

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah**

#### 1.1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang dapat dikatakan terbuka dimana Indonesia menerima pengaruh-pengaruh dari negara lain dengan cukup baik. Salah satunya dalam aspek kuliner. Kuliner yang populer dicari oleh berbagai kalangan adalah makanan cepat saji (*junk food / fast food*). Salah satu restoran cepat saji paling besar di Indonesia adalah restoran KFC (Kentucky Fried Chicken). Untuk tugas ini, kami memilih restoran KFC cabang jalan Dago, Bandung. Pada laporan ini akan dibahas tentang pengaruh keadaan fisik restoran KFC tersebut dengan pengaruh keadaan fisik, psikologis serta sosial yang diterima pengguna atau pengunjung.

#### 1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan lokasi atau tempat yang telah disebutkan pada latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang akan dibahas pada laporan ini, yaitu :

- a. Pengaruh bentuk pada langit-langit
- b. Pengaruh pemilihan warna pada bangunan
- c. Pengaruh pencahayaan dengan persepsi pengguna
- d. Pengaruh suara terhadap kenyamanan

### **1.2 Tujuan Penulisan dan Manfaat**

Tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk memberikan informasi beberapa pemilihan warna, bentuk, bukaan serta suara dan pengaruhnya terhadap manusia.

Manfaat dari penulisan laporan ini adalah agar pembaca dapat membuat pilihan atau mengambil keputusan dengan tepat sesuai dengan kesan atau persepsi dan ingin diberikan atau dirasakan oleh pengguna.

### **1.3 Ruang Lingkup Kajian**

Ruang lingkup kajian untuk menjawab rumusan masalah diatas adalah:

1. Kegunaan bentuk pada langit-langit
2. Makna dari warna
3. Pengaruh pencahayaan
4. Jenis-jenis suara

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Bentuk

Elemen dekorasi, ornament atau hiasan yang terletak disebuah ruang sering kali dikenal sebagai aksesoris. Aksesoris sangat diperlukan sebagai sentuhan akhir yang menegaskan karakter dan suasana ruang. Suasana timbul dari karakter dan suasana merupakan sesuatu yang dapat dirasakan orang, seperti rileks, membangkitkan semangat, menggugah kreativitas, dll. Salah satu faktor pembentuk karakter dan suasana meliputi:

#### Elemen Pembentuk Ruang

Predominant lines	Evoked responses
Straight / garis lurus	
Vertikal	Mengekspresikan kekuatan dan pemaksaan, dapat menciptakan atmosfer yang agung/bermartabat dan memberikan ilusi dari ketinggian ruang
Horizontal	Memberi kesan keluasan/kelapangan, relaksasi, dan menunjukkan tampak yang lebar
Diagonal	Cenderung menunjuk ke satu ruang dan menjaga mata untuk terus bergerak. Terlalu banyak menggunakan garis diagonal akan melemahkan unity desain
Curved / garis lengkung	
Lingkaran (Circles and full curves)	Menstimulasi keceriaan dengan warna yang cerah dan kontras. Terlalu banyak garis lingkaran akan menghasilkan kegelisahan/keresahan
Voluptuous, full and	Garis dan bentuk yang berliku-liku, memberikan kesan

complex curves (lebih tegas)	keindahan, kemewahan/kekayaan dan sandiwara
Softer, delicate curved line and shapes (lebih lembut)	Kurva yang lembut dikombinasi dengan proporsi yang baik akan memberikan kesan keanggunan dan kemurnian. Style klasik cocok dengan karakter tersebut

## 2.2 Warna

Warna adalah salah satu aspek yang dapat memberikan pengaruh besar dalam desain interior, dimana setiap warna dapat memberikan kesan yang berbeda dan mempengaruhi mood dari orang yang melihatnya. Pemilihan warna sangat tergantung pada suasana yang ingin diciptakan. Berikut beberapa warna yang sering digunakan dalam desain interior dan kesan yang diberikan:

- **Merah** – Kehangatan, bahagia, keberanian, semangat, kekuatan, kegairahan
- **Orange** – Keceriaan, kehangatan, persahabatan, optimisme
- **Kuning** – Kegembiraan, tenang, cerah, bersinar, ketegasan
- **Biru** – Luas pada ruangan, kesejukan, dingin, damai, ketenangan
- **Hijau** – Kesegaran, relaksasi, harmoni, alami, sejuk, menenangkan
- **Ungu** – Kekuasaan, keagungan, keindahan, kelembutan
- **Abu-abu** – Ketenangan, keteduhan, elegan
- **Hitam** – Misteri, kegelapan, independen, dramatis, sunyi
- **Coklat** – Tua, sederhana, kaya, hangat
- **Krem** – Kelembutan dan klasik

## 2.3 Pencahayaan

Tidak banyak orang yang menyadari bahwa selain warna, pencahayaan juga merupakan elemen penting dalam memberikan informasi visual tentang suatu lingkungan. Jika pencahayaan tidak baik, maka kita tidak dapat melihat atau menikmati kondisi visual di sekitar kita. Pencahayaan buatan tidak hanya mampu

menampilkan informasi visual, tetapi juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas visual sehingga mampu memenuhi kebutuhan visual bagi yang melihatnya. Pencahayaan juga dapat mempengaruhi mood atau suasana suatu ruangan. Bila seseorang masuk dalam ruangan dengan pencahayaan suram, maka mood seseorang tersebut akan terpengaruhi menjadi muram.

Berikut beberapa dampak positif dari pencahayaan di dalam ruangan:

1. Meningkatkan produktivitas.  
Tata cahaya yang baik (tidak silau, dengan intensitas dan sudut yang tepat) dapat membuat kita bekerja dengan lebih senang dan lebih keras
2. Mempengaruhi kesehatan  
Orang dapat merasa stress karena perubahan pencahayaan / pencahayaan yang tidak tepat, dan dapat dibantu dengan terapi pencahayaan
3. Untuk keamanan  
Pencahayaan yang terang diperlukan untuk pekerjaan yang berbahaya atau yang membutuhkan detail tingkat tinggi
4. Mempengaruhi mood dan suasana  
Ketika sekumpulan orang dikumpulkan di suatu ruangan yang terang, mereka cenderung berbicara dalam grup yang besar dan volume suara yang besar pula. Sebaliknya, ketika sekumpulan orang dikumpulkan di suatu ruangan yang redup atau remang-remang, mereka cenderung berkumpul dalam beberapa grup dan akhirnya volume suara mereka pada saat berbicara juga lebih rendah.

## **2.4 Suara**

Suara pada lingkungan sekitar dapat mempengaruhi orang-orang yang mendengarnya, dimana suara tersebut dapat memberikan efek positif maupun negative. Suatu suara dapat mempengaruhi denyut nadi, kinerja otot dan hormon.

Gelombang suara berfrekuensi rendah dapat menyebabkan seseorang menjadi apatis, lamban. Berlaku juga untuk sebaliknya, dimana gelombang suara berfrekuensi tinggi dapat menyebabkan seseorang menjadi mudah marah dan agresif.

Ditunjukkan oleh beberapa percobaan, musik dapat mempengaruhi pikiran bawah sadar manusia. Implementasi musik pada sebuah supermarket dapat membuat orang-orang atau pengunjung berjalan lebih lambat di antara rak-rak barang. Metode yang sama juga diimplementasikan pada restoran, dimana pengaruh music tersebut memaksa pelanggan untuk duduk lagi.

## BAB III

### ANALISA STUDI KASUS

#### 3.1 Pengaruh Fisik

Walaupun berada dalam satu bangunan dan sama- sama dikelola oleh KFC, terdapat perbedaan fisik yang cukup jelas antara bagian untuk anak- anak dengan bagian untuk umum. Dalam studi kasus ini, pengaruh fisik yang dianalisa ada 2 yaitu pencahayaan, baik alami maupun buatan, dan penghawaan.

##### 1. Pencahayaan



dalam area makan.

Ruang untuk umum berada di sisi sebelah luar bangunan sehingga ruang ini mendapat cahaya matahari langsung dan tidak terlalu memerlukan pencahayaan buatan. . Pencahayaan alami dari sinar matahari yang masuk melalui bukaan- bukaan pada sisi- sisi bangunan sudah cukup untuk menerangi setiap aktivitas di



Sebaliknya, ruang untuk anak- anak berada di sisi sebelah dalam bangunan. Walaupun ruang untuk umum dan ruang untuk anak- anak hanya dibatasi oleh dinding kaca, namun cahaya matahari dari luar terhalang oleh perabotan dan orang- orang di ruang untuk umum sehingga lebih memerlukan pencahayaan buatan.

Adapun pencahayaan buatan yang digunakan adalah *General Lighting* dengan

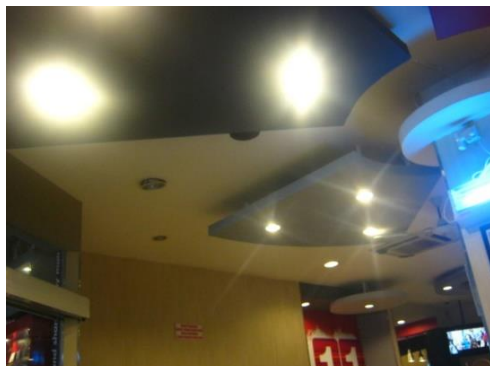
menggunakan lampu *downlight* yang dipasang berjajar di sepanjang langit-langitnya.

## 2. Penghawaan



Ruang untuk umum

Sistem penghawaan yang digunakan di ruang untuk umum adalah penghawaan alami. Penghawaan alami ini didapatkan melalui dua sisi ruangan yang terbuka. Kedua sisi tanpa dinding ini berfungsi sebagai bukaan untuk pertukaran udara dari dalam ke luar ruangan atau sebaliknya. Tidak adanya dinding di kedua sisi samping ruangan yang berhadapan langsung dengan ruang luar menyebabkan udara dapat bebas masuk dan keluar dari dalam ruang tersebut. Sistem penghawaan yang demikian dikenal sebagai *cross ventilation*. Akan tetapi, polusi dari lapangan parkir pun dapat dengan mudah masuk ke dalam area makan di ruang untuk umum terutama di daerah selasar yang berbatasan langsung dengan tempat parkir sehingga bau asap kendaraan yang bercampur dengan aroma makanan menyebabkan rasa kurang nyaman.





### Ruang untuk anak- anak

Pada ruang untuk anak- anak digunakan penghawaan buatan yaitu *exhaust fan* karena ruangan tidak langsung berbatasan dengan ruang luar dan tidak ada jendela yang terbuka. Udara dari ruang untuk umum dapat masuk ke dalam ruang untuk anak- anak hanya ketika pintu otomatisnya terbuka saat ada orang yang lewat. Oleh karena itu, udara di dalam ruang untuk anak- anak terasa lebih pengap dan panas daripada udara di ruang untuk umum.

### 3.2 Pengaruh Psikologis

Penataan interior dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Dalam studi kasus ini, dianalisa 4 unsur ruang yang mempengaruhi sisi psikologis manusia di antaranya adalah warna, bentuk, suara dan aroma.

#### 1. Warna

Warna adalah salah satu unsur ruang yang dapat memberi pengaruh psikologi yang kuat dalam ruangan, warna mempengaruhi perilaku pengguna dan juga keadaan psikologis pengguna. Pada dasarnya setiap warna memiliki potensi untuk memberikan kesan positif maupun negatif kepada pengguna ruang, namun KFC sengaja menggunakan warna merah pada ekterior bangunannya supaya orang langsung tertarik untuk masuk.



Interior bangunan pada ruang untuk umum didominasi warna merah. Merah memberikan kesan ceria dan berani serta dapat menstimulasi pengunjung. Begitu masuk ke dalam area makan, rasanya semua gambar makanan yang ada di KFC terlihat sangat enak dan menarik.

Begitupun ketika makan, rasa makanannya terasa jauh lebih enak ketika makan di dalam ruang makan daripada makan di rumah.



Sebaliknya, di dalam ruang untuk anak – anak digunakan warna coklat dan pastel yang lembut dan memberi kesan hangat. Mungkin saja warna pastel sengaja dipilih supaya anak- anak yang makan di dalamnya dapat duduk manis dan tidak nakal. Selain itu, kesan hangat yang

ditimbulkan juga membuat seolah- olah acara makan di dalam ruangan ini adalah acara keluarga yang penting karena kebersamaannya menjadi lebih terasa. Tidak banyak digunakan warna merah dalam ruang untuk anak- anak karena warna merah dapat meningkatkan agresivitas dan menstimulasi anak- anak untuk berbuat kenakalan sehingga mengganggu acara makan bersama tersebut.

## 2. Bentuk

Di dalam ruang makan KFC baik ruang untuk umum maupun ruang untuk anak- anak tidak ada bentuk yang khusus atau unik untuk menarik perhatian pengunjung karena bentuk ruang yang disewa oleh KFC sudah ditentukan oleh bangunan tempat KFC tersebut berada. Akan tetapi, dekorasi seperti bidang langit- langit yang diturunkan sengaja dibuat bentuk- bentuk yang menarik misalnya saja bentuk daun di ruang untuk umum dan bentuk melingkar di ruang untuk anak- anak. Bidang radial pada ruang untuk anak- anak membuat ruangan menjadi terasa lebih luas padahal ruang untuk anak- anak sebenarnya sempit, jauh lebih kecil daripada ruang makan untuk umum.



Ruang untuk umum



Ruang untuk anak- anak

### 3. Suara

Ruang makan untuk umum berbatasan langsung dengan lapangan parkir yang cukup luas namun suara bising dari jalan raya masih cukup jelas terdengar karena tidak adanya dinding pada dua sisi ruangan. Ruang makan untuk anak- anak terletak di sebelah dalam bangunan sehingga suara bising dari jalan raya tidak terdengar. Akan tetapi, di dalam ruang anak- anak yang tertutup justru suara berisik berasal dari teriakan anak- anak yang bermain dan berlarian di dalam ruangan. Suara berisik ini semakin diperparah dengan tidak adanya bukaan yang dapat membiarkan suara berisik keluar ruangan. Untuk mengatasi suara bising kendaraan pada ruang untuk umum dan untuk mengatasi suara berisik anak- anak pada ruang untuk anak- anak maka KFC meletakkan televisi yang dipasang dengan suara cukup keras untuk mengurangi ketidaknyamanan.



Ruang untuk umum



Ruang untuk anak- anak

### 4. Aroma

Aroma dominan yang dapat dicium di dalam kedua ruangan adalah aroma makanan yang tersaji di area kasir dan aroma makanan yang tersaji di depan pengunjung sendiri. Aroma makanan yang begitu harum dan menggugah selera menstimulasi pengunjung untuk membeli lebih banyak daripada yang seharusnya karena pengunjung jadi merasa dirinya seolah-olah sangat lapar.

Bagian dapur sebenarnya terletak langsung di belakang meja kasir sehingga tidak langsung menyatu dengan tempat makan. Akan tetapi tidak ada aroma makanan memenuhi ruang makan, walaupun sebenarnya dari dapur ke ruang makan terdapat bukaan yang besar, mungkin saja karena aroma- aroma di dalam dapur langsung dihisap oleh *exhaust fan* di atas langit- langitnya. Selain itu, di ruang untuk umum banyak digunakan kipas angin sehingga membantu terjadinya *cross ventilation* dengan cepat sehingga bau makanan yang satu tidak bercampur dengan bau makanan yang lain.



Ruang untuk umum



Ruang untuk anak- anak

### 3.3 Pengaruh Sosial



Di tengah- tengah ruang untuk umum dan ruang untuk anak- anak terdapat ruang untuk memesan makanan dan kasir yang merupakan pusat dari KFC. Pencahayaan yang digunakan adalah *Special Lighting* dengan menggunakan lampu *spotlight* yang dipasang dua jajar pada kedua sisi suatu bidang langit- langit yang diturunkan. Penggunaan bidang langit- langit yang diturunkan ini menegaskan bahwa bagian kasir dan pemesanan ini merupakan bagian yang lebih penting dalam hierarki ruang di KFC. Selain berfungsi sebagai penegasan, penggunaan bidang yang diturunkan tersebut juga berfungsi untuk memudahkan “*way-finding*” sehingga begitu masuk KFC pengunjung langsung tahu harus memesan ke mana.



Meja pada ruang makan untuk umum sengaja dipilih yang ukurannya kecil. Ukuran meja hanya pas digunakan untuk makan, mungkin supaya setelah selesai

makan pengunjung segera pergi, tidak berlama- lama memakai laptop dan menghalangi pengunjung lain yang ingin makan di KFC.



Pada ruangan untuk anak- anak meja yang disediakan berukuran sedikit lebih besar karena dimaksudkan untuk digunakan oleh keluarga makan bersama- sama atau digunakan oleh sekelompok anak- anak sekolah untuk makan bersama- sama temannya. Acara makan keluarga ataupun makan bersama teman biasanya memerlukan waktu yang lebih lama karena pasti terjadi banyak perbincangan. Oleh karena itu, meja yang disediakan harus lebih besar supaya pengunjung betah duduk dalam waktu yang lebih lama.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SOLUSI DESAIN**

#### **4.1 Kesimpulan**

KFC di Superindo Dago cukup nyaman untuk makan baik di ruang untuk umum maupun ruang untuk anak- anak. Tentu saja ada perbedaan antara ruang untuk umum dan ruang untuk anak- anak, namun masing- masing memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Ruang makan untuk umum mendapat pencahayaan dan penghawaan alami karena letaknya yang bersisian langsung dengan lapangan parkir. Akan tetapi, asap kendaraan dan suara bising dari jalanan juga dapat masuk ke dalam ruang makan dan menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Sebaliknya, ruang makan untuk anak- anak terletak di sebelah dalam bangunan sehingga ruangan tersebut tidak mendapat pencahayaan maupun penghawaan alami sehingga memerlukan *exhaust fan* dan penerangan buatan dari lampu. Ruangan yang tertutup membuat suara bising dari jalanan tidak dapat masuk namun suara berisik anak- anak di dalam ruangan jadi memenuhi ruangan.

#### **4.2 Solusi Desain**

Untuk mengatasi masalah masuknya asap kendaraan yang masuk ke dalam ruang makan untuk umum dapat dibuat semacam taman kecil yang memisahkan lapangan parkir dengan selasar di tempat makan. Dengan demikian, polusi udara dapat disaring terlebih dahulu oleh tanaman- tanaman di sekeliling area makan sehingga bau asap tidak bercampur dengan aroma makanan.

Untuk mengatasi masalah bising dari jalan raya maka dapat dipasang kolam di taman supaya suara gemericik air dapat menimbulkan kesan lebih tenang, jauh dari

hiruk pikuk kota. Sementara di ruangan untuk anak- anak mungkin dapat dipasang peredam suara atau dibuat semacam bukaan supaya suara berisik anak- anak tidak terkungkung di dalam ruangan itu saja.

#### Daftar Pustakan

[http://mangkoko.com/ruang\\_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara](http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara)

<http://poenyalya.blogspot.co.id/2015/03/psikologi-desain-interior.html>

<http://kapsel13310088.blogspot.co.id/2013/10/pengaruh-pencahayaan-terhadap-psikologi.html>

<http://medical-help-fast.com/id/pages/697889>

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=194587&val=6514&title=Pengaruh%20Aksesoris%20dan%20Elemen%20Pembentuk%20Ruang%20terhadap%20Suasana%20dan%20Karakter%20Interior%20Lobi%20Hotel%20Artotel%20Surabaya>

<https://www.scribd.com/doc/229887368/Prosiding-Psikologi-Desain>

<http://poenyalya.blogspot.co.id/2015/03/psikologi-desain-interior.html>