

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Restoran atau tempat makan adalah bangunan komersial yang menyediakan makanan dan minuman kepada pelanggan. Restoran mempunyai berbagai macam penampilan yang diberikan mulai dari jenis restoran seperti, restoran cepat saji, kafetaria, restoran keluarga, dan terdapat juga restoran harga menengah hingga menengah keatas. Restoran mempunyai lokasi yang berbeda-beda misal berlokasi di hotel, mall dan ada juga yang berdiri sendiri diluar bangunan. Menurut Marsum, Restoran adalah salah satu bangunan yang diorganisir secara komersial, yang harus membuat pelayanan terbaik untuk pelanggannya, baik dari fasilitas, kenyamanan bangunan, dan juga makanan maupun minumannya (Marsum, 2005).

Mengingat bahwa perkembangan bisnis makanan dan minuman di Indonesia meningkat setiap tahunnya, sehingga terdapat beberapa faktor yang menyebabkan restoran ini berkembang seperti, gaya hidup yang merupakan faktor terpenting dalam mempengaruhi industri restoran. Lalu Tren, yang membuat tempat makan atau restoran selalu bersaing untuk menjadi yang terbaik bagi peggunanya. Lalu yang terakhir adalah kualitas, yang mana dalam mengikuti perkembangan, restoran juga harus dapat membuat dan menjaga kualitas tidak hanya dari makanan dan minumannya saja, melainkan kualitas dari bangunan dan fasilitas juga harus dibuat untuk menarik pengunjung ataupun pengguna dari restoran tersebut sebagai penunjang kenyamanan didalamnya (Sansan, 2018).

Sehingga, saat ini restoran ataupun tempat makan dibuat untuk saling bersaing agar memberikan pelayanan yang terbaik bagi penggunanya. Salah satunya dengan cara restoran harus dibuat untuk dapat berinteraksi antar ruang juga, karena orang-orang yang berdatangan ke restoran bukan hanya untuk menikmati hidanganannya saja, melainkan juga untuk menjadi tempat berkumpul, bekerja, bercengkrama, dan sebagainya.

Berkembangnya tempat makan saat ini, salah satunya di Tangerang Selatan, Serpong Alam sutera terdapat beberapa tempat makan atau restoran yang lokasinya berdekatan. Banyak sekali para pengunjung tempat makan di kawasan tersebut karena kenaikan jumlah pengunjung setiap harinya. Berbagai tempat makan memiliki ciri khas dan konsep bangunan yang berbeda agar dapat menarik pengunjung. Menurut Walker, Restoran merupakan salah satu tempat dimana pengunjung dapat menggunakan alat indera untuk menikmati pelayanan tertentu (Walker, 2004).

Salah satu aspek yang membuat pengunjung ramai adalah dari segi kenyamanan bangunan untuk penggunanya. Bangunan adalah tempat beraktivitas untuk manusia. Sehingga, bangunan harus mempunyai kenyamanan bagi penggunanya. Kenyamanan menurut Katharine Kolcaba (Kolcaba, 2003) suatu keadaan yang telah terpenuhi kebutuhan dasarnya secara individual. Menurut Teori Prasisto Satwiko (Satwiko 2008) kenyamanan pada bangunan dibagi menjadi 3 yaitu kenyamanan termal, visual, dan akustik. Pada penelitian ini beberapa pertanyaan penelitian berkaitan dengan aspek yang membuat restoran ramai pengunjung, dari segi kenyamanan visual yang sudah pasti berhubungan dengan indera penglihatan seperti, dalam pemilihan warna bangunan, pemilihan furnitur serta material, pencahayaan dan juga beberapa aspek kenyamanan visual lainnya dalam restoran ini.

Dari beberapa aspek kenyamanan visual yang tadi sudah dijelaskan terdapat banyak hal yang dapat di jabarkan. Contohnya didalam aspek pencahayaan dapat dijabarkan lagi menjadi pencahayaan alami dan buatan, jenis-jenis cahaya, jenis lampu, silau, dsb. Lalu untuk aspek desain warna dapat dijabarkan menjadi prinsip warna, psikologis warna dsb. Lalu untuk aspek furnitur dapat dijabarkan lagi menjadi bahan yang digunakan, penataan, warna dsb. Dalam topik ini studi kasus

yang peneliti ambil adalah Kayu-Kayu Restoran yang berlokasi di Jalan Alam sutera, Serpong.



Gambar 1. 1 Kayu-Kayu Restoran (sumber: Archdaily.com), Diakses pada 20 Februari 2021

Beberapa aspek kenyamanan visual bagi pengguna seperti pemilihan furnitur, warna, dan pencahayaan membuat Kayu-Kayu Restoran menarik untuk dibahas pada penelitian ini karena konsep bangunan Kayu-Kayu Restoran berbeda dari tempat makan disekitarnya. Kayu-Kayu Restoran menggunakan material kayu untuk segala sudut ruang dalamnya seperti untuk langit-langit, furnitur, dan segala macam dekorasinya, serta restoran ini memanfaatkan pencahayaan alami untuk menerangi ruang dalamnya dan juga terdapat sentuhan alam yang berasal dari vegetasi yang diberikan di dalam ruangnya (*garden area*). Restoran keluarga ini mempunyai ruang dalam yang unik karena dibuat agar manusia dapat merasakan alam yang terdapat di dalam ruangan dengan menggunakan warna-warna kayu alami dan juga vegetasi serta *skylight* untuk memasukan cahaya matahari yang alami serta untuk menunjukkan kayu dan sambungan baja menggunakan keahlian dan bahan-bahan lokal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan dapat dipahami bahwa Restoran menjadi salah satu tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat untuk bercengkrama, bekerja, daripada hanya untuk sekedar menikmati hidangannya saja. Oleh karena itu, tempat makan atau restoran bersaing untuk mempunyai pelayanan yang terbaik untuk menarik pengunjung. Salah satunya dengan cara memberikan

kenyamanan secara visual di dalam bangunannya. Kayu-Kayu Restoran dapat membuat pengunjung berdatangan dengan menghadirkan visual yang menarik. Dengan adanya kenyamanan visual yang terdapat di Kayu-Kayu Restoran dapat meningkatkan kualitas ruang yang baik bagi penggunanya, terutama dari segi visual yang paling terlihat oleh orang awam. Adanya kondisi ini peneliti menemukan rumusan masalah yang akan diteliti yaitu “Aspek kenyamanan visual apa saja yang mempengaruhi kualitas ruang dalam pada Kayu-Kayu Restoran?”

1.3. Tujuan Penelitian

Maksud & Tujuan dari Penelitian ini untuk mengetahui kualitas ruang dalam melalui aspek kenyamanan visual di Kayu-Kayu Restoran yang membuat pengunjung senang bukan hanya sekedar menikmati hidangannya saja, melainkan dapat menikmati tempat tersebut melalui aspek kenyamanan visual yang dihadirkan oleh Kayu-Kayu Restoran.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan, peneliti berharap, penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Perancang restoran: dapat mengetahui aspek dan faktor kenyamanan apa saja yang dibutuhkan oleh pengunjung ataupun pengguna. Serta dapat membuka lebih luas lagi wawasan pemilik restoran dalam segi kenyamanan visual dan kualitas ruang yang berdampak untuk pengunjung atau pengguna tempat.
2. Peneliti: dengan adanya penelitian dan hasil dari penelitian ini, manfaat yang peneliti dapat adalah untuk menambah wawasan, berfikir kritis untuk memahami dan mendalami kenyamanan pengguna di restoran khususnya dalam lingkup kenyamanan visual. Dapat lebih peduli dan sadar akan suatu tempat yang dikunjungi, dan juga dapat mengetahui faktor atau aspek apa saja yang membuat suatu ruangan dapat dikatakan nyaman secara visualnya.

1.5. Batasan Penelitian

Batasan penelitian lebih fokus terhadap *interior* bangunan Kayu-Kayu Restoran yang mempengaruhi kenyamanan visual terhadap penggunanya. Maka, di dalam batasan tersebut mencakupi hal-hal yang membahas tentang ruang dalam Kayu-Kayu Restoran yang merupakan studi kasus peneliti karena kenyamanan visual di dalam ruangan yang mempengaruhi kenyamanan pengguna yaitu meliputi pencahayaan, desain warna, dan juga furnitur dalam ruangan. Ketiga faktor kenyamanan visual tersebut akan jadi pembahasan dalam penelitian ini. Selain itu, cakupan dari penelitian yang akan dibahas pada objek studi kasus ruang dalam Kayu-Kayu Restoran adalah ruang-ruang yang digunakan oleh pengguna yaitu, Area ruang makan, Area Bar, *entrance*, serta toilet.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibuat berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan kenyamanan visual dalam ruangan khususnya restoran yang kemudian kenyamanan tersebut berpengaruh terhadap penggunanya. Pembahasan di Penelitian ini akan dijabarkan lebih lanjut agar memudahkan untuk memahami dalam sistematik penulisan:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam BAB I ini pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah topik penelitian. Selanjutnya mengenai topik yang dipilih sebagai topik penelitian akan dijelaskan lebih lanjut lagi dalam bentuk atau sub-bab rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan juga sistematik penulisan. Semua ini harus berkesinambungan dengan topik yang dipilih.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II ini Tinjauan Pustaka difokuskan untuk membahas tentang teori-teori dan literatur yang digunakan untuk mendukung konteks dari penelitian ini, yaitu teori tentang kenyamanan visual dan juga literatur tentang restoran serta kenyamanan visual di dalam ruangan itu sendiri.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada BAB III ini tentang Metode Penelitian difokuskan untuk membahas tentang jenis metode apa yang ingin digunakan untuk memperdalam dan memperoleh data yang akurat sesuai dengan topik yang dibahas. Seperti pada penelitian ini yang membahas tentang “Analisis Aspek Kenyamanan Visual pada Ruang Dalam Kayu-Kayu Restoran” yang hasilnya akan didukung dengan wawancara tentang topik penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV ini membahas tentang Hasil dan Pembahasan akan difokuskan untuk menganalisis studi kasus yang dipilih yaitu Kayu-Kayu Restoran dan dikaitkan dengan topik serta teori yang dipilih yaitu tentang kenyamanan visual pada ruang dalam yang dapat diuraikan lagi menjadi analisis pencahayaan, desain warna, serta *furniture* yang terdapat di Kayu-Kayu Restoran. Setelah menganalisis, peneliti membahas tentang hasil yang sudah didapatkan dari analisis studi kasus yang berhubungan dengan kenyamanan visual yang mempengaruhi pengunjung restoran.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V ini membahas tentang Kesimpulan dan Saran dari penelitian Bab 1 hingga Bab 4. Semua harus berkaitan sehingga dapat disimpulkan aspek kenyamanan visual apa saja yang terdapat pada ruang dalam Kayu-Kayu Restoran. Selanjutnya pada Bab ini juga membahas tentang saran yang akan diberikan kepada perancang Kayu-Kayu Restoran setelah mendapatkan hasil analisis tentang kenyamanan visual pada ruang dalamnya.