



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Secara garis besar rancangan memiliki pengertian yang sama dengan sebuah desain, seperti yang dikutip dari salah satu jurnal yang mengatakan bahwa, desain adalah sebuah rancangan ataupun rencana, seperti yang disampaikan oleh Sachari dan Sunarya (Sunarya, 2001) dalam sebuah penelitian Witarsa (Witarsa, 2015), bahwasanya desain berarti terjemahan fisik dari aspek sosial, ekonomi, dan tatanan hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya yang ada pada lingkungan binaan, sekaligus menjadi salah satu manifestasi kultur atau kebudayaan yang berwujud. Sedangkan definisi ruang dapat diartikan sebagai berikut, ruang adalah sesuatu yang melingkupi dan mempengaruhi pergerakan yang akan dialami seseorang pada saat ia bergerak, kemampuan seseorang yang mampu bergerak tadi membuatnya memiliki kesadaran akan keberadaan sebuah ruang (Hidjaz, 2004). Dalam kata lain keberadaan kualitas ruang ini dapat dirasakan oleh manusia secara sadar melalui pengalaman indera penglihatan dan peraba, disisi lain proses pembentukan sebuah ruang di dalam kehidupan manusia memerlukan rancangan dasar agar terbentuk interaksi dan pengalaman. Oleh karena itu, sebelum masalah dapat dipecahkan diperlukan landasan orisinil yang dapat membantu memperluas hasil dari sebuah rancangan, yang akan dibahas melalui bab ini.

##### **2.1.1 Tinjauan Umum Restoran**

Restoran merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa perancis kata asalnya adalah “*restaurer*” dan diadaptasi ke dalam bahasa inggris menjadi “*restaurant*” yang berarti memulihkan (Citrakesumasari Utami, 2013). Dalam kata lain memulihkan disini dapat berarti mengembalikan tenaga kembali seperti keadaan semula atau beristirahat sejenak dari kepenatan melalui hidangan yang disajikan maupun sensasi ruang yang bisa didapatkan dan dirasakan oleh si pengguna. Dalam salah satu buku yang berjudul Restoran dan Segala

Permasalahannya, Marsum berpendapat bahwa restoran merupakan salah satu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyediakan pelayanan yang baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman (Marsum, 2005). Restoran memiliki empat tujuan utama dalam beroperasi, berdasarkan aspek dasar keberadaannya ialah sebagai berikut (Pendidikan, 2022):

1. Perdagangan, dalam hal ini restoran dianggap sebagai jasa penjualan dan pelayanan kepada pelanggan dari jenis produk yang mereka tawarkan.
2. Keuangan, restoran perlu memperhatikan kelancaran dalam masalah keuangan dari berlangsungnya kegiatan yang mana hal tersebut merupakan perputaran ekonomi utama dari modal awal mereka.
3. Kedudukan, mengartikan bahwa sistem operasional restoran yang utama adalah menyajikan berbagai jenis makanan dan menawarkan penampilan suasana ruang restoran.
4. Kepraktisan, dalam penyusunannya restoran harus mampu menarik perhatian secara visual, kualitas penyajian dan pelayanan dari jenis usaha tersebut yang diharapkan dapat memberikan kepuasan kepada pelanggan.

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif No.11 Tahun 2014 dijelaskan, bahwasanya restoran atau rumah makan merupakan usaha penyediaan jasa makanan dan minuman yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan maupun penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan dan/atau laba (Kreatif, 2014). Strategi yang diterapkan para pebisnis waralaba restoran sudah tidak hanya menerapkan pada kualitas makanan dan minuman saja, melainkan menerapkan strategi persaingannya pada pelayanan dan kenyamanan suasana untuk dapat membentuk sebuah identitas (*image*) yang semakin sensitif di era global saat ini (Jeannie Wirasugianto, 2019). Terlepas dari keadaan zaman yang berubah-ubah, masyarakat akan terus berinovasi melalui kenyamanan suasana ruang. Pertumbuhan restoran yang tidak hanya muncul di kota-kota besar setiap tahunnya, menyebabkan persaingan dalam industri bisnis restoran menjadi

sangat kompetitif (Themmy Noval Juliana, 2019). Sehingga dapat didefinisikan bahwa restoran merupakan suatu tempat yang akan terus berkembang di kalangan masyarakat, namun tak dipungkiri masyarakat yang datang tidak hanya sekadar untuk memuaskan kebutuhan pokoknya, melainkan juga untuk memuaskan diri melalui pengalaman ruang yang didapatkan.

### 2.1.2 Jenis-Jenis Restoran

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, di sisi lain mereka juga berusaha semaksimal mungkin untuk mempertahankan keunggulan dan keunikan melalui kualitas ruang dalamnya dengan memaksimalkan pengalaman ruang yang melibatkan seluruh indera manusia. Tentunya kualitas penyajian juga menggambarkan kelas suatu restoran, untuk lebih memahami jenis-jenisnya, berikut ini terdapat klasifikasi restoran berdasarkan kegiatan yang disajikan menurut Marsum dalam bukunya yang berjudul *Restoran dan Segala Permasalahannya* (Marsum, 2005):

#### 1. *A'la Carte Restaurant*

Menu lengkap dan merupakan restoran tanpa aturan yang terlalu mengikat atau bebas.

#### 2. *Table D'hotel*

Menu lengkap dan menyajikan setiap menu berurutan mulai dari menu pembuka hingga menu penutup, biasanya berhubungan dengan hotel.

#### 3. *Coffee Shop*

Merupakan tempat makan dan minum yang menawarkan suasana santai tanpa aturan yang mengikat dan cenderung menyajikan racikan kopi sebagai *special menu* diluar makanan-makanan kecil atau makanan siap saji.

#### 4. *Cafeteria*

Merupakan tempat makan dan minum yang terbatas, menyajikan menu ringan seperti roti atau *sandwich*, serta minuman ringan yang tidak beralkohol, biasanya berhubungan dengan kantor.

#### 5. *Canteen*

Merupakan tempat makan dan minum yang menyajikan berbagai makanan serta minuman instan dengan harga terjangkau.

6. *Continental Restaurant*

Restoran yang memberikan kebebasan bagi pengunjungnya untuk memilih bahkan mengiris makanan yang dipesannya sendiri.

7. *Carvery*

Merupakan restoran yang biasanya terdapat di motel kecil dan menyajikan makanan serta minuman sederhana.

8. *Discotheque*

Merupakan tempat makan dan minum yang menyajikan suasana hingar bingar musik sebagai daya tariknya, biasanya menawarkan makanan dan minuman cepat saji.

9. *Fish and Chip Shop*

Restoran yang menyajikan menu ikan dan keripik atau *snack* ringan sebagai menu utama.

10. *Grill Room*

Restoran dengan menu masakan panggang atau barbekyu sebagai menu andalan.

11. *Intavern*

Restoran kecil yang terletak di pinggiran kota dan biasanya menyajikan makanan cepat saji serta minuman kopi.

12. *Pizzeria*

Restoran yang menyajikan menu pizza dan pasta sebagai menu utama.

13. *Creperie*

Restoran yang menyajikan berbagai menu *crepes* dan manisan sebagai menu utama.

14. *Pub*

Restoran yang menjual minuman beralkohol.

15. *Cafe*

Merupakan tempat makan dan minum yang menyajikan suasana santai atau tidak resmi dengan sajian cepat saji.

16. *Terrace Restaurant*

Merupakan tempat makan dan minum yang umumnya terletak di luar ruangan dan biasanya berhubungan dengan hotel. Di negara-negara barat *Terrace Restaurant* biasanya hanya buka saat musim panas saja.

#### 17. *Gourment Restaurant*

Merupakan tempat makan dan minum yang biasanya diperuntukkan bagi orang-orang yang sangat mengerti akan citarasa sehingga banyak menyediakan makanan-makanan lezat dengan pelayanan yang megah dan harga yang mahal.

#### 18. *Family Restaurant*

Merupakan restoran sederhana yang diperuntukkan bagi keluarga atau rombongan dengan harga terjangkau serta menyajikan suasana yang santai dan nyaman.

#### 19. *Main Dining Room*

Merupakan ruang makan besar atau restoran yang umumnya terdapat di hotel, penyajian makanannya secara resmi, pelayanan yang diberikan dapat menggunakan gaya Perancis atau Rusia, biasanya orang-orang yang datang menggunakan pakaian resmi atau formal.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis restoran di atas, *Medja Restoran* termasuk ke dalam kategori *A'la Carte Restaurant*. Jenis restoran yang pada umumnya tidak terlalu mengikat pelanggan dan bersifat bebas selain itu makanan dan minuman yang bisa dipilih akan disajikan secara lengkap dalam sebuah menu dan sudah dicantumkan harga per-itemnya.

### 2.1.3 Pelayanan Restoran

Pengertian dari pelayanan sendiri diartikan sebagai suatu aktivitas yang memberikan manfaat, yang ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain dalam bentuk tidak nyata (*intangible*) dan tidak menimbulkan perpindahan kepemilikan (Philip Kotler, 2010). Selain kualitas ruang dalam yang perlu diperhatikan kualitas pelayanan juga diperlukan untuk dapat memberikan persepsi totalitas terhadap suatu bentuk jasa maupun barang kepada pengguna ruang. Untuk mengetahui lebih dalam klasifikasi yang disajikan, menurut Soekresno

(Soekresno, 2000) dikutip dari jurnal Yashinta (Lestari, 2018), terdapat tiga klasifikasi restoran berdasarkan jenis pelayanan yang ditawarkan, yaitu:

1. *Formal Restaurant* (restoran formal)

*Formal Restaurant* diartikan sebagai industri pelayanan jasa makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Contohnya *members restaurant, superclub, gourmet, main dining room, grilled restaurant, executive restaurant*.

2. *Informal Restaurant* (restoran informal)

*Informal Restaurant* diartikan sebagai industri pelayanan jasa makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi pelanggan yang silih berganti. Contohnya *café, cafeteria, fast food restaurant, coffee shop, bistro, canteen, taverns, family restaurant, pub, sandwich corner, burger corner, snack bar*.

3. *Specialties Restaurant* (restoran khusus)

*Specialties Restaurant* diartikan sebagai industri pelayanan jasa makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu. Contohnya *Indonesian food restaurant, Italian food restaurant, Thai food restaurant, Japanese food restaurant, Korean food restaurant, Chinese food restaurant*.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis pelayanan restoran, Medja Restoran termasuk ke dalam jenis *Specialties Restaurant* atau restoran khusus yang menyediakan makanan khas dari negara tertentu, fokus pelayanan mereka ada pada makanan Nusantara. Harga yang ditawarkan relatif lebih rendah jika dibandingkan dengan *Formal Restaurant* dan lebih tinggi dibandingkan *Informal Restaurant*.

#### 2.1.4 Persyaratan Ruang Restoran Secara Umum

Sebelum menciptakan suatu ruang dalam bangunan, dibutuhkan pemrograman yang di dalamnya terdapat beberapa syarat-syarat maupun pendekatan terhadap ruang kegiatan, yang ditentukan berdasarkan kegunaannya maupun kecocokannya dengan tapak yang bersangkutan (Pujantara, 2014). Sehingga sebelum mengetahui jenis ruang yang digunakan pada area tempat makan, perlu diperhatikan terlebih dahulu persyaratan mengenai persyaratan ruang restoran. Menurut Emmita (Putri, 2020), persyaratan umum mengenai ketentuan ruang pada restoran adalah sebagai berikut:

1. Jumlah tempat duduk sebanding dengan luasan restoran, dengan ketentuan 1,5 m<sup>2</sup> per tempat duduk.
2. Tinggi langit-langit restoran tidak boleh rendah dari 2,6 m.
3. Letak restoran berhubungan langsung dengan dapur yang dilengkapi dengan pintu untuk masuk dan keluar yang berbeda atau dipisahkan (satu arah).
4. Tata udara diatur dengan atau tanpa alat pengatur udara.
5. Letak restoran harus berdampingan dengan toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita (WC, urinoir, dan kamar mandi).
6. Sebagai dekorasi dinding, dapat juga digunakan dinding *wallpaper* dengan motif dan warna yang terang dan lembut agar dapat memberikan kesan indah, anggun, dan leluasa.
7. Lantai dapat berperan sebagai pengatur sirkulasi dan menyerap bunyi. Lantai restoran sebaiknya mudah dibersihkan, sesuai dengan suasana restoran.

Kemudian jika dilihat berdasarkan buku Data Arsitek (Neufert, 1991), dikutip dari salah satu jurnal (Deby Wahyu Hidayat, 2015) dalam kasus restoran ini, Neufert menyebutkan persyaratan ruang restoran sebagai berikut:

1. Restoran atau ruang makan khusus  
Kebutuhan luas ruangnya sangat bermacam-macam, namun kelengkapan umum yang biasa digunakan untuk melengkapi kebutuhan restoran antara lain



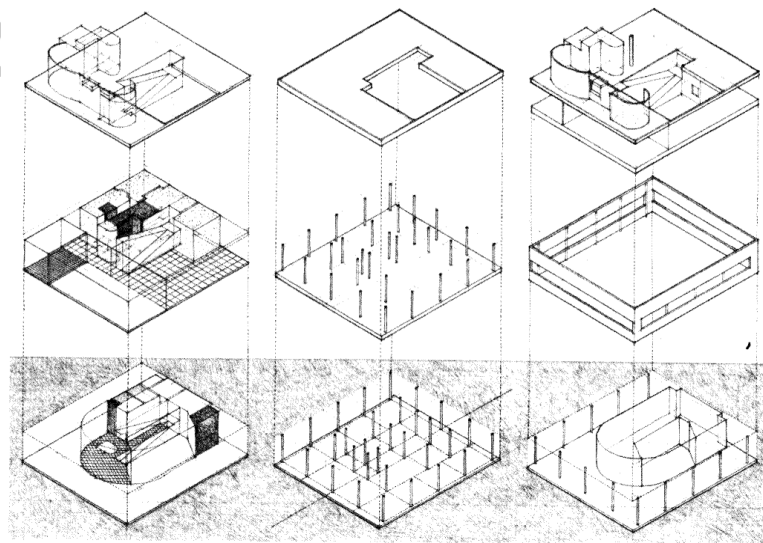
ialah: peragaan masakan dan minuman, lantai untuk pertunjukan, dekorasi khusus, bar, dan sebagainya.

## 2. Restoran tradisional

Perhitungan luas ruang mengikuti perkiraan 1,3 – 2,9 m<sup>2</sup>/orang, tergantung jenis yang dijual, terdapat ruang-ruang untuk peragaan makanan secara langsung, lampu-lampu kuno, tempat duduk yang luas dan sekaligus ruang untuk meja besar.

### 2.1.5 Pemahaman Elemen Pembentuk Ruang

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kualitas ruang dapat dirasakan oleh manusia secara sadar melalui pengalaman indera penglihatan dan peraba mereka, disisi lain proses pembentukan sebuah ruang di dalam kehidupan manusia memerlukan rancangan dasar agar terbentuk interaksi dan pengalaman, selain itu interaksi dan pengalaman manusia terhadap pembentukan sebuah ruang bisa diperoleh karena adanya gabungan perasaan serta pikiran manusia terhadap segala sesuatu yang berada di tempat Bergeraknya (Hidjaz, 2004). Sedangkan elemen sendiri diartikan sebagai seluruh unsur pembentuk maupun pelengkap suatu ruang, yang dapat memberikan batas pandang atau batas wilayah (Kunasti, 2017). Tidak hanya melibatkan elemen fisik, elemen non fisik juga berperan dalam membentuk atmosfer ruang.



**Gambar 2.1 Unsur Dasar Pembentuk Ruang**  
Sumber : (Villa Savoye, 1931)

Dikutip dari salah satu jurnal (Permatasari, 2020) atmosfer ruang diartikan sebagai suatu keadaan sekitar lingkungan yang diterjemahkan melalui unsur-unsur desain yang dapat memenuhi kebutuhan secara fisik dan spiritual, dimana ia mengandung nilai-nilai keindahan dan kegunaan bagi si penggunanya (Suptandar, 1999). Pasalnya desain interior selalu berhubungan dengan sebuah karakter yang ingin diwujudkan oleh setiap organisasi maupun individu, karena karakter merupakan seperangkat keyakinan, ide dan kesan yang dimiliki terhadap suatu objek (Kotler, 1997). Unsur dasar pembentuk ruang terdiri dari unsur horizontal dan vertikal, unsur horizontal merupakan bidang yang dipijak bisa berupa permukaan yang menempel maupun melayang, sedangkan unsur vertikal merupakan bidang atau bagian sisi yang membentuk ataupun memisahkan ketinggian (Hidjaz, 2004). Unsur dasar tersebut dapat dipengaruhi lagi ataupun dihadirkan secara bersama oleh tekstur, pola, pencahayaan, dan warna yang mampu mempengaruhi suasana visualnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, elemen pembentuk ruang adalah segala unsur yang memenuhi kebutuhan penggunanya, karena desain interior merupakan seperangkat ide perencanaan dan perancangan tata letak yang berpotensi mempengaruhi interaksi dan menimbulkan pengalaman bagi pengguna ruang di dalamnya.

#### **2.1.6 Faktor Pembentuk Ruang**

Atmosfer ruang adalah suatu suasana yang dipancarkan oleh ruang sebagai lingkungan buatan manusia, sekaligus merupakan kualitas yang dapat ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu dan untuk membentuk dampak yang tertentu pula terhadap kegiatan manusia di dalamnya (Hidjaz, 2004). Menciptakan suasana ruang berdasarkan karakter atau konsep yang akan diangkat tidak hanya menonjolkan aspek visual saja, pastinya hal ini juga berpengaruh terhadap kegiatan manusia yang terjadi di dalam. Menurut Taufan Hidjaz, dalam salah satu jurnalnya ia menyebutkan terdapat tiga aspek yang dapat membentuk suasana ruang, diantaranya ialah:

### 1. Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, atmosfer, nutrisi, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan dan pola spasial (Hidjaz, 2004).

### 2. Lingkungan Psikologis

Lingkungan psikologis mengandung variabel-variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan atau keterikatan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku (*behavioral ecology*) (Ullman, 1973).

### 3. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial dapat diwakili oleh “*recources-stimuli*” yang diungkapkan menurut variabel-variabel cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang, dan semua yang sifatnya dapat “ditukarkan” dalam berinteraksi sosial (Simpson, 1976).

#### 2.1.7 Elemen Interior

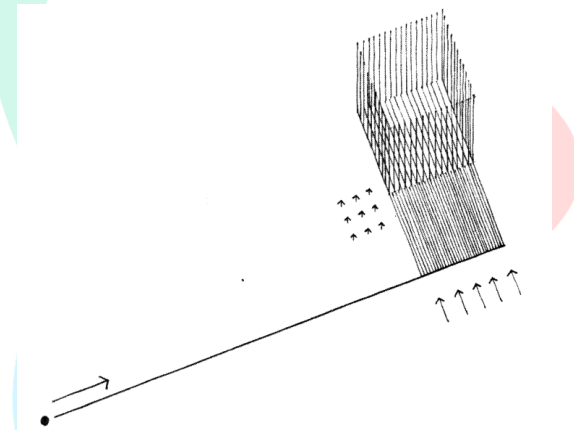
Setiap bangunan arsitektural tentunya memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam memenuhi dan mewujudkan kebutuhan aktivitas penggunanya, untuk menciptakan hal tersebut seorang arsitek atau perancang perlu menyadari keadaan lingkungan sekitar tapak sebelum akhirnya memproses suatu desain dan menganalisisnya. Sebelum memproses suatu desain ada baiknya memahami elemen dasar interior dan elemen pengisinya yang mampu memberikan pengaruh suasana terhadap lingkungan fisik terlebih dahulu, adapun diantaranya ialah:

##### 1. Francis D. K Ching (2008)

Dalam teorinya yang ia kemukakan melalui buku *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, elemen pembentuk ruang adalah segala sesuatu mengenai bentuk dan ruang serta prinsip-prinsip penataan, dimana keduanya berada dalam lingkungan ciptaan (Ching, 2008). Dalam bukunya ini, terdapat

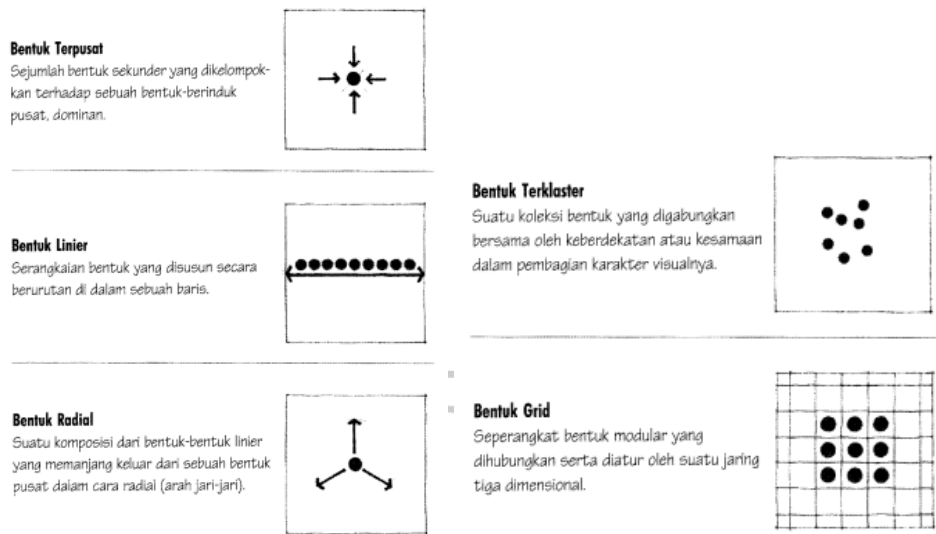
pembahasan mengenai elemen utama, sifat-sifat bentuk, bentuk dan ruang, organisasi ruang, sirkulasi ruang, proporsi dan skala, serta prinsip-prinsip penyusunan ruang. Berikut penjelasannya:

1. Elemen utama, terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume, dari hubungan dan keterikatan satu sama lain ini akhirnya terbentuk sebuah ruang yang mampu memberikan persepsi berbeda kepada si pengguna. Titik mengindikasikan posisi di dalam ruang, perpanjangan titik menjadi sebuah garis kemudian perpanjangan garis membentuk sebuah bidang yang memiliki panjang dan lebar, rupa, permukaan, orientasi dan posisi, selanjutnya perpanjangan dari sebuah bidang membentuk volume yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman, bentuk dan ruang, permukaan, serta orientasi dan posisi.



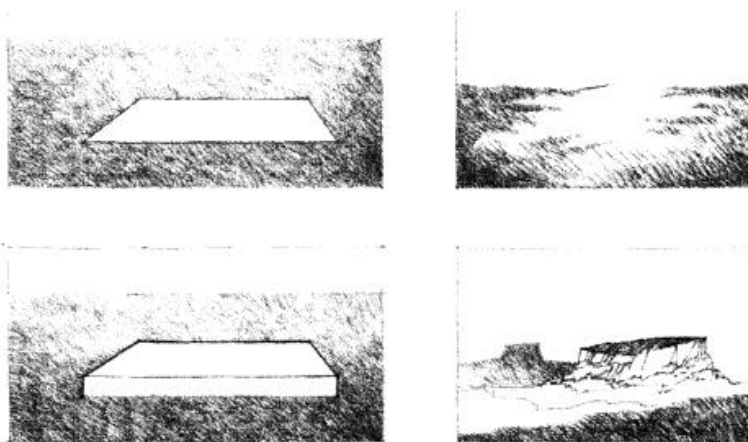
**Gambar 2. 2 Elemen Utama**  
Sumber : (Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan, 2008)

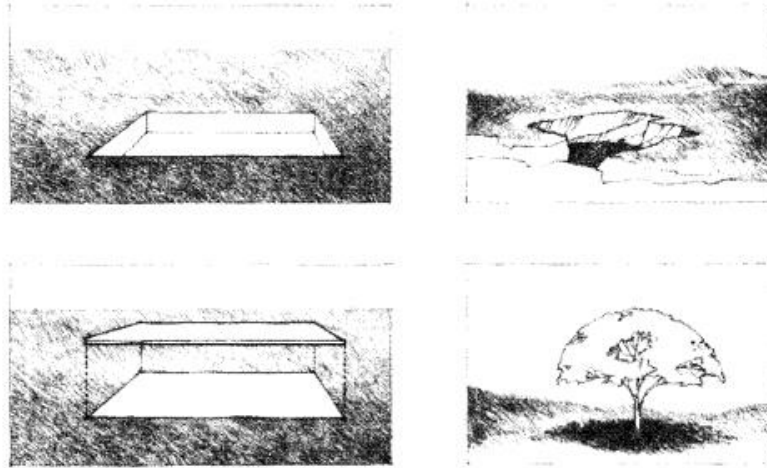
2. Sifat bentuk, merangkap bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, bujursangkar, dan permukaan beraturan hingga tidak beraturan. Kemudian bentuk tersebut dapat di transformasi menjadi terpusat, linear, radial, klaster, grid hingga geometri. Bentuk seringkali melibatkan indra massa atau volume yang berbentuk tiga dimensional, sehingga bentuk ini mengandalkan penampilan konfigurasi yang mampu menentukan batas sebuah figur. Bentuk dasar memiliki sifat visual yang dapat mempengaruhi persepsi pengguna melalui pengaturan ukuran, warna, tekstur, posisi dan orientasi.



**Gambar 2. 3 Transformasi Bentuk**  
Sumber : (Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008)

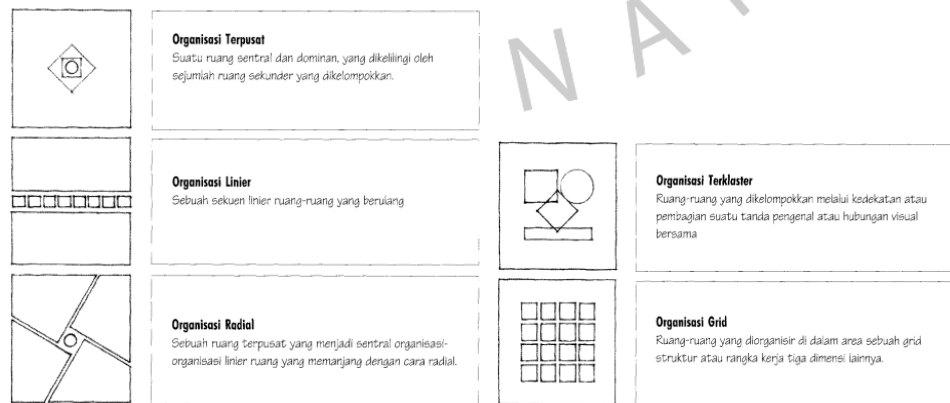
3. Bentuk dan ruang, mendefinisikan bidang-bidang dasar dalam ruangan seperti bidang dasar yang diangkat, ditekan, ditutup, ataupun sejajar, selain itu juga membahas mengenai konfigurasi terhadap bukaan-bukaan di dalam bidang, di antara bidang, di sudut, dan lain sebagainya, hingga sebuah ruang terdefiniskan dan membentuk arah pandang. Melalui volume ruang kita dapat bergerak, melihat, mendengar, merasakan, dan mencium aroma. Ia merupakan hawa yang pada hakikatnya tak berbentuk, namun keberadaannya dapat dirasakan. Kualitas visual, dimensi, dan skala tergantung pada persepsi terhadap batas-batas spasial yang terdefiniskan oleh elemen yang di bentuk.



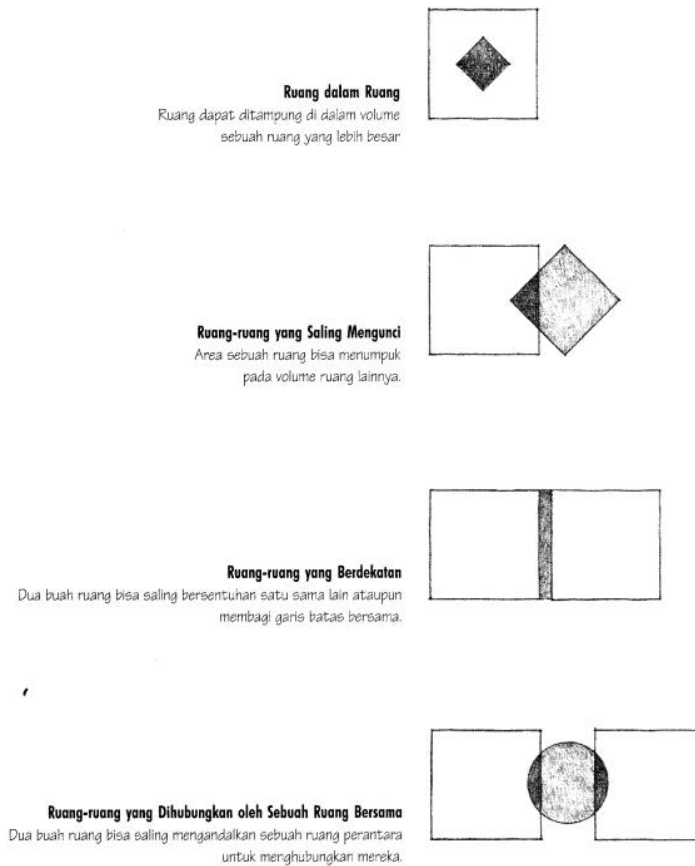


**Gambar 2. 4 Bidang-Bidang Dasar**  
**Sumber : (Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008)**

4. Organisasi ruang, membahas mengenai hubungan-hubungan antara ruang dalam, sehingga dari hubungan ruang tersebut tercipta sebuah organisasi untuk menghubungkan ke dalam ruang bersama, diantaranya yaitu tercipta organisasi spasial, terpusat, linear, radial, klaster, dan grid. Organisasi ruang menjelaskan bagaimana beragam konfigurasi dapat dimanipulasi untuk mendefinisikan suatu area terpisah, serta bagaimana pola solid dan void mempengaruhi kualitas visual ruang. Namun ada beberapa ruang terpisah atau menyendiri namun tetap saling terhubung dengan yang lainnya, contohnya seperti ruang dalam ruang, ruang saling mengunci, ruang berdekatan, hingga ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama.

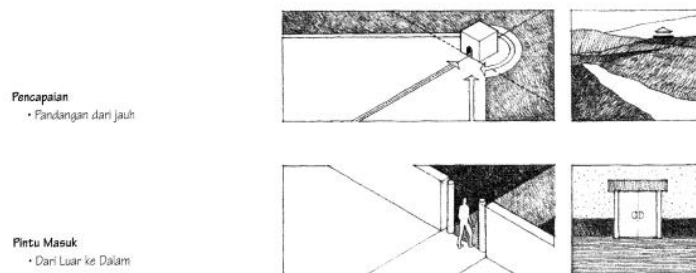


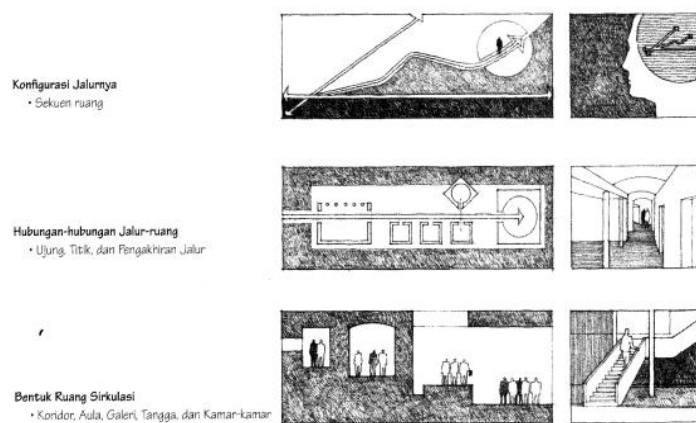




**Gambar 2. 5 Organisasi Ruang**  
Sumber : (Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008)

5. Sirkulasi, membahas mengenai pergerakan yang digunakan untuk dapat mencapai ke salah satu atau beberapa ruangan, seperti elemen sirkulasi, pencapaian, pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur, dan bentuk ruang sebuah sirkulasi. Jalur pergerakan kita dianggap sebagai elemen penyambung yang mampu menghubungkan ruang-ruang di dalam bangunan atau serangkaian ruang secara bersama-sama. Prinsip sirkulasi bangunan dapat mempengaruhi pandangan pengguna ruang terhadap bentuk dan ruang bangunan.





**Gambar 2. 6 Sirkulasi Ruang**  
**Sumber : (Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008)**

6. Proporsi dan skala, membahas mengenai perbandingan dan sistem proporsi material, struktur hingga membentuk sebuah tatanan-tatanan yang saling mengatur. Skala menyiratkan tentang ukuran sesuatu, sedangkan proporsi merujuk pada hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lainnya atau bagian keseluruhan. Pemilihan proporsi dapat dilihat melalui sifat material, dan bagaimana elemen-elemen bangunan merespon gaya dan bagaimana sesuatu itu dibuat.

## 2. John F. Pile (2008)

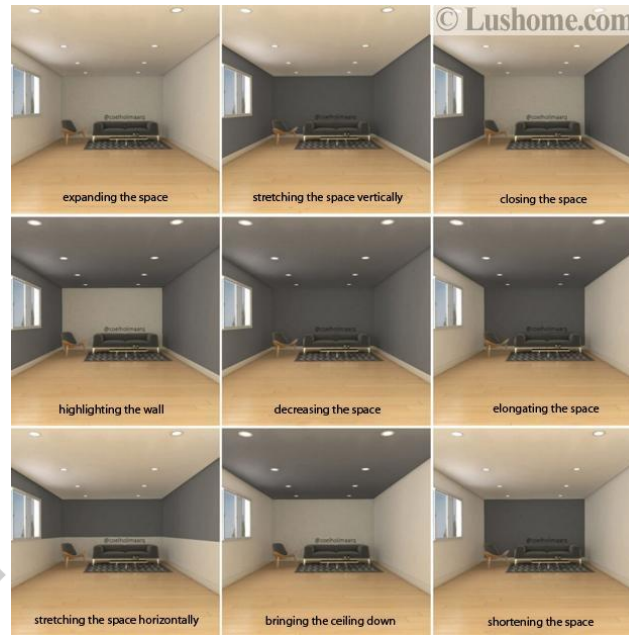
Menurut teori yang dikemukannya melalui buku *Interior Design*, ia beranggapan bahwa desain interior merupakan subjek kompleks yang melibatkan banyak pertimbangan seperti perencanaan fungsional, perhatian pada bentuk ruang, hubungan antara satu ruang dengan ruang yang lainnya, penempatan furnitur dan aksesoris, serta efek warna, pola, tekstur, serta lampu yang termasuk ke dalam elemen dan prinsip dasar interior (Pile, 2008). Adapun ia menjelaskan mengenai elemen pembentuk ruang secara spesifik, aspek apa saja yang perlu diperhatikan ketika mengisi objek pada ruangan. Untuk mengetahui pendekatannya, berikut penjelasannya:

1. Titik dan garis, terbagi menjadi vertikal yang mengindikasikan stabilitas, imobilitas, solid dan permanen. Horizontal mengindikasikan suasana santai dan ketenangan. Diagonal atau zigzag mengindikasikan pergerakan dan ruang



yang sibuk. Lengkung yang terus menerus bisa menimbulkan persepsi ruang menjadi alami, lebih bebas atau fleksibel dan lebih hidup jika dibandingkan dengan garis lurus yang terlihat kaku.

2. Bentuk dan ruang, terbagi menjadi dua dimensi yang merupakan permukaan datar dari garis berpotongan dan berasal dari bentuk geometris sederhana, bentuk-bentuk permukaan dasar yang lebih kompleks memiliki kualitas visual yang lebih ekspresif contohnya proporsi segi empat polygon baik yang beraturan maupun tidak. Selanjutnya tiga dimensi merupakan variasi dari bentuk dua dimensi yang ditambahkan, sehingga terbentuk volume selain itu elemen arsitektur seperti tangga, kolom, furnitur dan elemen pengisi lainnya membantu menciptakan volume suatu ruang.
3. Pola, tekstur dan ornamen, merupakan elemen yang paling berpengaruh dan menonjol dalam interior, karena ketiganya berperan dalam membentuk karakteristik material seperti jarak antar pola, tekstur permukaan yang *glossy* atau kasar, dan sebagainya. Ketiga elemen ini memiliki pengaruh visual yang kuat jika digabungkan dengan warna dan pencahayaan, terutama ornamen kunci nilainya ada pada makna atau arti, karena ciri-ciri penataan ornamen yang baik yaitu mampu menekankan apa yang penting dan menjadi fokus utama dalam daya tarik di ruangan. Penerapan ornamen yang tidak memiliki makna dan digunakan hanya untuk pertunjukan serta tidak memiliki korelasi antara objek ataupun lingkungan ruangnya termasuk penataan yang gagal atau kurang tepat. Jadi ketiga elemen ini harus diterapkan dengan tujuan, sehingga dapat menjadi alat komunikasi ruang.
4. Nilai dan warna, mengacu pada tingkatan terang atau gelap pada suatu material maupun objek. Dalam terminologi warna terdapat istilah *High* dan *Low* yang berhubungan dengan terang (*high*) dan gelap (*low*). Misalkan jendela yang menggunakan tirai tipis, maka di siang hari area tersebut bernilai tinggi sedangkan lantai granit gelap bernilai rendah. Istilah *high* sering digunakan untuk menggambarkan kualitas interior yang didominasi elemen dengan nilai *lightness* tinggi.



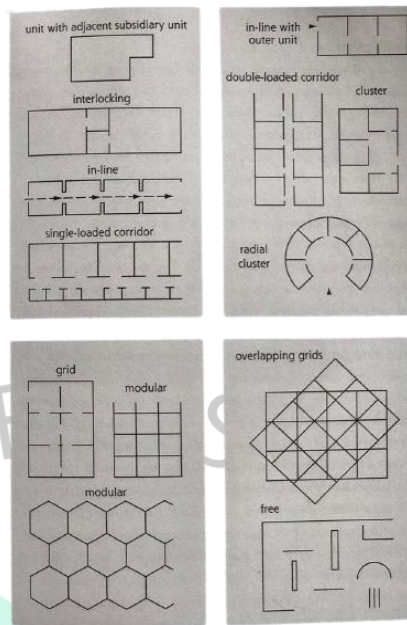
**Gambar 2. 7 Psikologi Warna Pada Ruang Dalam**  
**Sumber : (Lushome, 2019)**

Dikutip melalui buku Frank H. Manhke yang berjudul “*Color, Environment, and Human Response*” ia menekankan bahwa penerapan warna pada langit-langit, dinding dan lantai akan memberikan karakter yang berbeda dalam ruangan seperti pada Gambar 2.7 (Manhke, 1996), ruang yang terlalu cerah memberikan kesan ceria dan aktif tetapi dapat mengganggu dalam beberapa konteks, sehingga *high* dan *low* perlu disesuaikan untuk menghasilkan implikasi kontras dan signifikasinya sendiri, berikut penjelasannya:

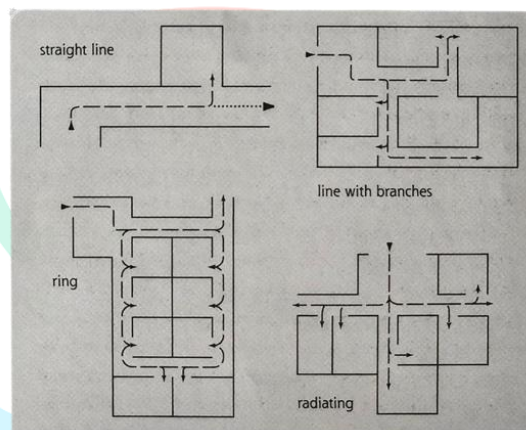
- a. Merah, pada langit-langit memberi kesan memaksakan, mengganggu, dan berat. Sedangkan pada dinding memberi kesan agresif dan mengintimidasi. Kemudian pada lantai memberi kesan yang menyorot, waspada, siaga, dan tidak ramah.
- b. Merah muda, pada langit-langit memberi kesan lembut dan menyenangkan. Sedangkan pada dinding memberi kesan yang menghambat sifat agresif, romantis, dan intim. Kemudian pada lantai memberi kesan halus, tipis, dan tidak menyorot.
- c. Oranye, pada langit-langit memberi kesan menstimulir, membangkitkan semangat, dan mencuri perhatian. Sedangkan pada dinding memberi kesan

- hangat dan bercahaya. Kemudian pada lantai memberi kesan mengaktifkan atau menghidupkan, dan penuh energi.
- d. Coklat, pada langit-langit memberi kesan menindas, menekan, dan berat (jika gelap). Sedangkan pada dinding memberi kesan aman, terjamin dan meyakinkan jika kayu, namun berbeda jika menggunakan cat. Kemudian pada lantai memberi kesan yang stabil, menenangkan, dan bersifat tetap.
  - e. Kuning, pada langit-langit memberi kesan cerah (jika mendekati warna lemon), bercahaya, dan membangkitkan semangat. Sedangkan pada dinding memberi kesan hangat (jika mendekati oranye), menyenangkan hingga membuat tidak nyaman (jika kecerahan sangat tinggi). Kemudian pada lantai memberi kesan mengalihkan.
  - f. Hijau, pada langit-langit memberi kesan protektif (refleksi pada lapisan langit-langit kurang menarik). Sedangkan pada dinding memberi kesan sejuk, tenang, teduh, dapat dipercaya, pasif, tidak nyaman jika terlalu menyorot, dan keruh jika mendekati *olive*. Kemudian pada lantai memberi kesan alami, lembut, menenangkan atau santai, dan bisa juga menyejukkan.
  - g. Biru, pada langit-langit memberi kesan surgawi, dingin, kurang nyata jika terang, berat dan menindas jika gelap. Sedangkan pada dinding memberi kesan sejuk dan ramah jika terang, mendorong dan menegaskan volume ruang jika gelap. Kemudian pada lantai memberi kesan menginspirasi tanpa perlu bergerak banyak jika terang, dan kuat jika gelap.
  - h. Ungu, jarang digunakan dalam interior kecuali untuk aksen atau suasana khusus.
  - i. Abu-abu, pada langit-langit memberi kesan seperti bayangan dan suram. Sedangkan pada dinding memberi kesan netral hingga membosankan. Kemudian pada lantai memberi kesan netral.
  - j. Putih, pada langit-langit memberi kesan kosong, luas, dan membantu menyebarkan cahaya serta mengurangi bayangan. Sedangkan pada dinding memberi kesan netral hingga kosong, bersih, dan tidak ada daya. Kemudian pada lantai memberi kesan yang menghambat sentuhan, seperti takut kotor, tidak untuk aktivitas sehari-hari, dan sebagainya.

- k. Hitam, pada langit-langit memberi kesan hampa dan menekan. Sedangkan pada dinding memberi kesan kaku dan suram. Kemudian pada lantai memberi kesan yang menekan.
5. Cahaya, tujuan pencahayaan adalah untuk memberikan kesan estetika dan visibilitas sekaligus menghasilkan kualitas atmosfer yang baik berdasarkan *mood* ruang yang ingin ditampilkan. Beberapa yang perlu diperhatikan yaitu tingkat cahaya, kontras kecerahan dan kesilauan, kontras difusi atau penyebaran, dan masalah ekonomi. Jenis-jenis pencahayaan terbagi menjadi dua yaitu pencahayaan alami (menggunakan beberapa kaca, memanfaatkan orientasi, penanganan khusus pada jendela) dan pencahayaan buatan (*general lighting, accent lighting, task lighting, ambient lighting* (Mashudi, 2020)).
6. Material, ketika memilih material yang tepat pada beberapa elemen dapat membentuk suasana tertentu pada ruangan. Material dasar terdapat kayu, bebatuan, logam, kaca, plastik, tekstil dan sintestis. Dalam memilih material terdapat beberapa pertimbangan seperti jenis tipe berdasarkan fungsinya, untuk struktur ataukah sebagai pelengkap interior. Pertimbangan selanjutnya ialah apakah material yang digunakan dilihat dari fungsinya, estetikanya, atau kebutuhan ekonomi.
7. Organisasi dan sirkulasi, aspek tata letak ruang ditinjau melalui kebutuhan dengan begitu tercipta hubungan antar ruang yang saling berdekatan berdasarkan aktivitas serta kebutuhan, hal-hal lain juga perlu diperhatikan seperti elemen apa yang akan diberikan cahaya khusus? Ruang apa yang harus dekat dengan titik kedatangan? Bagaimana menentukan sirkulasi pengguna agar lancar? dan sebagainya. Sebagai perancang perlu mempertimbangkan segala kemungkinan untuk mencapai kualitas ruang bekerja dengan baik. Sirkulasi yang baik terasa melalui kemudahan aksesnya dan nyaman untuk dilalui.



**Gambar 2. 8 Organisasi Ruang**  
 Sumber : (*Interior Design, 2008*)



**Gambar 2. 9 Sirkulasi Ruang**  
 Sumber : (*Interior Design, 2008*)

Dalam kedua buku ini sama-sama memberikan penjelasan secara komprehensif mengenai bagaimana hubungan antara bentuk dan ruang tercipta di dalam lingkungan binaan, bagaimana elemen pengisi dalam sebuah ruang mampu memberikan gagasan baru terhadap bentuk orisinal yang tengah dieksplorasi. Kontras elemen dapat dimanfaatkan untuk menekankan beberapa suasana pada interior. Desain interior restoran ditujukan untuk menciptakan atmosfer atau suasana yang mendukung kelasnya serta karakter yang ingin ditampilkan kepada pengunjung, dengan begitu pengunjung mendapatkan pengalaman tak terlupakan sekaligus mendorong mereka untuk datang kembali.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Pada penelitian terdahulu akan membahas mengenai penelitian-penelitian maupun jurnal yang sudah lebih dahulu dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Sehingga dengan menelaah penelitian terdahulu, penulis dapat menentukan tolak ukur terhadap penelitian yang akan dilakukan dan mengkaji lebih lanjut bagaimana ruang yang di desain dapat dikomposisikan melalui perpaduan elemen pembentuk ruang sehingga menghasilkan rancangan yang berkarakter, dalam upaya meningkatkan kualitas ruang yang lebih baik dan memaksimalkan fungsi-fungsi di dalamnya.

### **2.2.1 Peranan Elemen Desain Interior Dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara (2020)**

Pada jurnal ini membahas mengenai pembentukan pengalaman seseorang dalam suatu ruang melalui atmosfer atau suasana yang diterapkan. Keberadaan ruang tunggu ini tidak hanya digunakan sebagai tempat menunggu tetapi juga terdapat fasilitas makanan dan rekreatif, sehingga pengunjung dimanjakan oleh suasana yang dihadirkan dan pengalaman ruang terbentuk. Namun atmosfer ruang dalam ini belum diketahui segi kenyamanan penggunaannya ditinjau melalui aspek elemen fisik atau non fisik serta bagaimana peran elemen pembentuk suasana ruangnya terhadap citra identitas perusahaan. Penelitian ini menitikberatkan pada identifikasi terhadap peningkatan gaya hidup urban yang semakin beragam, sehingga tuntutan fasilitas ruang ikut menyesuaikan demi kenyamanan pengguna ruang tunggu. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana elemen desain interior membentuk suasana ruang sehingga berpengaruh terhadap karakter identitas suatu *Lounge* sekaligus tujuan dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan dasar dalam merancang sebuah interior *Lounge* bandara.

### **2.2.2 Peranan Elemen Desain Dalam Membentuk Atmosfer Interior Restoran di Kawasan Seminyak, Bali (2016)**

Pada jurnal ini membahas mengenai tren restoran yang mulai menunjukkan eksistensinya melalui kualitas suasana dan *entertainment* (hiburan) yang disediakan. Keberadaan suasana ruang restoran dapat dibentuk secara visual



melalui bentuk, warna, dan pola serta secara non visual seperti aroma, suhu, dan suara. Namun peranan elemen desain dalam membentuk atmosfer interior dari beberapa sampel restoran di Seminyak yang memiliki konsep berbeda diantara restoran sekitarnya sehingga perlu peninjauan lebih lanjut. Penelitian ini menitikberatkan pada identifikasi terhadap pembentukan elemen dasar interior seperti garis, tekstur, warna, cahaya, pola, dan bentuk. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang didukung oleh metode kepustakaan, dokumentasi, observasi lapangan serta wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peranan elemen desain khususnya garis, warna, tekstur, cahaya, pola dan bentuk tadi diolah secara seimbang sehingga mampu menciptakan atmosfer interior yang berkarakter.

### 2.2.3 Penerapan Rancangan Program Ruang, Sirkulasi dan *Layout*

#### *Furniture Pada Tiny House (2019)*

Pada jurnal ini membahas mengenai keterbatasan lahan yang memunculkan gerakan *compact living* dan menghasilkan konsep hunian *tiny house*. Maraknya tren yang membangun hunian vertikal kecil untuk menghemat lahan di kota-kota besar sangat mempengaruhi besaran ruang terutama pada tempat tinggal. Namun proses perancangan hunian kecil ini membutuhkan susunan program ruang yang efektif untuk dapat mensiasati perabot sekaligus sirkulasi pengguna di dalamnya. Penelitian ini menitikberatkan pada program ruang yang terbagi menjadi dua, hubungan spasial ruang dan organisasi spasial ruang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan tahap pengumpulan data terbagi menjadi tiga yaitu melalui tinjauan pustaka, wawancara, serta observasi lapangan ke objek penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa identifikasi secara menyeluruh dengan cara membedah fungsi ruang di tiap lantainya, kemudian sirkulasi dan bukaan-bukaan, serta tata letak *furniture* yang dipesan secara *custom* menyesuaikan bentuk ruangan.

Tabel 2. 1 Rangkuman Penelitian Terdahulu

Judul		Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
<b>Peranan Desain</b>	<b>Elemen Interior</b>	Menggunakan metode kualitatif	Identifikasi terhadap	• Elemen desain yang berpengaruh dalam

<b>Dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara</b>	yang bersifat eksploratif dengan menggunakan pendekatan <i>grounded theory</i> yang akan membantu penelitian untuk mendapatkan perspektif dari partisipan.	peningkatan gaya hidup urban yang semakin beragam, sehingga tuntutan fasilitas ruang ikut menyesuaikan demi kenyamanan pengguna.	membentuk atmosfer yaitu elemen dasar (garis, bentuk, warna & tekstur pada bidang, cahaya ruang) dan elemen pengisi (fasilitas & <i>furniture</i> ruang dilihat dari aspek visual, pencahayaan, penghawaan dan aroma). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter identitas di perlihatkan pada <i>signage</i> mandiri di pintu masuk.</li> <li>• Penerapan citra karakter identitas diperlihatkan melalui simbol estetis kearifan lokal budaya setempat dengan paduan nuansa modern.</li> </ul>
Peranan Elemen Desain Dalam Membentuk Atmosfer Interior Restoran di Kawasan Seminyak, Bali	Menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan didasari oleh <i>post positivisme</i> , yang didukung oleh metode kepustakaan, dokumentasi, observasi lapangan serta wawancara.	Identifikasi terhadap pembentukan elemen dasar interior seperti garis, tekstur, warna, cahaya, pola dan bentuk, untuk mengeksplorasi karakter ruang publik sehingga mendukung kawasan wisata di Seminyak.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel terpenting adalah elemen dasar dalam desain interior seperti garis, tekstur, warna, cahaya, pola dan bentuk yang saling mendukung dalam membentuk atmosfer interior.
Penerapan Rancangan Program Ruang, Sirkulasi dan <i>Layout Furniture</i> Pada <i>Tiny House</i>	Menggunakan metode kualitatif dengan tahap pengumpulan data terbagi menjadi tiga	Identifikasi terhadap pengaruh program ruang yang terbagi menjadi dua, hubungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubungan spasial dan organisasi spasial merupakan salah satu cara paling efektif dalam menyusun ruang.</li> </ul>

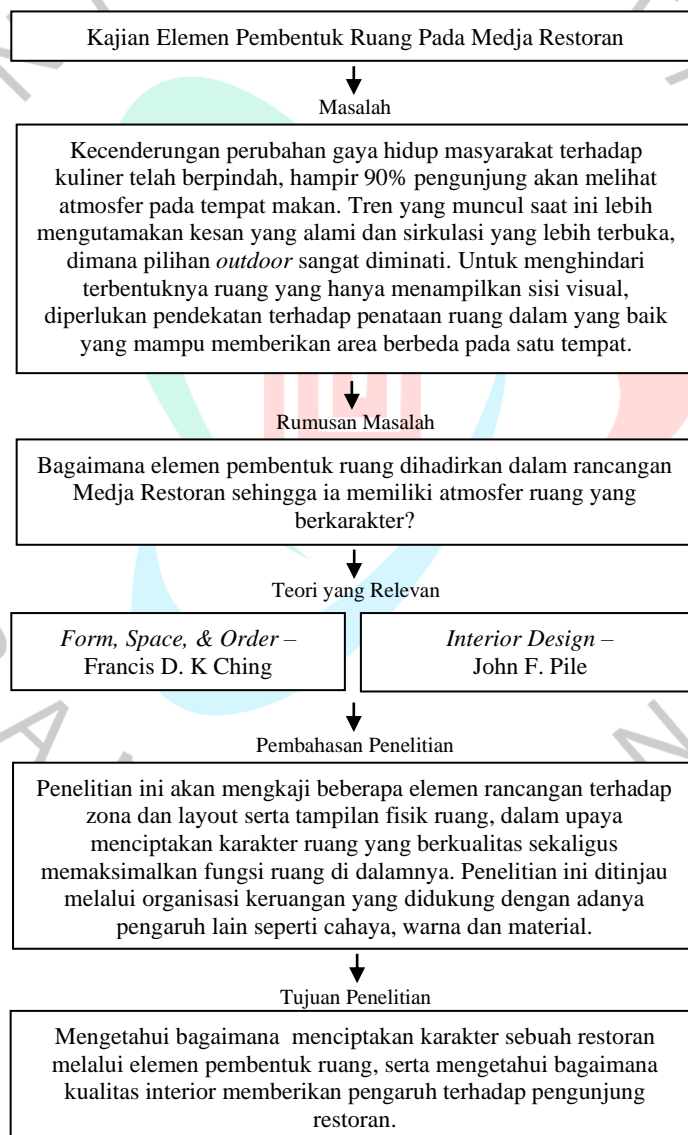


yaitu melalui tinjauan spasial ruang dan pustaka, wawancara, organisasi spasial serta observasi ruangan. lapangan ke objek penelitian.

- Bentuk pencapaian sirkulasi secara langsung tanpa ada batasan ruang perlu diperhatikan.
- Penerapan bentuk sirkulasi perlu disesuaikan berdasarkan luas lahan.

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

### 2.3 Kerangka Pemikiran



Tabel 2. 2 Kerangka Pemikiran Penelitian  
(Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022)

## 2.4 Sintesis

Setelah membahas mengenai tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran penelitian, penulis akan mengkaji dan aspek-aspek yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana elemen pembentuk ruang dihadirkan dalam rancangan Medja Restoran sehingga ia memiliki atmosfer ruang yang berkarakter. Seseorang dapat dikatakan merasakan pengalaman pada suatu tempat ketika sedang melakukan aktivitas lain dan dapat diidentifikasi melalui faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas ruang dalamnya. Maka dari itu penulis mengumpulkan metode penelitian yang sudah ada sebelumnya dan dikembangkan melalui landasan teoritis untuk mendukung dan menjawab rumusan permasalahan.

Metode penerapan elemen pembentuk ruang akan ditinjau melalui organisasi keruangan yang terdapat pada studi kasus menggunakan teori Francis D. K Ching. Menurut prinsipnya, tata ruang menciptakan suatu pola yang bermakna di dalamnya, beberapa bangunan biasanya terdiri dari sejumlah ruang mandiri yang terhubung satu sama lain melalui fungsi, kedekatan, atau jalur pergerakannya. Metode ini nantinya akan digunakan untuk membantu memaparkan cara-cara dasar terbentuknya ruang yang berada di Medja Restoran sehingga dapat dihubungkan satu sama lain dan diatur menjadi pola ruang yang teratur.

Landasan teori selanjutnya menggunakan teori interior John F. Pile yang lebih spesifik membahas elemen ruang dalam, di dalam bukunya ia menyebutkan ketika merancang sebuah ruang publik khusus terutama restoran, suasana ruang sangat berperan penting selain karena ada dukungan pelayanan dan cita rasa makanannya, tetapi kualitas ruang dalam yang ingin ditunjukkan oleh sebuah restoran dapat memberikan gambaran mengenai tipe atau kelas restoran tersebut. Restoran mewah biasanya membutuhkan warna yang lebih kaya, material yang tidak sembarangan, tata pencahayaannya lembut, terdapat karpet, serta suasana restoran yang tenang merupakan salah satu ciri khasnya, hal ini tentu berbeda ketika merancang interior restoran cepat saji.

Kunci sukses dalam mendesain interior restoran harus mampu mempromosikan efisiensi fungsi dan memastikan kenyamanan serta kesenangan pengguna ruang ketika sedang bersantap, karena hal ini mempengaruhi impresi visual dan persepsi terkait suasana pengguna. Pada masa kini, khususnya ranah

interior masyarakat cenderung mengikuti tren atau perkembangan zaman. Dengan demikian parameter yang akan digunakan penulis didasari oleh kedua landasan teori tersebut, karena hasil dari sebuah desain harus mampu memberikan karakter yang ingin disampaikan secara jelas melalui elemen pembentuk ruangnya, hal ini juga berfungsi untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan ketika merancang kualitas ruang yang ingin mencapai suasana tertentu. Maka, dapat disimpulkan kajian penelitian akan berfokus pada uraian berikut ini:

Tabel 2. 3 Sintesis Penelitian

Tinjauan Pustaka	Sub Teori	Parameter/Kriteria
<b>Francis D.K Ching:</b> <i>Form, Space, and Order</i>	Elemen pembentuk ruang	Hubungan spasial: Mengetahui bagaimana konfigurasi hubungan antar ruang dibentuk seperti ruang dalam ruang, ruang saling mengunci, ruang berdekatan, dan ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama.
		Organisasi spasial: Mengetahui bagaimana konfigurasi ruang dapat dimanipulasi untuk mendefinisikan suatu area terpisah namun tetap saling terhubung, seperti organisasi terpusat, linear, radial, klaster, dan grid.
<b>John F. Pile:</b> <i>Interior Design</i>	Elemen ruang dalam	Pencahayaan: Mengetahui implementasi cahaya buatan dan alami dalam membentuk sifat ruang.
		Material dan Warna: Mengetahui implementasi material dan pertimbangan dalam pemilihan warna material untuk menciptakan suasana yang ingin dicapai.

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022