapi dari sekian banyak elemen tersebut, elemen desain interior yang paling mudah dan cepat dipersepsikan oleh pengunjung sebuah cafe adalah dari segi visual yaitu bentuk, warna, furniture, dan pencahayaan.

Untuk itu pada sub bab berikut ini, akan dibahas mengenai elemen-elemen yang membentuk eksterior dan interior, untuk mengetahui bagaimana cara mengukur elemen tersebut yang menimbulkan imej.

2.1.1 Bentuk

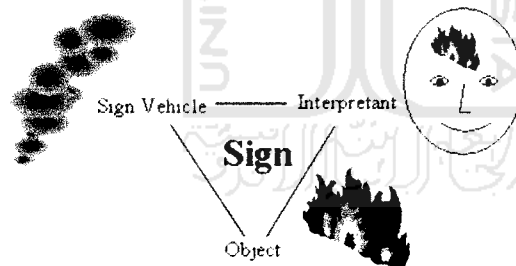
Persepsi yang dirasakan dari imej sebuah bentuk, terutama pada bentuk arsitektur dirasakan sebagai simbol-simbol yang memiliki makna tersendiri, untuk mengenali makna sebuah bentuk, dapat dilakukan menggunakan pendekatan semiotik yang dinyatakan oleh Charles Sanders Peirce (1839–1914), yang terbagi tiga yaitu :

Semantik : Timbul karena bentuknya

Sintaksis : Timbul karena letaknya atau posisinya

Pragmatik : Timbul karena emosi/afektif yang ditimbulkannya

Peirce juga membagi tanda atas icon (ikon), index (indeks), dan symbol (simbol). Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan, misalnya foto. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan; misalnya asap sebagai tanda adanya api.



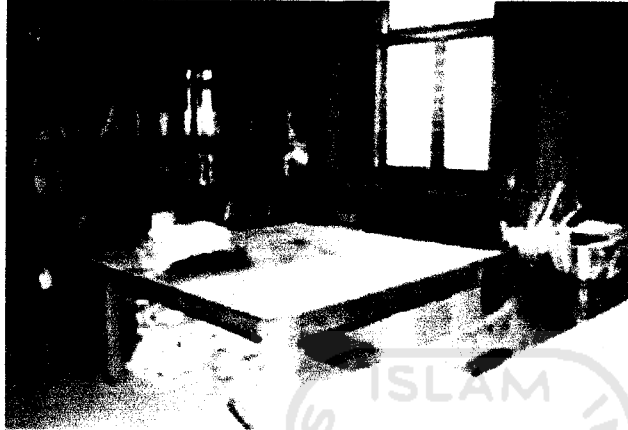
(Sumber : Alexei Sharov, *Pragmatism and Umwelt-theory*, www.ento.vt.edu)

Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa disebut simbol. Jadi, simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya.

Salah satu contoh kajian yang menggunakan pendekatan semiotik peircean ini adalah pada penelitian sebuah rumah tinggal, dimana peneliti mencoba untuk menemukan sebuah karya arsitektur yang mengisyaratkan suatu pengertian tertentu namun dengan cara yang

berbeda. Misalnya dengan diberi tanda berupa objek tertentu yang berlainan untuk menyatakan fungsinya, atau sebaliknya hampir seluruh bagian bangunan dikonversikan menjadi objek lain yang representatif terhadap fungsinya.

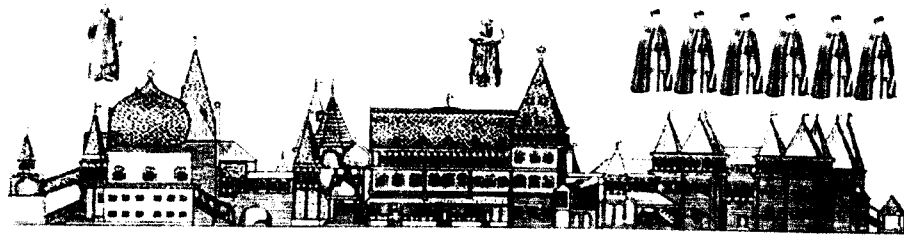
Sebagai contoh adalah pengamatan pada ruang perpustakaan pribadi dibawah ini.



(Sumber : Firman Edy ST, <http://library.usu.ac.id/>)

Dari foto tersebut, dapat dipersepsikan bahwa Sebuah *ruang perpustakaan* dapat menjadi *ruang kerja*, *ruang diskusi*, *ruang penumpukan barang/penyimpanan arsip-arsip*, atau bahkan sebagai *ruang makan di saat sibuk* (Firman Edy ST, <http://library.usu.ac.id/>). Sehingga perpustakaan pribadi tersebut, yang fungsi awalnya hanyalah sebagai tempat penyimpanan serta untuk membaca buku, menjadi berubah dengan memiliki banyak fungsi yang tidak sekedar menyimpan dan membaca buku.

Simbolisasi pada karya arsitektural lain adalah pada istana Tsar Aleksey Mikhailovich yang dibangun pada tahun 1668 di Kolomenskoye dekat Moskow, Rusia. Bangunan ini melambangkan imej dari keluarga Tsar itu sendiri :



(Sumber : Alexander A. Barabanov, *Urban Bodies*, 2002, www-1.tu-cottbus.de)

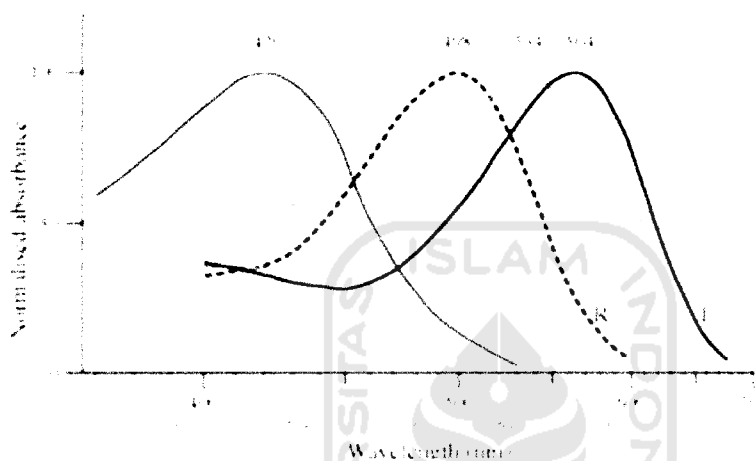
Sehingga pada karya arsitektural, terkadang terjadi pertentangan antara simbolisasi dan makna. Pengaruh warna dan pencahayaan juga ikut memperkuat pertentangan tersebut, simbol-simbol tersebut diciptakan untuk berkomunikasi dengan masyarakat awam yang melihat pada simbol tersebut, sehingga cara untuk mengukur simbol tersebut adalah dengan memahami terlebih dahulu fungsi pada bentuk tersebut, kemudian baru pendapat-pendapat yang ada pada masyarakat. Karena fungsi bangunan juga ikut menentukan keberadaan simbol tersebut.

2.2.2 Warna

Efek psikologis yang diberikan oleh warna sangat berpengaruh pada perilaku seseorang, bahkan pada anak-anak dimana unsur persepsi belum terlalu kuat, warna tetap bisa memberikan pengaruhnya. Hasil kesimpulan pada penelitian di rumah sakit UKI Cawang menyatakan bahwa ada hubungan antara warna interior dinding dengan efek psikologis pada pasien, yaitu warna interior dinding yang berwarna (krem / kuning gading) kurang menyebabkan stres dibandingkan warna interior dinding yang putih (www.digilib.ui.ac.id). Sehingga pada Cafe yang pengunjungnya rata-rata orang stress walaupun tidak dalam kondisi separah pasien rumah sakit jiwa, warna lebih berperan lagi dalam menciptakan suasana terutama untuk menghilangkan stress. Dalam hubungannya antara warna dengan pencahayaan angka reflektansi warna pada dinding juga berpengaruh pada pencahayaan ruangan, yang secara langsung juga berpengaruh pada suasana,

seperti pada studi kasus ruang kelas unika widya mandala surabaya (Luciana Kristianto, <http://puslit.petra.ac.id/~puslit/journals/>).

Dalam penelitian tentang pengaruh warna terhadap mata, diperoleh hasil bahwa Warna (hue) terjadi karena sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat dari sentuhan gelombang cahaya pada retina mata. Warna tidak lepas dari cahaya, nilai gelap terang yang membedakan suatu bentuk dari lingkungannya, dapat menimbulkan kesan natural (original color) atau bermakna (pigment) (Mita P. Wahidyat Sutomo, 2000, <http://digilib.ts.itb.ac.id>).



(Sumber : <http://en.wikipedia.org>)

Pada diagram diatas, diperoleh bahwa warna merah (*warm*) merupakan warna yang paling merangsang mata manusia, sedangkan warna biru (*cold*) memiliki tingkat rangsangan yang terendah.

Penelitian-penelitian yang sudah ada, kebanyakan mengukur warna dari segi efek psikologis yang diberikannya, sehingga variabel yang dapat ditentukan pada warna ialah karakter yang ada pada warna tersebut antara lain sebagai berikut.

Nama Warna	Kategori	Sifat Positif	Sifat Negatif
Merah	Hangat	Hasrat, kekuatan, energi, api, cinta, kecepatan, panas	Bahaya, api, pamer, darah, perang, kemarahan, radikal, agresi
Orange	Hangat	Energi, keseimbangan, panas, api, antusias, permainan	Agresi, arogan, pamer, emosi, peringatan, bahaya
Kuning	Hangat	Sinar, kesenangan, idealisme, kekayaan, harapan	Penakut, penyakit, gangguan, ketidakjujuran, kelemahan
Hijau	Dingin	Alam, kesuburan, muda, lingkungan, kekayaan	Tidak berpengalaman, iri hati, kecemburuan, uang, penyakit
Biru	Dingin	Langit, kedamaian, persatuan, ketenangan, dingin, air	Depresi, kedinginan, idealisme, es, kebasahan
Ungu	Dingin	Sensualitas, kreativitas, misteri, pencerahan.	Arogansi, kesombongan, pamer, melebih-lebihkan, kebingungan.
Abu-Abu	Netral	Elegan, rendah hati, penghargaan, kualitas tinggi	Ketinggalan jaman, kebosanan, tua, kusam, polusi, pemukiman kumuh
Coklat	Netral	Tenang, organisme alami, alam, kekayaan, tradisi	Ketinggalan jaman, sakit jiwa, kotor, kekusaman, kemiskinan
Putih	Netral	Kemurnian, salju, kedamaian, kebersihan, sterilitas	Kedinginan, sterilisasi, klinis, menyerah, penakut, tidak imajinatif
Hitam	Netral	Modernitas, kekuatan, elegan, formalitas, misteri	Kejahatan, kematian, ketakutan, kesedihan, misteri

(Sumber : Hindarto, ST ; 2006)

(Tabel 1: Karakteristik Psikologis Warna)

2.2.3 Furnitur

Penataan pada furniture memiliki peranan penting dalam menentukan suasana, seperti pada penelitian sebuah interior perkantoran yang menemukan bahwa elemen fisik pada ruangan dalam hal penataan elemen-elemen pada desain interior memiliki sebuah kualitas tersendiri, membentuk atmosfir ruang (Taufan Hidjaz, 2003, <http://digilib.art.itb.ac.id>). Karena unsur privasi dan teritorialitas juga dibutuhkan pada cafe, maka penataan furniture harus mampu memberikan hal tersebut. Edward Hall dalam Laurens (2004) berpendapat bahwa ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi. Dalam pengendalian terhadap gangguan yang ada, manusia mengatur jarak personalnya dengan pihak lain dalam empat jenis jarak yaitu :

- Jarak intim : fase dekat (0.00-0.15 m) dan fase jauh (0.15-0.50 m)
- Jarak personal : fase dekat (0.50-0.75 m) dan fase jauh (0.75-1.20 m)
- Jarak sosial : fase dekat (1.20-2.10 m) dan fase jauh (2.10-3.60 m)
- Jarak publik : fase dekat (3.60-7.50 m) dan fase jauh (>7.50 m)

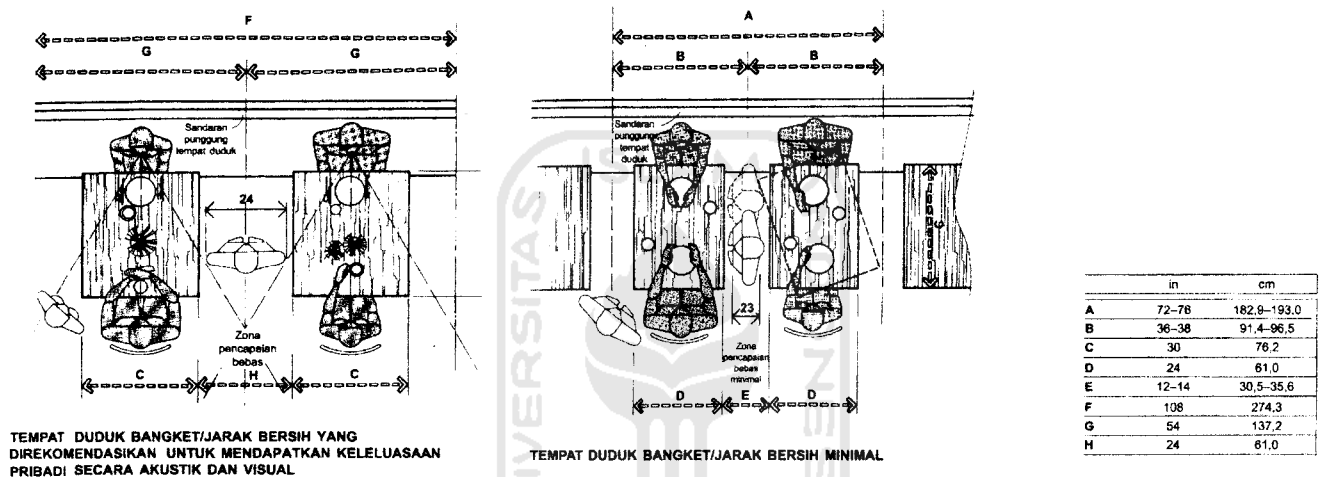
Faktor faktor usia, budaya, lokasi tempat tinggal dan pekerjaan juga mempengaruhi unsur privasi tersebut, kajian yang mempertimbangkan jarak-jarak menurut Edward Hall tadi dengan melakukan Pengukuran terhadap kelompok mahasiswa yang sudah lama tinggal di Jakarta, kelompok Profesi yang sudah lama tinggal di Jakarta, kelompok mahasiswa yang baru satu setengah bulan tinggal di Jakarta dan kelompok pelajar SMU di luar Jakarta menemukan terdapat perbedaan jarak-jarak personal yang sangat signifikan, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor diatas tadi (<http://www.digilib.ui.ac.id>).

Pada cafe, para pengunjung duduk satu meja dengan orang-orang yang sudah dikenalnya, sehingga unsur teritorialitas dan privasi menjadi lebih sempit, namun karena rata-rata pengunjung antar meja tidak saling mengenal, maka ruang teritori serta privasi antar meja

harus bisa dijaga. Unsur privasi yang lemah akan membuat pengunjung antar meja menjadi tidak nyaman, namun unsur privasi yang kuat akan menimbulkan kesan eksklusif dimana pengunjung antar meja tidak memiliki akses untuk saling berhubungan.

Untuk memperoleh kenyamanan psikologis seperti privasi dan kenyamanan fisik seperti keleluasaan bergerak, dapat dijabarkan dengan ilustrasi sebagai berikut :

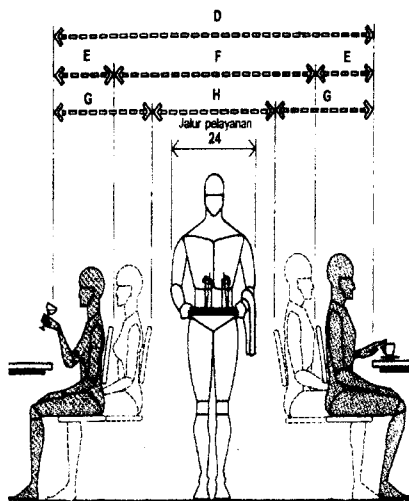
- **Tempat duduk dengan memperhatikan keleluasaan pribadi secara visual**



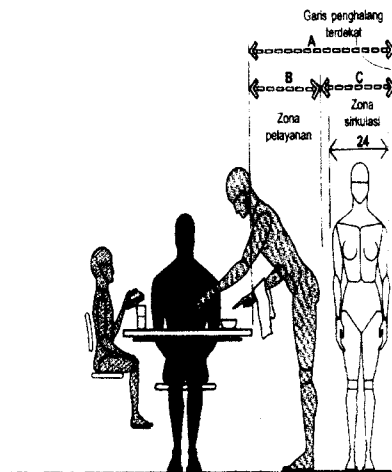
(Sumber gambar: Dimensi manusia & ruang interior, 1979)

Gambar sebelah atas memberikan usulan ukuran sebesar 24 inci atau 61 cm sebagai jarak bersih antar meja, ketimbang susunan awal (gambar kanan) sebesar 13 inci atau 33 cm, untuk memungkinkan pencapaian tanpa merubah letak meja tersebut, keleluasaan pribadi juga dapat lebih banyak diberikan.

- Jarak antar meja untuk sirkulasi dan pelayanan



JALUR PELAYANAN/JARAK BERSIH ANTAR KURSI



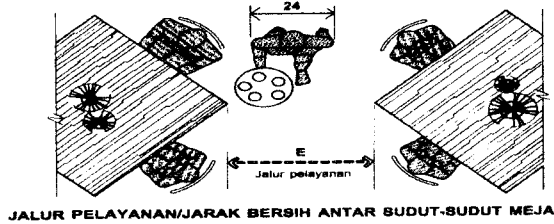
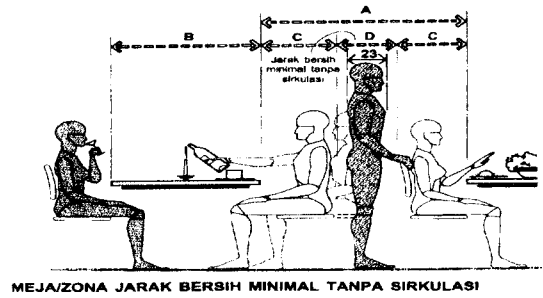
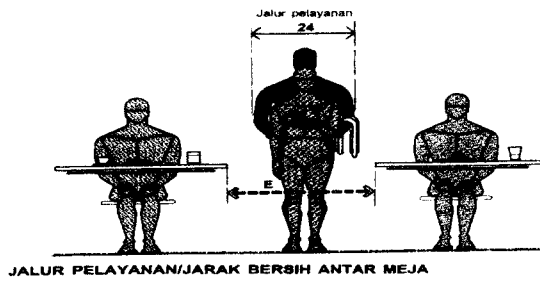
MEJA/JARAK BERSIH UNTUK PELAYANAN PRAMUSAJI DAN SIKULASI

	in	cm
A	48	121,9
B	18	45,7
C	30	76,2
D	96-108	243,8-274,3
E	18-24	45,7-61,0
F	60	152,4
G	30-36	76,2-91,4
H	36	91,4

(Sumber gambar: Dimensi manusia & ruang interior, 1979)

Pertimbangan yang sesuai untuk jarak bersih antar meja adalah sebesar 84 inci atau 213,4 cm (gambar kiri), karena jika posisi yang digunakan adalah posisi pada gambar kiri, maka yang terjadi adalah jarak bersih antar meja sejauh 274 cm, karena kebanyakan orang-orang akan memundurkan kursinya ketika akan duduk, kemudian mendekatkan kursinya ke meja ketika sedang melakukan pembicaraan, dan kursi akan bergeser lebih jauh ketimbang posisi awalnya ketika akan pergi.

- Jarak bersih antar meja dengan sirkulasi minimal atau tanpa sirkulasi



	in	cm
A	54-66	137,2-167,6
B	30-40	76,2-101,6
C	18-24	45,7-61,0
D	18	45,7
E	36	91,4

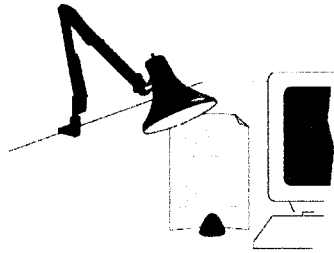
(Sumber gambar: Dimensi manusia & ruang interior, 1979)

Jarak bersih minimal antar meja, diukur berdasarkan posisi kursi yang terdekat, jarak ini tidak dimaksudkan untuk sirkulasi umum, namun sekedar untuk keluar dari meja tersebut menuju ke sirkulasi utama, jarak minimal antar kursi lebih cocok sebesar 45 cm. Sedangkan jika digunakan untuk pelayanan, maka lebih cocok sebesar 91,4 cm seperti pada gambar kiri atas, dan gambar kiri bawah jika meja tersebut berserongan namun tetap memperhatikan jarak minimal sudut meja. Dengan demikian, maka nilai-nilai yang diukur pada furniture ini, adalah tinggi, lebar, panjang, jarak kursi ke meja, jarak meja ke meja, serta posisi meja pada ruangan.

2.2.4 Pencahayaan

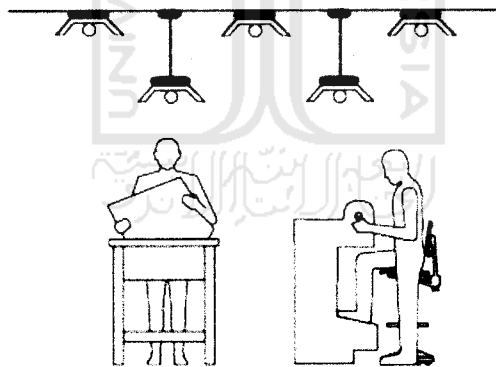
Karena kebanyakan cafe buka pada malam hari, maka pencahayaan buatan paling berpengaruh dalam memberikan imej desain interior dan eksteriornya. Efek pencahayaan ini bisa terjadi melalui tiga cara, yaitu :

direct (langsung), dimana cahaya yang diterima langsung dari sumbernya, misalnya lampu meja untuk membaca.



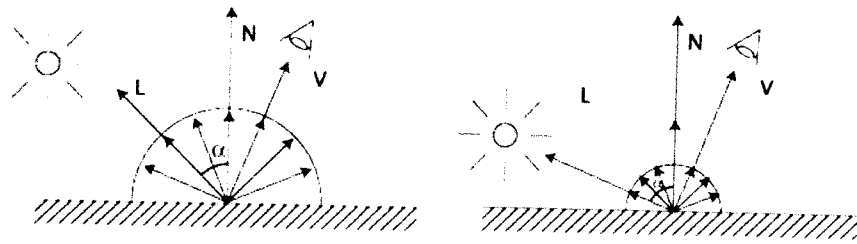
(Gambar 8 : Pencahayaan Direct)

indirect (tak langsung), dimana bila cahaya yang diterima merupakan hasil pantulan dinding dan loteng, seperti halnya di ruang tamu



(Gambar 9 : Pencahayaan indirect)

semi direct (general diffusing), apabila cahaya itu datang dan dipancarkan kesegala jurusan, seperti halnya di ruang kelas.



(Gambar 10 : Pencahayaan Diffuse)

Pada studi kasus pada restoran, sebagian besar restoran ternyata menggunakan pencahayaan buatan dengan sumber cahaya lampu pijar, intensitas pencahayaan yang medium, peralatan dan perletakan sumber cahaya yang beragam untuk menciptakan suasana dan citra yang menyenangkan bagi pengunjung dan juga disesuaikan jenis, tema, serta suasana dan citra yang ingin dibangun oleh pihak restoran (Mila Andria Savitri, 2004, <http://digilib.art.itb.ac.id>).

Karena unsur suasana pada cafe lebih kuat daripada restoran, maka permainan pencahayaan semakin penting dalam memberikan suasana. Intensitas pencahayaan, sumber cahaya, perletakan sumber cahaya, serta area pencahayaan. Terutama pengaruhnya terhadap reflektifitas warna yang mencakup *hue*, *saturation*, *brightness*, *form*, dan *intensity*.