

BAB IV

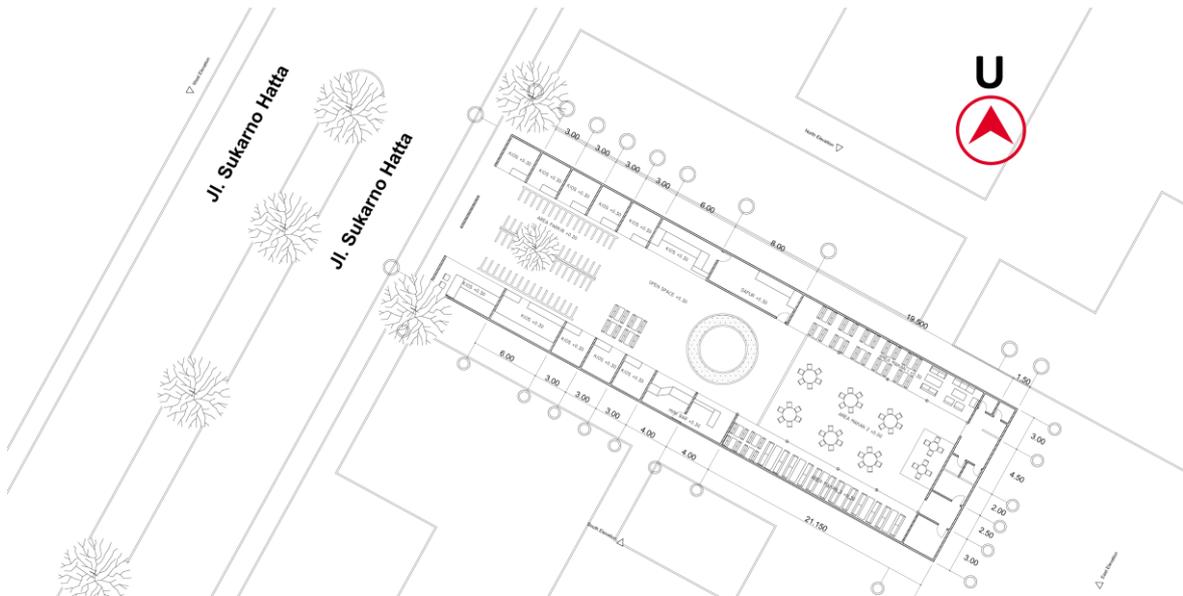
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Kafe yang merupakan jenis bangunan publik komersil. Kafe yang menjadi objek penelitian adalah Kafe *La Aquanos* seperti pada **Gambar 4.1** berada di Jl. Soekarno Hatta No. 18A, Jatimulyo Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141. Objek ini dipilih karena lokasi objek dekat dengan pusat aktifitas remaja, yaitu kampus dan sekolah, sehingga memudahkan pengunjung dalam mencapai objek penelitian. Faktor berikutnya adalah kondisi kafe yang cukup ramai dan konsep yang disajikan menarik, sehingga menjadi alasan dalam pemilihan objek penelitian tersebut.

4.1.1 Tinjauan umum

Kafe *La Aquanos* terletak di jalan Sukarno Hatta dimana ruas jalan ini merupakan salah satu jalan utama di Kota Malang. Kawasan sepanjang koridor jalan memiliki peruntukan sebagai perdagangan dan jasa serta permukiman. Koridor jalan ini didominasi oleh pertokoan dan kawasan permukiman sebagaimana peruntukan yang sudah ditentukan oleh pemerintah. Pertokoan sepanjang Jl. Sukarno Hatta sebagian besar menjual kuliner, baik itu olahan maupun industri.



Gambar 4.1 Peta lokasi Kafe *La Aquanos*

Sumber : hasil desain, 2018

4.1.2 Sejarah Kawasan

Kawasan Sukarno Hatta pada tahun sebelum 1980 merupakan kawasan hutan, dan persawahan. Para pemilik menjadikan lahan persawahan dikarenakan tanahnya belum tercemar dan memiliki kualitas tanah yang baik. Dari faktor infrastruktur pun kawasan ini belum mendukung fungsi lain, seperti jasa atau komersil, bahkan pemukiman. Namun semua itu berubah ketika pemerintah mulai membangun jembatan sukarno hatta pada tahun 1988. Tujuan awal pemerintah adalah memudahkan akses ke kawasan ini. Mereka belum menyadari dampak yang terjadi begitu besar.

Setelah pembangunan jembatan, pembangunan jalan dari blimbing ke dinoyo pun dilakukan. Dengan adanya jalan dan jembatan distribusi hasil panen maupun keramik semakin mudah dan menguntungkan, sehingga meningkatkan taraf hidup warga yang tinggal di seberang kali brantas. Namun semua itu berubah ketika para pengembang melihat kesempatan besar untuk membangun perumahan elit. Lahan mulai dijual pada masa itu masih dengan harga kurang lebih 12.000 rupiah.

Masuknya para pengembang hunian elit menjadikan pertumbuhan penduduk yang pesat, awalnya kawasan yang sepi, menjadi ramai, dikarenakan terdapat hunian elit yang tersebar dikawasan Sukarno hatta. Manusia tentu butuh hiburan ataupun berinteraksi dengan sesamanya, hal ini mendorong pertumbuhan usaha kuliner maupun kebutuhan lainnya. Ruko ruko ataupun resto bermunculan. Kawasan yang awalnya berfungsi sebagai lahan pertanian berubah menjadi lahan pemukiman dan jasa komersil, perubahan fungsi kawasan Sukarno hatta membutuhkan waktu 30 tahun.

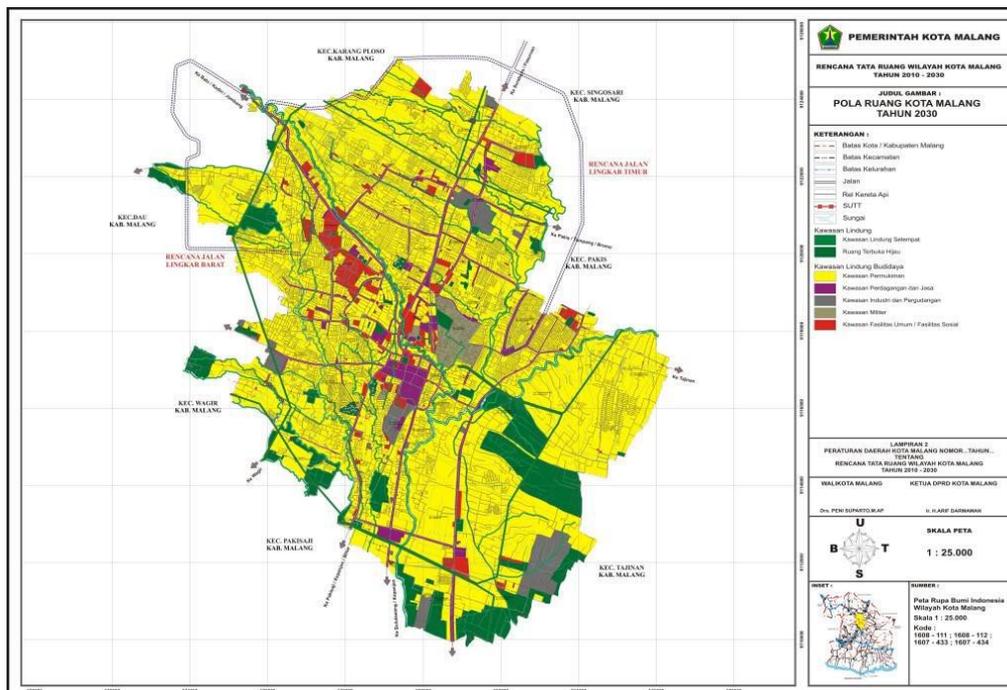
4.1.3 Kondisi Fisik Eksisting

a. Tata Guna Lahan

RTRW Kota Malang Pasal 20 menyebutkan bahwa Kecamatan Lowokwaru masuk ke dalam wilayah Pasar Dinoyo, yang memiliki peran sebagai sub-pelayanan kota dan akan melayani Malang bagian utara. Fungsi pelayanan itu meliputi pendidikan, perdagangan dan jasa, industri serta wisata. Kafe merupakan fungsi bangunan yang termasuk dalam jasa dan perdagangan.

Dari peraturan yang ada dapat dilihat bahwa koridor jalan Sukarno hatta memiliki warna ungu, yang artinya adalah fungsi perdagangan dan jasa. Sesuai kondisi eksisting, koridor jalan Sukarno hatta didominasi oleh bangunan perdagangan. Dari peraturan dapat disimpulkan bahwa objek penelitian yaitu Kafe *La Aquanos* telah sesuai dengan peraturan

yang ada, baik jenis bangunan hingga peruntukan lahan telah sesuai dengan peraturan yang sudah ditentukan.



Gambar 4.2 Peta peruntukan lahan Kota Malang

Sumber : RTRW-Kota-Malang-2010-2030

b. Cuaca dan Iklim

Kondisi iklim di Kota Malang tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara $22,7^{\circ}\text{C}$ – $25,1^{\circ}\text{C}$. Sedangkan suhu maksimum mencapai $32,7^{\circ}\text{C}$ dan suhu minimum $18,4^{\circ}\text{C}$. Sedangkan Rata kelembaban udara berkisar 79% – 86% . Dengan kelembaban maksimum 99% dan minimum mencapai 40% . Data ini berdasarkan kondisi selama tahun 2008. Kota Malang memiliki 2 iklim, musim hujan, dan musim kemarau. Dari hasil pengamatan Stasiun Klimatologi Karangploso Kota Malang memiliki Curah hujan yang relatif tinggi pada bulan Pebruari, Nopember, Desember. Sedangkan pada bulan Juni dan September Curah hujan relatif rendah. Kecepatan angin maksimum terjadi di bulan Mei, September, dan Juli.

Kondisi cuaca selama proses pengamatan cukup kondusif, dimana selama satu minggu hanya satu hari terjadi gerimis sehingga pengamatan kurang maksimal. Pengamatan dilakukan pada malam hari sehingga faktor cahaya alami diabaikan. Suhu didalam kafe berada dikisaran angka $23-24$ derajat celcius. Suhu udara didalam kafe tidak jauh berbeda dengan suhu udara lingkungan.

c. Batasan

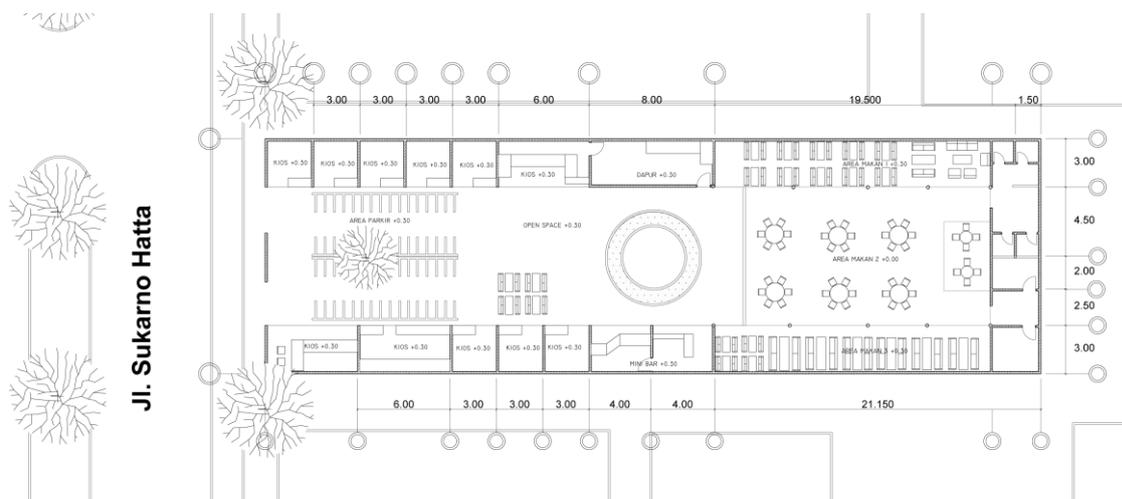
Batasan fisik secara makro dari lokasi penelitian yang dilakukan di kafe *La Aquanos* adalah bangunan komersil lainnya serta jalan raya. Secara mikro batasan penelitian di dalam kafe hanya berfokus pada area makan, sehingga terdapat batasan yang jelas. Data-data fisik dan batasan fisik objek ini sebagai berikut,

Luas lahan	: 900 m ²
Koefisien dasar bangunan	: 42 %
Batas utara	: Sam Tower
Batas selatan	: Waroeng Steak and Shake
Batas timur	: Pemukiman
Batas barat	: Jl. Ir Soekarno Hatta

d. Gambaran Lokasi Penelitian

Kafe *La Aquanos* merupakan salah satu kafe unik di Kota Malang yang selalu ramai dikunjungi. Kafe ini menggunakan konsep *young party* yang membagi areanya menjadi dua, yaitu area terbuka dan semi tertutup. Berdasarkan hasil pengamatan, jumlah pengunjung Kafe *La Aquanos* pada weekday lebih sedikit jika dibandingkan dengan weekend.

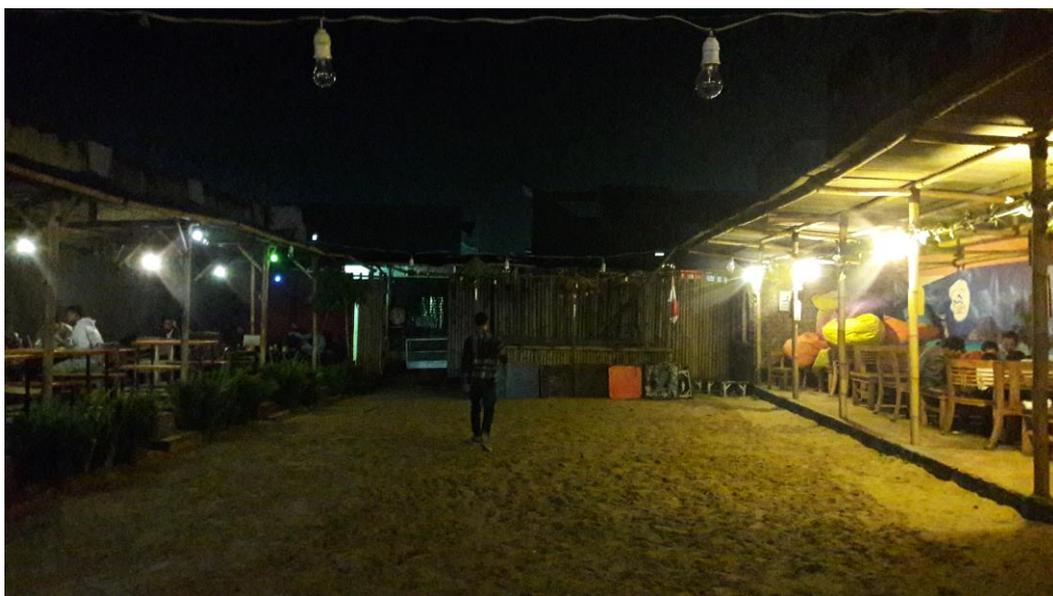
Area makan kafe *La Aquanos* dibagi menjadi zona semi tertutup dan area terbuka. Zona semi tertutup lebih difungsikan sebagai area makan. Zona ini berada di sisi kanan dan kiri kafe, dengan dilengkapi meja makan. Zona terbuka terletak di tengah kafe dengan dilengkapi hamparan pasir pantai dan kursi malas, area ini lebih difungsikan sebagai area santai.



Gambar 4.3 Denah kafe *La Aquanos*

Sumber : hasil desain, 2018

Area makan satu dan tiga merupakan area makan tetap, dimana area ini selalu tersedia. Perabot yang digunakan juga perabot yang bersifat jangka panjang area makan satu merupakan area makan semi tertutup, sehingga dapat digunakan pada siang dan malam hari. Sedangkan untuk area makan dua merupakan area makan tidak tetap, dimana area makan ini tersedia saat malam hari dan kondisi cuaca tidak hujan. Area makan ini mulai dibuka pukul 20.00 atau terkadang pukul 21.00 melihat banyaknya jumlah pelanggan dan kondisi cuaca. Jenis perabot yang digunakan adalah perabot yang mudah untuk dipindahkan dan dipasang kembali.



Gambar 4.4 Suasana Kafe La Aquanos

Sumber: dokumentasi, 2018

4.2 Kondisi Eksisting berdasarkan store atmosfer

4.2.1 Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan didalam kafe menggunakan dua jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pada siang hari, pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami, tanpa menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan hanya digunakan pada malam hari.

a. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Pencahayaan alami berlangsung dari pagi hingga sore hari, sehingga pada siang hari pemanfaatan pencahayaan buatan ditiadakan. Pemanfaatan pencahayaan alami pada bangunan adalah dengan memasukkan cahaya matahari melalui media bukaan,

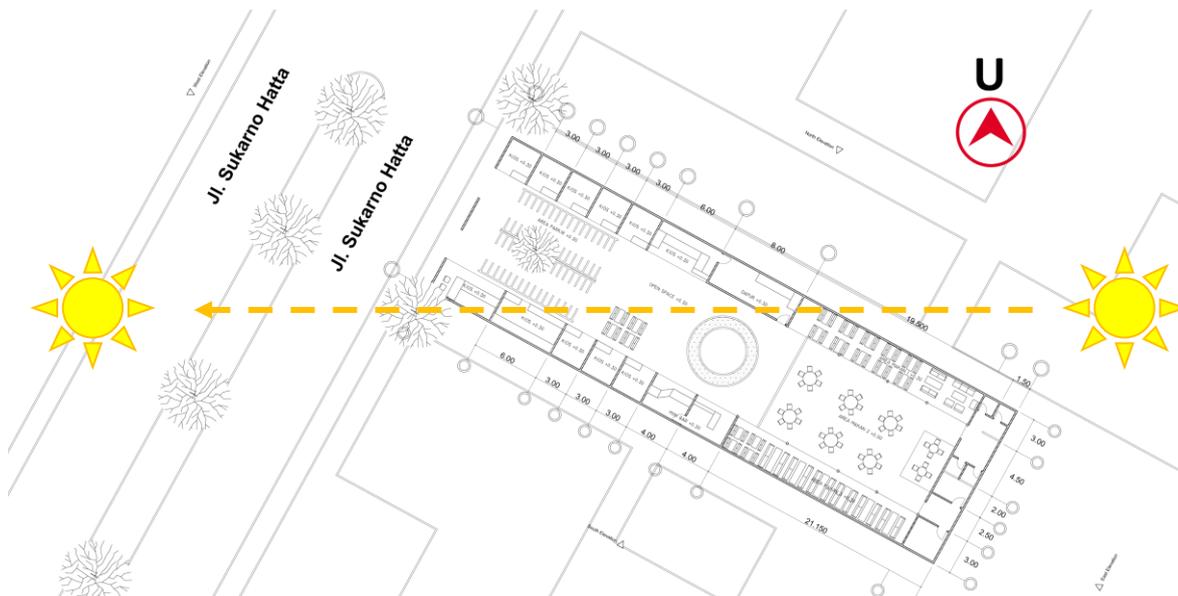
semakin maksimal bukaan maka cahaya yang masuk akan semakin merata dan maksimal. Pada kafe *La Aquanos*, cahaya matahari dimanfaatkan secara maksimal, karena jenis ruang merupakan ruang semi tertutup.



Gambar 4.5 Pencahayaan alami pada siang hari

Sumber : dokumentasi, 2017

Pencahayaan alami memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya. Kelebihan dari pemanfaatan pencahayaan alami adalah efisiensi energy yang digunakan. Untuk kekurangan dari pencahayaan alami adalah memerlukan perlakuan khusus dalam pemanfaatannya. Apabila terjadi kesalahan dalam hal peletakan bukaan, orientasi ruang terhadap garis edar matahari, maka akan muncul permasalahan pada ruang itu.



Gambar 4.6 Peta kondisi eksisting

Sumber : Hasil desain, 2018

Pada kondisi eksisting kafe *La Aquanos*, orientasi bangunan terhadap garis edar matahari sudah sesuai, meskipun tetap menimbulkan permasalahan pada ruang makan. Permasalahan yang muncul adalah adanya glare yang masuk ke dalam ruang dan suhu ruang meningkat. Glare adalah sinar matahari langsung yang masuk kedalam ruang secara berlebihan atau biasa disebut dengan silau.

Pada siang hari (11.00-13.00) area makan tiga akan lebih silau jika dibandingkan dengan area makan satu. Kondisi area makan tiga yang lebih silau mengakibatkan area makan tiga lebih panas jika dibandingkan dengan area makan satu. Hal ini dikarenakan arah datang cahaya matahari yang tertuju langsung ke area makan tiga. Kondisi ini diperparah dengan tidak adanya shading device berupa tirai ataupun shading device lain yang dipasang di area makan tiga.

a. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan dengan menggunakan alat buatan manusia atau lampu. Pencahayaan buatan biasanya digunakan pada malam hari atau saat pencahayaan alami tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Pencahayaan buatan dibedakan menjadi pencahayaan general dan pencahayaan khusus. Pencahayaan buatan untuk setiap fungsi berbeda-beda dan memiliki standar masing-masing. Standar pencahayaan alami diatur dalam SNI.

Pencahayaan buatan di kafe *laaquanos* dibedakan menjadi dua, pencahayaan general dan pencahayaan khusus. Pencahayaan general menggunakan lampu outdoor, sehingga dapat menerangi sebagian besar kafe. Penerangan general hanya digunakan saat ada pementasan *life music*.



Gambar 4.7 Lampu led outdoor

Sumber : dokumentasi, 2017

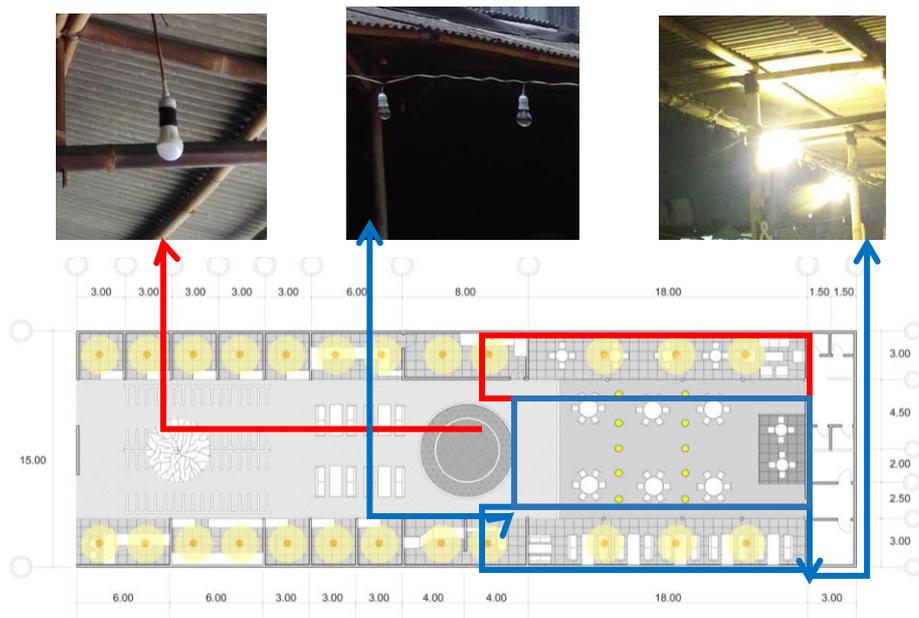
Pencahayaan buatan selanjutnya adalah pencahayaan khusus, dimana pencahayaan ini difungsikan untuk memberikan kesan atau aksen yang berbeda didalam suatu ruang. Pencahayaan khusus didalam kafe *La Aquanos* selain sebagai sumber penerangan juga sebagai elemen dekorasi, yang menjadi nilai tambah bagi kafe *La Aquanos*. Jenis pencahayaan buatan yang digunakan didalam kafe *La Aquanos* adalah lampu bohlam dengan warna kuning. Dipadukan dengan pencahayaan dengan lampu led berwarna putih.



Gambar 4.8 Pencahayaan buatan

Sumber : dokumentasi, 2017

Pada area makan satu, pencahayaan yang digunakan memiliki intensitas sebesar 150 lx, pada area makan dua, memiliki intensitas sebesar 160 lx. Sedangkan untuk area makan tiga pencahayaan yang digunakan sebesar 200 lx. Area makan satu menggunakan pencahayaan led warna putih, sedangkan area makan dua dan tiga menggunakan penerangan bohlam warna kuning.

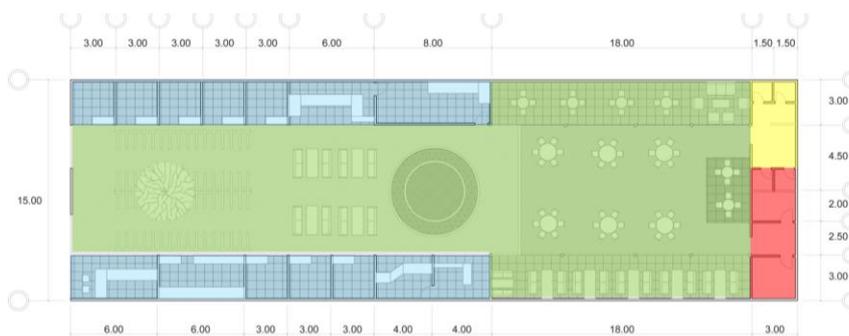


Gambar 4.8 Pemetaan pencahayaan buatan

Sumber : data diolah, 2017

4.2.2 Tata Letak

Secara umum tata letak dalam kafe *La Aquanos* merupakan tata letak ruang yang ada didalam kafe laaquanos. Kafe laaquanos dibedakan menjadi beberapa zona ruang berdasarkan fungsi aktifitas yang diwadahi, yaitu ruang public, semi public, privat, dan area service. Area public(hijau) termasuk didalamnya adalah area parkir, dan area makan, untuk area semi public(biru) adalah area kios, dan mini bar, untuk area private(merah) meliputi area dapur, kasier, maupun area staff, selanjutnya untuk area service (kuning) meliputi toilet dan mushola yang dapat dimasukkan sebagai area public.



Gambar 4.9 Tata letak Kafe *La Aquanos*

Sumber : data diolah, 2017

Dalam penelitian ini ruang yang menjadi fokus penelitian adalah area makan, yang mencakup area makan satu, dua, dan tiga. Tata letak melingkupi dua aspek, diantaranya adalah tata perabot dan sirkulasi. Tata letak perabot melingkupi dimensi, material, dan jarak antar perabot. Untuk sirkulasi meliputi jarak dari satu titik ke titik berikutnya dan dimensi sirkulasi yang ada didalam area makan kafe laaquanos.

a. Tata perabot

Perabot adalah elemen yang digunakan sebagai pengisi sebuah ruangan dan digunakan untuk mendukung aktivitas yang ada. Perabot memiliki ukuran material dan jarak antar perabot yang semuanya memiliki pengaruh terhadap ruang dan aktivitas. Didalam area amakan kafe *La Aquanos*, perabot yang digunakan dinagi menjadi dua, yaitu perabot tetap dan perabot tidak tetap. Perabot tetap merupakan perabot yang selalu ada selama kafe beroperasi, sedangkan perabot tidak tetap merupakan perabot yang ada diwaktu dan kondisi tertentu. Area makan satu dan tiga merupakan area tetap, sehingga perabot yang digunakan juga bersifat tetap. Sedangkan area makan dua merupakan area makan kondisional, dimana area makan ini hanya ada saat malam hari dan diwaktu tertentu, sehingga perabot yang digunakan merupakan perabot tidak tetap.



Gambar 4.10 Tata letak area makan

Sumber : dokumentasi, 2017



Gambar 4.11 Tata letak perabot

Sumber : dokumentasi, 2017

Area makan satu dan tiga memiliki perabot dengan material kayu dan besi, sedangkan untuk area makan dua menggunakan material kain fabrikasi dengan spons dan meja plywood laminasi. Tempat duduk di area dua biasa disebut juga bean bag. Penggunaan material disesuaikan dengan kondisi ruang. Area makan satu dan tiga merupakan area makan semi tertutup, sehingga terlindung dari cuaca, sedangkan area makan dua berada di area terbuka sehingga penggunaan material fabrikasi dianggap sesuai.

Jenis perabot yang digunakan disetiap sisi area makan berbeda, begitu juga dengan dimensi. Dimensi perabot yang digunakan di area makan kafe *La Aquanos* bermacam-macam, sesuai dengan aktifitas yang ingin diwadahi. Adanya perbedaan menjadikan setiap

sisi area makan memiliki karakteristik masing-masing. Untuk area makan satu, dimensi yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 4.12 Perabot (meja dan kursi) di area semi tertutup

Sumber : dokumentasi , 2017

1. Untuk ukuran meja 120 x 50 x 100 cm;
2. Untuk ukuran kursi 120 x 30 x 50 cm.

Perabot di area makan satu bersifat dinamis, sehingga dapat digeser ataupun diubah posisinya berdasarkan kebutuhan. Untuk jarak meja satu dan meja lainnya yang di depan atau belakangnya adalah 120 centi meter, sehingga jarak antara kuris dan meja saat ditarik adalah 30 cm. untuk jarak meja satu dengan meja disebelah adalah 40 cm.

Untuk area makan dua dimensi yang ada tidak dapat dipastikan, terutama pada tempat duduk, material yang fleksibel menjadikan ukuran disesuaikan masing masing pengunjung,



Gambar 4.13 Perabot (meja dan kursi) di area terbuka

Sumber : google.pict , 2017

1. Ukuran bean bag menggunakan bean bag big size dan medium size;
2. Ukuran meja 60 x 60 x 30 cm.

Sama halnya dengan area makan satu, area makan dua merupakan area makan dinamis. Letak perabot dapat digeser dengan mudah sesuai dengan keinginan pengunjung. Namun pada saat pemasangan pegawai memberi jarak kurang lebih 180 cm antara meja satu dengan meja lainnya. Jarak bean bag ke meja adalah 40 cm.

Area makan tiga memiliki perabot yang ditujukan untuk keluarga atau kelompok dengan anggota 4 sampai 6 orang. Perabot di area tiga memiliki dua jenis ukuran, ukuran yang pertama mirip dengan area satu dan ukuran kedua merupakan ukuran yang berbeda.



Gambar 4.14 Perabot (meja dan kursi) panjang area semi tertutup

Sumber : dokumentasi, 2017

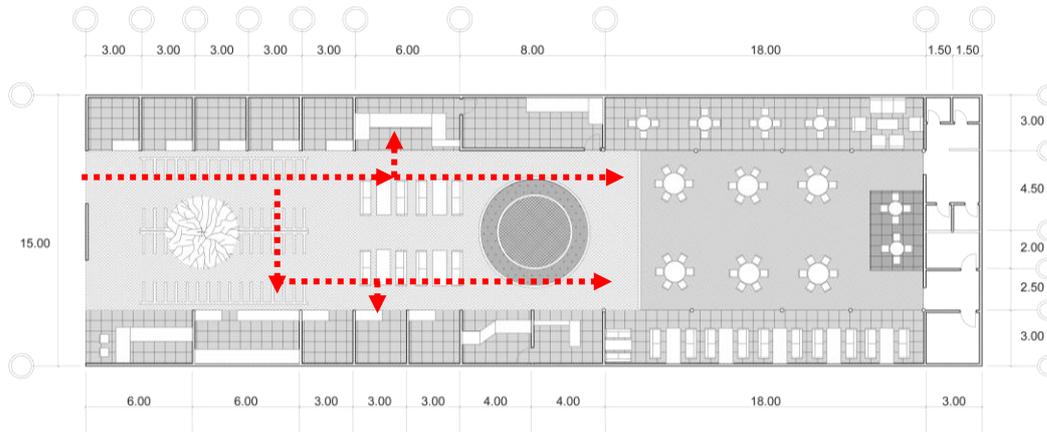
1. Ukuran meja 150 x 60 x 50 cm;
2. Ukuran kursi 150 x 40 x 40 cm.

Berbeda dengan area makan satu dan dua yang bersifat dinamis, area makan tiga memiliki perabot yang bersifat statis, dimana perabot sudah tersusun dan sulit untuk diubah. Selain tidak ada ruang, dimensi perabot yang besar menjadikan pergerakan perabot lebih susah, sehingga Pengunjung tidak dapat merubah posisi dari perabot. Jarak antara meja satu dan meja lainnya adalah 100 cm. jarak antara kursi dan meja adalah 20 cm.

b. Sirkulasi

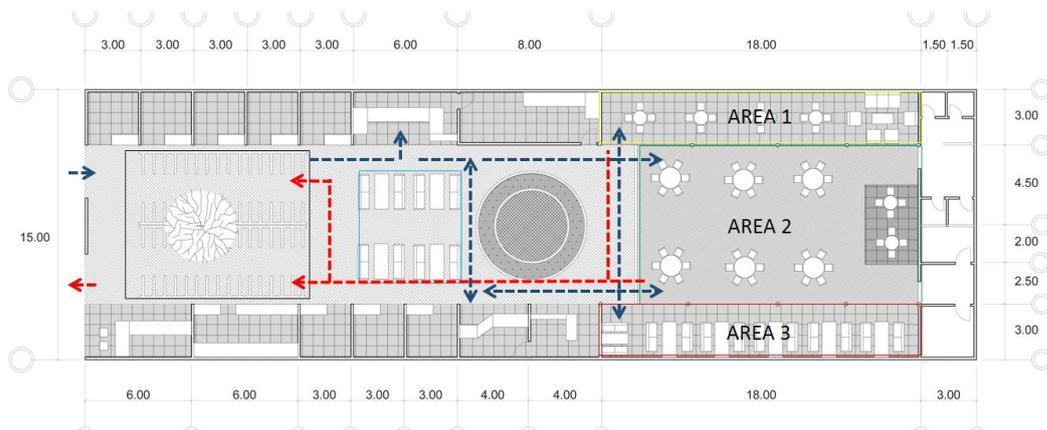
Alur Sirkulasi menjadi bagian penting dalam dunia arsitektur, dimana sirkulasi merupakan sarana untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain, begitu juga di dalam ruangan, sirkulasi sangatlah penting karena sirkulasi menentukan posisi letak perabot, dan dimensinya. Alur Sirkulasi di dalam Kafe *La Aquanos* dibedakan menjadi sirkulasi pengunjung pagi, siang dan malam hari. Alur sirkulasi pengunjung pada siang hari

pengunjung datang ke area parkir, memesan makanan dan kemudian duduk, hal ini hampir sama saat siang hari. Untuk malam hari alur sirkulasi yaitu pengunjung datang, memesan makan, memesan minum, kemudian menuju area makan, dan pulang.



Gambar 4.15 Alur sirkulasi pengunjung pada pagi dan siang hari

Sumber : data diolah 2017



Gambar 4.16 Alur sirkulasi pengunjung pada malam hari

Sumber : data diolah, 2017

Setelah mengetahui alur sirkulasi, tahap selanjutnya adalah melihat jalur sirkulasi yang ada. Ukuran atau dimensi jalur sirkulasi dapat memberikan pengaruh terhadap kemudahan aksesibilitas. Pada kafe *La Aquanos*, dimensi sirkulasi didalam kafe pada area satu dan area tiga adalah 50 cm.



Gambar 4.17 Jalur sirkulasi

Sumber : data diolah, 2017

Area satu dan tiga memiliki jalur sirkulasi dengan perkerasan lantai, sedangkan pada area dua, tidak ada jalur sirkulasi dengan perkerasan, sehingga pengunjung harus melewati pasir. Dengan adanya perkerasan memudahkan sirkulasi pengunjung untuk menuju satu tempat dari tempat lain. Jalur sirkulasi area satu berada di bagian tengah, dan untuk area tiga berada di sisi luar.



Gambar 4.18 Sirkulasi area 1

Sumber : dokumentasi 2018

Untuk menuju toilet dan wastafel, serta podium di area dua pengunjung harus melewati pasir. Hal ini tentu menyulitkan para pengunjung. Tidak adanya akses khusus untuk menuju toilet menjadikan pengunjung harus melewati area dua. Apabila melewati jalur sirkulasi di area satu, maka dapat mengganggu pelanggan lain, dikarenakan jalur sirkulasi di area satu berada di tengah.



Gambar 4.19 Sirkulasi area 2

Sumber : dokumentasi, 2017

Jalur sirkulasi di area dua tidak memiliki batasan sehingga pengunjung bebas memilih melalui bagian mana saja di area dua untuk mencapai tempat yang diinginkan. Batasan jalur sirkulasi hanya saat area dua difungsikan dan perabot diletakkan. Setelah perabot dipasang maka terbentuk jalur sirkulasi di pinggir dan tengah area makan dua.



Gambar 4.20 Batasan jalur sirkulasi

Sumber : doumen pribadi, 2017

4.2.3 Sound

Unsur pembentuk ruang yang tidak kalah penting adalah suara atau akustik, kondisi akustik yang baik dapat membuat pengunjung merasa nyaman, begitu juga sebaliknya, apabila kondisi akustik buruk maka pengunjung akan merasa terganggu. Kondisi akustik pada setiap tempat tentu memiliki perbedaan baik itu kualitas maupun kuantitas, bergantung pada kondisi dan situasi. Dalam kasus Kafe *La Aquanos*, kondisi akustik cukup baik, dimana noise atau gangguan bising dari luar dapat diminimalisir, sedangkan untuk kondisi

akustik didalam Kafe menggunakan *sound system* atau akustik buatan yang berguna untuk menghibur pengunjung lewat lagu ataupun live performance.

Pada pagi dan siang hari, kondisi kafe cukup kondusif, tidak ada suara music dikarenakan kafe tidak memutar music. Sumber suara kebisingan pada siang hari berasal dari luar bangunan yaitu kendaraan bermotor di jalan raya. Tingkat kebisingan didalam kafe diukur dengan sound meter berbasis android adalah sebesar 67 db.



Gambar 4.21 Panggung live music

Sumber: dokumentasi, 2017

Pada malam hari terdapat alunan music yang diputar didalam kafe, sehingga sumber kebisingan berasal dari luar bangunan dan bangunan itu sendiri. Tingkat kebisingan didalam kafe *La Aquanos* diukur menggunakan sound meter berbasis *android* pada malam hari adalah sebesar 87 db. Pada malam hari sumber kebisingan berasal dari music dan live performance. Pada *weekday*, alunan music berasal dari soundsystem, sedangkan pada *weekend* alunan musik diiringi oleh *live music*.

4.2.4 Warna

Salah satu variable dalam arsitektur yang memiliki pengaruh terhadap perilaku adalah warna. Warna memberikan kesan yang berbeda, dan tentunya memberikan dampak yang berbeda juga. Warna merupakan salah satu stimulus yang paling pertama ditangkap oleh indra, sehingga dampak yang dihasilkan lebih cepat.

Kafe *La Aquanos* merupakan kafe dengan desain interior yang sederhana, dimana semua elemen pembentuk sebagian besar berbahan alami. Warna yang digunakan juga tidak banyak, hanya warna alami dan warna dasar. Di dalam kafe *La Aquanos*, elemen yang memiliki warna dominan adalah dinding. Setiap dinding di area makan memiliki warna yang berbeda.



Gambar 4.22 Dinding area makan

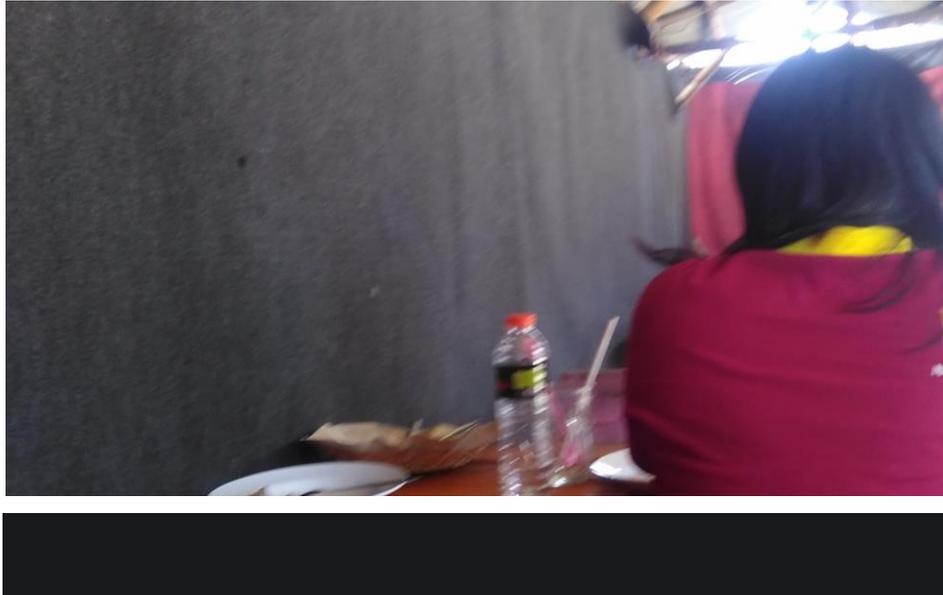
Sumber : data diolah, 2017



Gambar 4.23 Dinding warna merah muda (pink)

Sumber : dokumentasi, 2017

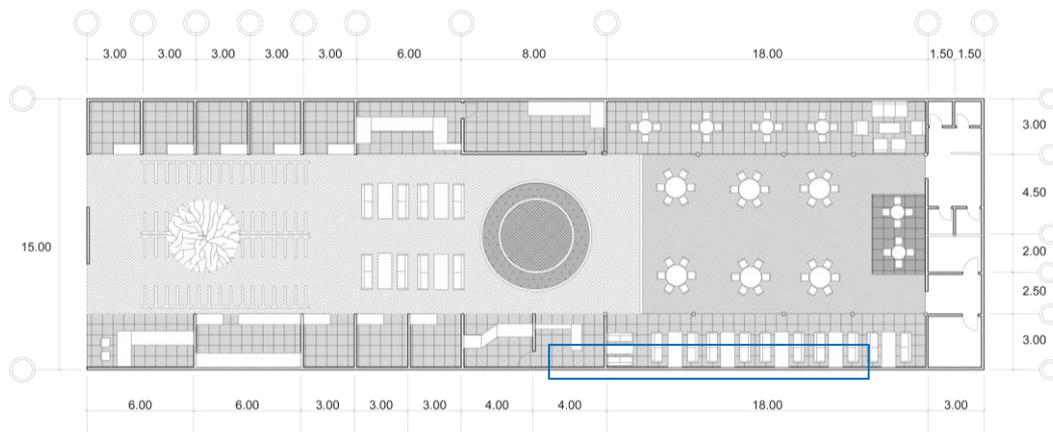
Dinding di area makan satu, bagian depan memiliki warna merah. Warna merah ini berasal dari kain yang digunakan untuk melapisi dinding kafe. Warna merah yang digunakan dalam dic memiliki kode warna DIC-113. Warna tersebut merupakan warna yang mendekati dengan warna dinding pada kefe *La Aquanos*.



Gambar 4.24 Dinding warna merah hitam

Sumber : dokumentasi, 2017

Selanjutnya warna yang dibahas adalah dinding area makan satu bagian belakang. Dinding ini memiliki warna hitam. Warna ini berasal dari kain yang digunakan untuk melapisi dinding kafe. Warna hitam yang digunakan dalam dic memiliki kode DIC-582. Warna tersebut merupakan warna yang mirip atau paling dekat dengan kondisi asli. Warna di foto sedikit berbeda karena ada pengaruh cahaya saat pengambilan foto.



Gambar 4.25 Dinding area makan 1 belakang

Gambar : data diolah, 2017

Area makan tiga memiliki warna dinding yang sama disenua bagian. Warna yang ada di dinding area makan tiga di kafe *La Aquanos* adalah biru. Dalam dic, warna biru yang mendekati warna dinding kafe *La Aquanos* menggunakan kode DIC-140.



Gambar 4.26 Dinding warna merah biru

Sumber : dokumentasi , 2017

Selain warna dinding, warna perabot juga memberikan pengaruh, meskipun tidak sebesar dinding, namun warna perabot perlu diperhatikan. Di area makan kafe *La Aquanos*, setiap area memiliki warna perabot yang berbeda. Area satu memiliki warna perabot jingga, untuk area makan dua warna yang digunakan merupakan warna-warna yang cerah, seperti hijau, biru, merah dan kuning. Untuk area makan tiga, warna perabot menggunakan warna alami dari material itu sendiri, yaitu kayu.

Warna-wana perabot yang ada memberikan setiap area makan memiliki ciri dan suasana masing-masing. Area makan satu furniture atau perabot didominasi warna jingga, mulai dari kursi, meja, dan wastafel. Area makan dua memiliki warna yang beragam, mulai dari bean bag sampai dengan meja memiliki warna yang berbeda. Untuk area makan tiga, meja dan kursi menggunakan warna asli material, dengan finish transparan. Warna yang dihasilkan adalah warna alami kayu, atau coklat muda.



Gambar 4.27 Warna perabot dan dinding kafe

Sumber : data diolah, 2017

4.2.5 Penghawaan

Penghawaan yang ada di dalam kafe *La Aquanos* adalah penghawaan alami. Di dalam kafe tidak terdapat penghawaan buatan, baik itu AC ataupun kipas angin sehingga semuanya menggunakan penghawaan alami. Di area makan satu dua ataupun tiga, semuanya tidak terdapat penghawaan buatan. Jenis ruang makan yang semi tertutup dan terbuka, memungkinkan untuk memaksimalkan penghawaan alami. Bukaan yang maksimal menjadikan pergerakan udara maksimal didalam area makan, sehingga dengan penghawaan alami, sudah dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan penghawaan.

Pada siang hari, suhu udara di area makan sedikit tinggi, terutama di area makan tiga, namun masih dapat diterima oleh kenyamanan. Untuk area makan satu suhu udara relative rendah, dikarenakan tidak terkena sinar matahari langsung. Area makan tiga terpapar sinar matahari secara langsung, yang menyebabkan suhu udara di area makan tiga lebih tinggi. Pada siang hari suhu udara berkisar 25-29 derajat celcius.

Berbeda dengan malam hari, suhu udara di semua area makan relatif rendah, dikarenakan pada malam hari Kota Malang relative dingin, keadaan lingkungan makro sangat memengaruhi kondisi suhu udara di suatu ruang. Pada malam hari, suhu udara

berkisar 22 – 25 derajat celcius. Suhu udara tersebut dalam kondisi cuaca normal, namun apabila cuaca sedang hujan, maka kondisi akan berbeda.



Gambar 4.28 Bukaan di area makan tiga

Sumber : dokumentasi, 2018



Gambar 4.29 Bukaan di area makan satu

Sumber : Dokumentasi, 2017

4.3 Analisis Behavioral Mapping

Behavioral mapping digunakan untuk mengetahui pola perilaku disuatu tempat dengan cara pemetaan kondisi atau fenomena yang ada. Pemetaan menggunakan *person centered mapping* dan *placed centered mapping*. *Person centered mapping* digunakan untuk mengetahui atau mengidentifikasi pola perilaku yang terjadi di kafe *La Aquanos*. *Placed centered mapping* digunakan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan pengguna di dalam kafe *La Aquanos*.

Person centered mapping dilakukan dengan cara mengikuti pola perilaku para pelanggan mulai dari datang sampai dengan memilih tempat untuk menghabiskan waktu di kafe. Pelanggan yang menjadi objek penelitian adalah pelanggan usia remaja (15-27 tahun). Tahap selanjutnya adalah memetakan alur aktifitas para pelanggan.

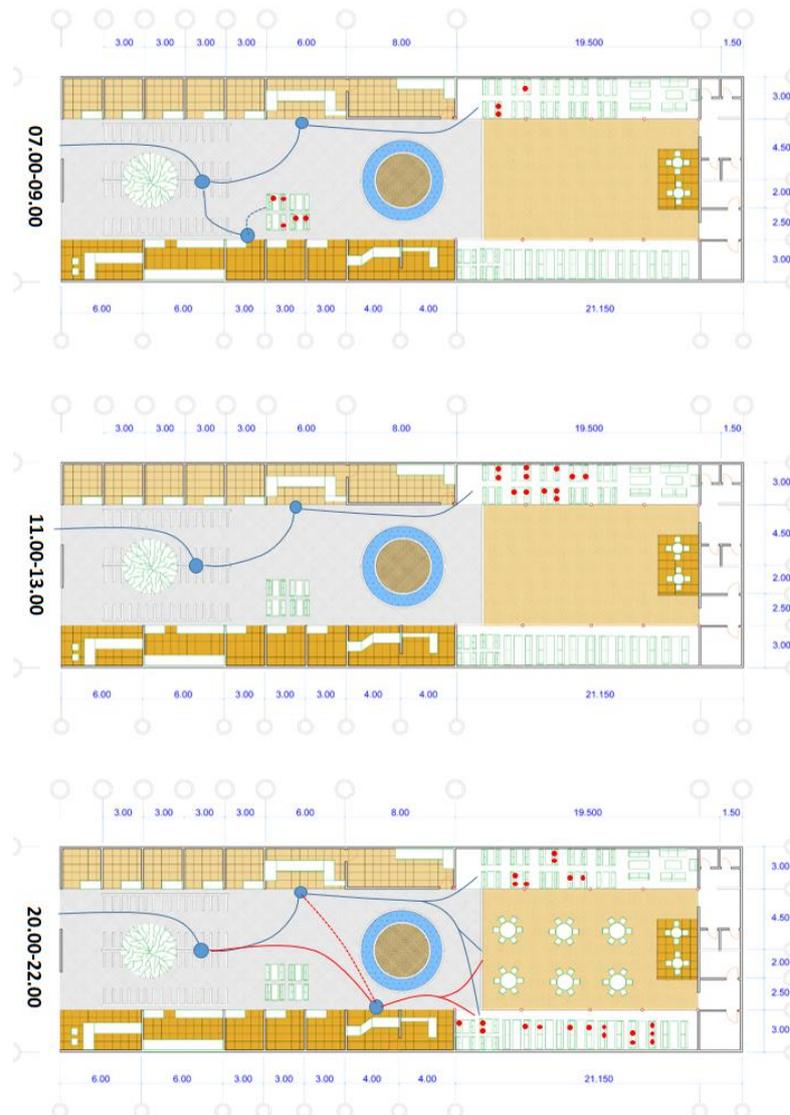
Placed centered mapping dilakukan dengan mengamati aktifitas para pelanggan di area makan kafe *La Aquanos*. Pada *placed centered mapping* area dibedakan sesuai dengan area makan yang ada, yaitu area makan satu, dua, dan tiga. Tahapan selanjutnya adalah memetakan aktifitas yang ada tersebut dengan menggunakan symbol-simbol yang berbeda untuk setiap aktifitas.

Pengamatan behavioral mapping dilakukan pada tiga waktu yaitu pagi, siang, dan malam hari di hari kerja atau week day dan hari libur atau weekend. Tujuannya untuk mengetahui pola perilaku dan aktifitas yang dilakukan oleh pelanggan di dalam kafe *La Aquanos*, sehingga dapat diidentifikasi faktor-faktor apa yang terdapat di dalam kafe yang dapat memengaruhi perilaku pengunjung.

4.3.1 Person Centered Mapping

Person Centered Mapping dilakukan dengan mengikuti alur aktifitas pengunjung yang datang di kafe *La Aquanos* selama waktu pengamatan. Pengamat juga bertindak sebagai pelanggan sehingga dapat merasakan secara langsung alur aktifitas yang dilakukan oleh pengunjung lain. Dengan merasakan secara langsung, maka pengamat dapat menemukan indikasi yang memengaruhi pola perilaku didalam kafe.

a. Pengamatan person centered mapping weekday hari pertama



Gambar 4.30 Pengamatan person centered mapping weekday hari pertama

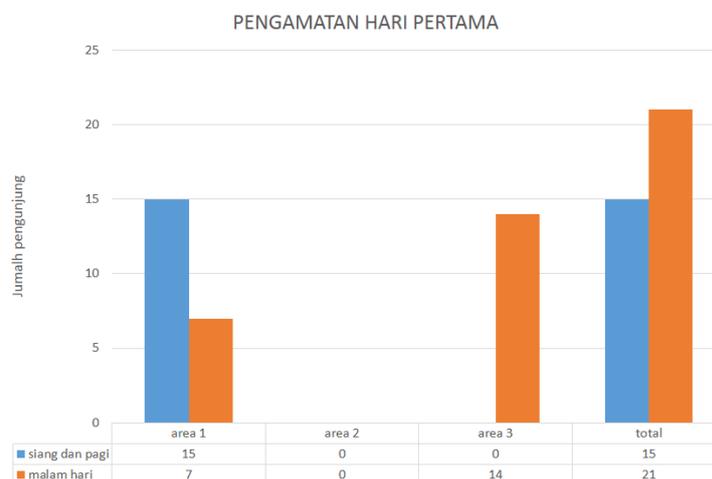
Sumber : Data diolah, 2017

Pada pengamatan pagi hari, pelanggan masuk menuju area parkir, selanjutnya pelanggan menuju kios pecel tumpang atau menuju ayam goreng nelongso. Pelanggan yang menuju pecel tumpang selanjutnya duduk di area makan yang berada di depan kios. Area makan ini tidak termasuk ke dalam area makan yang diamati. Untuk pelanggan yang memilih ayam goreng nelongso, setelah mengambil makanan pelanggan menuju area makan satu. Jumlah pengunjung pada pagi hari yang ada saat waktu pengamatan sebanyak 8 pelanggan, namun hanya 3 pelanggan yang berada di area makan satu.

Pada pengamatan waktu siang, alur aktifitas pelanggan adalah pelanggan datang menuju area parkir, selanjutnya pengunjung menuju kios ayam nelongso. Setelah mengambil makan pelanggan menuju area makan satu. Pada pengamatan siang hari jumlah pengunjung yang ada sebanyak 12 pelanggan. Semua pelanggan berada di area makan satu.

Pada pengamatan malam hari, alur aktifitas pengunjung menjadi lebih kompleks. Pertama pengunjung datang, kemudian menuju area parkir. Selanjutnya pengunjung dibagi kedalam dua jenis, pengunjung yang makan dan minum, atau pengunjung yang hanya minum. Pengunjung yang akan makan dan minum (garis biru) menuju ayam nelongso terlebih dahulu kemudian menuju area makan baru menuju mini bar, atau pengunjung menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar dan baru menuju area makan. Untuk pengunjung yang hanya minum (garis merah) langsung menuju area makan dua atau area makan tiga.

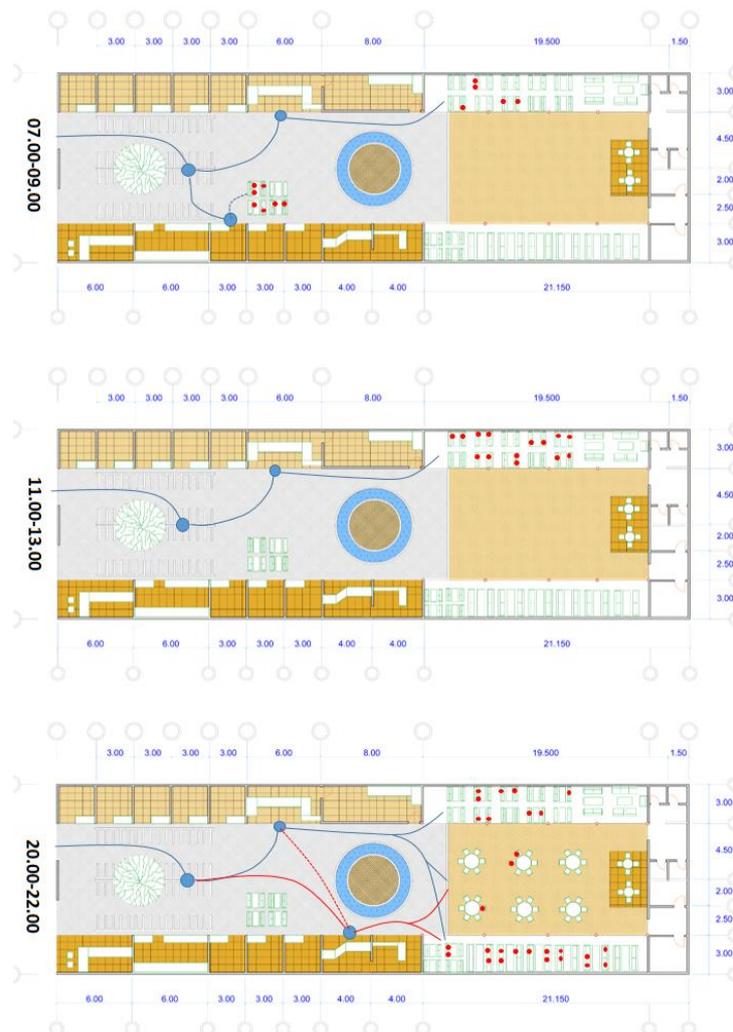
Pada saat pengamatan ditemukan bahwa pengunjung yang hanya minum langsung menuju area makan tiga. Untuk pelanggan yang makan dan minum cenderung memilih area makan tiga sebagai pilihan dibandingkan dengan area makan satu. Sebagian besar pengunjung menuju area tiga. Pada saat penelitian area makan dua tidak tersedia, dikarenakan jumlah pengunjung yang kurang ramai. Pengunjung di area makan satu berjumlah 7 pelanggan, dan untuk area tiga berjumlah 15 pelanggan.



Gambar 4.31 Pengunjung Person Centered Mapping Weekday hari pertama

Sumber : Data diolah 2018

b. Pengamatan *Person Centered Mapping* weekday hari kedua



Gambar 4.32 Pengamatan *Person Centered Mapping* weekday hari kedua

Sumber: Data diolah 2018

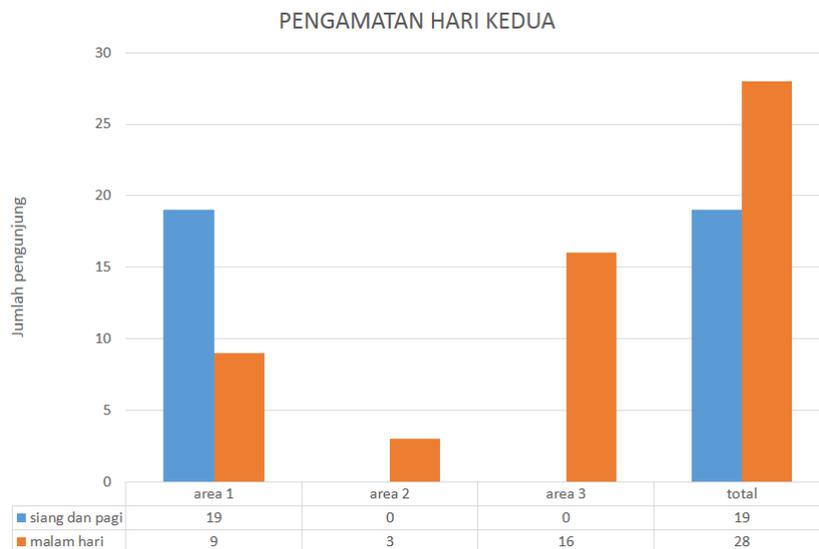
Pada pagi hari pengunjung di area makan satu berjumlah 5 pengunjung. Pengunjung datang menuju area parkir selanjutnya menuju pecel tumpang dan ayam nelongso. Pengunjung pecel tumpang mayoritas duduk di area makan depan kios. Untuk pengunjung ayam nelongso menuju area makan satu. Masih sama seperti hari sebelumnya, area makan tiga tidak terdapat pelanggan yang makan atau minum di area ini..

Pada siang hari jumlah pengunjung yang ada di area makan satu berjumlah 14 orang. Untuk alur aktifitas tetap sama seperti hari sebelumnya, pengunjung datang ke area parkir selanjutnya menuju ayam nelongso. Setelah mengambil makanan pengunjung menuju area makan satu. Seluruh pengunjung berada di area makan satu, tidak ada pengunjung yang

memilih area makan tiga. Setiap pengunjung yang datang, setelah mengambil makanan langsung menuju area makan satu.

Pada malam hari, pengunjung yang datang bertambah, jika dibandingkan dengan siang hari. Pengunjung datang, menuju area parkir, setelah itu pengunjung yang makan dan minum menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar untuk memesan minuman. Setelah memesan minuman pengunjung menuju area makan. Sebagian pengunjung setelah memesan makanan mereka menuju area makan terlebih dahulu, setelah itu mereka menuju mini bar untuk memesan minuman. Untuk pelanggan yang hanya minum, setelah memesan minuman di mini bar, mereka langsung menuju area makan. Pada pengamatan hari kedua semua area makan tersedia.

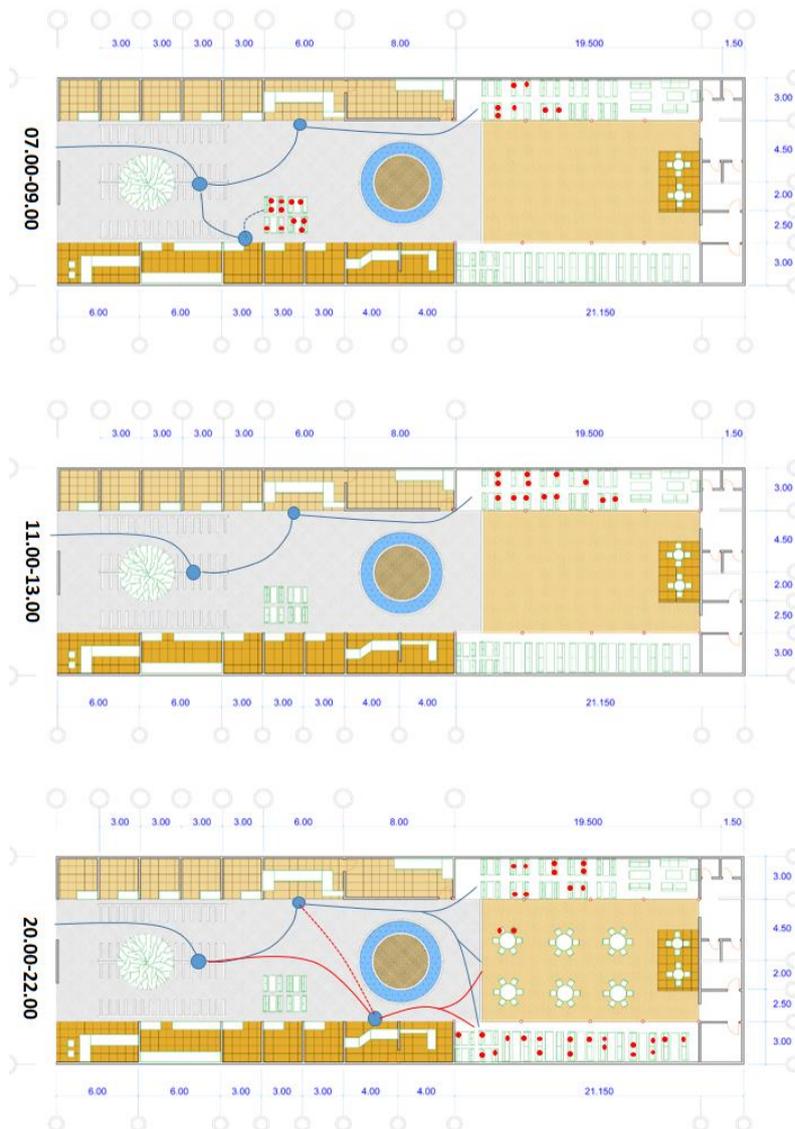
Pada malam hari area makan tiga lebih dipaforitkan oleh pengunjung, jika dibandingkan dengan area makan satu dan dua. Pengunjung yang hanya minum, setelah dari mini bar, pengunjung langsung menuju area tiga. Pilihan kedua adalah area makan dua. Untuk pengunjung yang makan dan minum, pilihan pertama adalah area makan tiga, pilihan selanjutnya adalah area makan satu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang ada di area satu dan tiga. Pengunjung di area satu berjumlah 9 orang, untuk area makan dua pengunjung berjumlah 3 pengunjung. Untuk jumlah pengunjung di area makan tiga adalah 17 pengunjung.



Gambar 4.33 Pengunjung Person Centered Mapping Weekday hari kedua

Sumber : Data diolah 2018

c. Pengamatan *Person Centered Mapping Weekday* hari ketiga



Gambar 4.34 Pengamatan *Person Centered Mapping* weekday hari ketiga

Sumber : Data diolah 2018

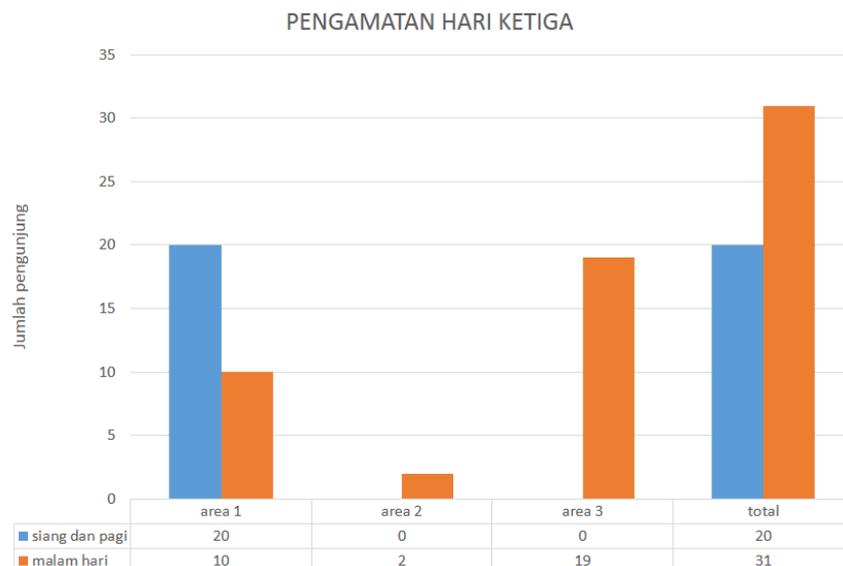
Pada penelitian hari ketiga, pada waktu pagi hari alur aktifitas pelanggan sama dengan sebelumnya. Pelanggan datang masuk area parkir, selanjutnya menuju pecel tumpang dan ayam nelongso. Pelanggan pecel tumpang memilih area makan didepan kios, seperti biasanya. Untuk pelanggan ayam nelongso memilih area makan satu setelah memesan makanan. Pelanggan tidak ada yang memilih area makan tiga. Untuk area makan dua tidak tersedia. Pada pagi hari jumlah pengunjung di area makan satu adalah 7 orang,

Pada siang hari pengunjung datang menuju area parkir, selanjutnya menuju ayam nelongso. Setelah mengambil makanan, pengunjung menuju area makan satu. Pengunjung

pada siang hari selalu memilih area satu sebagai tempat mereka makan dan minum. Area tiga selalu kosong dan area dua tidak tersedia di waktu siang hari. Jumlah pengunjung pada siang hari di area makan satu adalah 13 pengunjung.

Pada malam hari, pengunjung menempati semua area yang disediakan. Pengunjung datang menuju area parkir, selanjutnya pengunjung dibagi berdasarkan keperluan mereka. Bagi pengunjung yang makan dan minum, pengunjung menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar dan menuju area makan. Untuk pengunjung yang hanya minum dari area parkir menuju mini bar dan selanjutnya menuju area makan.

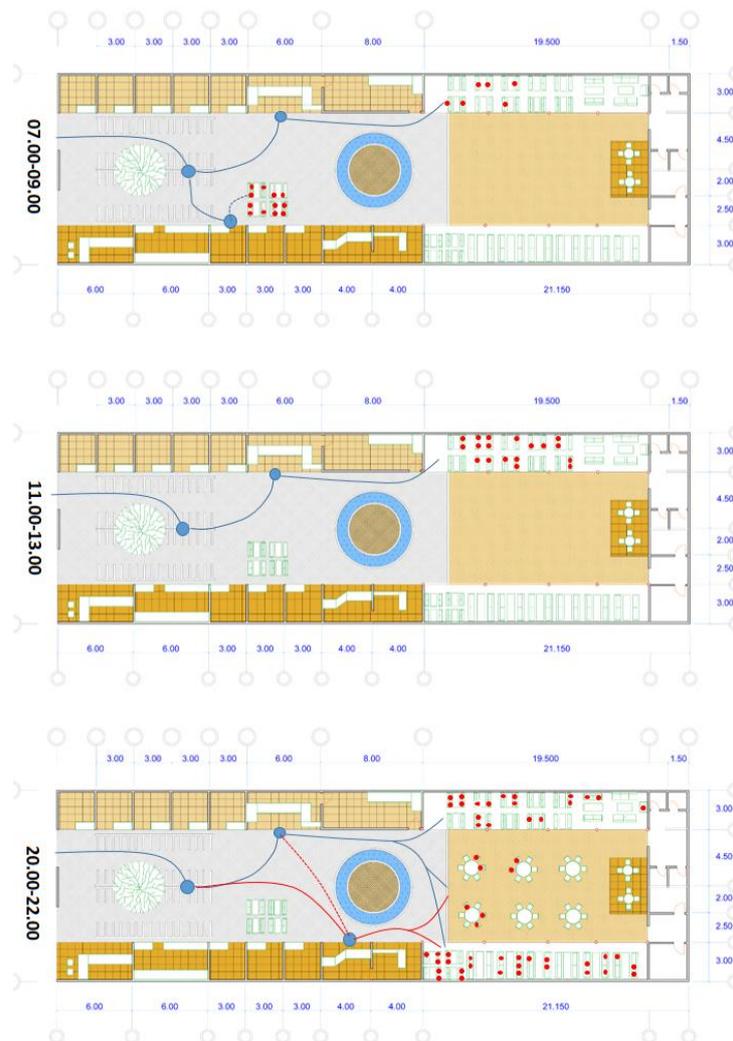
Pada malam hari pengunjung yang hanya minum langsung menuju area makan tiga dan area makan dua. Untuk pengunjung yang makan dan minum memilih area makan tiga, area makan satu dan area makan dua. Pada malam ketiga jumlah pengunjung di area makan satu adalah 10 pengunjung, untuk jumlah pengunjung area makan dua adalah 2 orang, dan untuk jumlah pengunjung di area makan tiga adalah 19 orang. Dari seluruh pengunjung hampir semua datang ke kafe *La Aquanos* untuk makan dan minum. Hanya sebagian kecil pengunjung yang hanya minum.



Gambar 4.35 Pengunjung *Person Centered Mapping Weekday* hari ketiga

Sumber : data diolah 2018

d. Pengamatan *Person Centered Mapping Weekday* hari keempat



Gambar 4.36 Pengamatan *Person Centered Mapping* weekday hari keempat

Sumber : Data diolah 2018

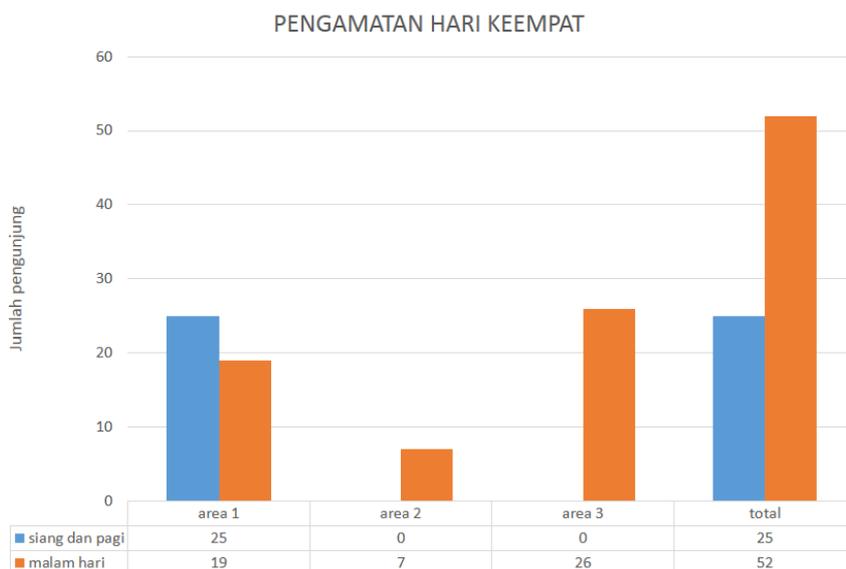
Pada waktu pagi hari alur aktifitas pelanggan sama dengan sebelumnya. Pelanggan datang masuk area parkir, selanjutnya menuju pecel tumpang dan ayam nelongso. Pelanggan pecel tumpang memilih area makan didepan kios, seperti biasanya. Untuk pelanggan ayam nelongso memilih area makan satu setelah memesan makanan. Pelanggan tidak ada yang memilih area makan tiga. Untuk area makan dua tidak tersedia. Pada pagi hari jumlah pengunjung di area makan satu adalah 6 orang,

Pada siang hari pengunjung datang menuju area parkir, selanjutnya menuju ayam nelongso. Setelah mengambil makanan, pengunjung menuju area makan satu. Pengunjung pada siang hari selalu memilih area satu sebagai tempat mereka makan dan minum. Area

tiga selalu kosong dan area dua tidak tersedia di waktu siang hari. Jumlah pengunjung pada siang hari di area makan satu adalah 18 pengunjung.

Alur aktifitas pengunjung mengalami perubahan jika dibandingkan dengan siang hari. Pengunjung datang, menuju area parkir, setelah itu pengunjung yang makan dan minum menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar untuk memesan minuman. Setelah memesan minuman pengunjung menuju area makan. Sebagian pengunjung setelah memesan makanan mereka menuju area makan terlebih dahulu, setelah itu mereka menuju mini bar untuk memesan minuman. Untuk pelanggan yang hanya minum, setelah memesan minuman di mini bar, mereka langsung menuju area makan. Pada pengamatan hari kedua semua area makan tersedia.

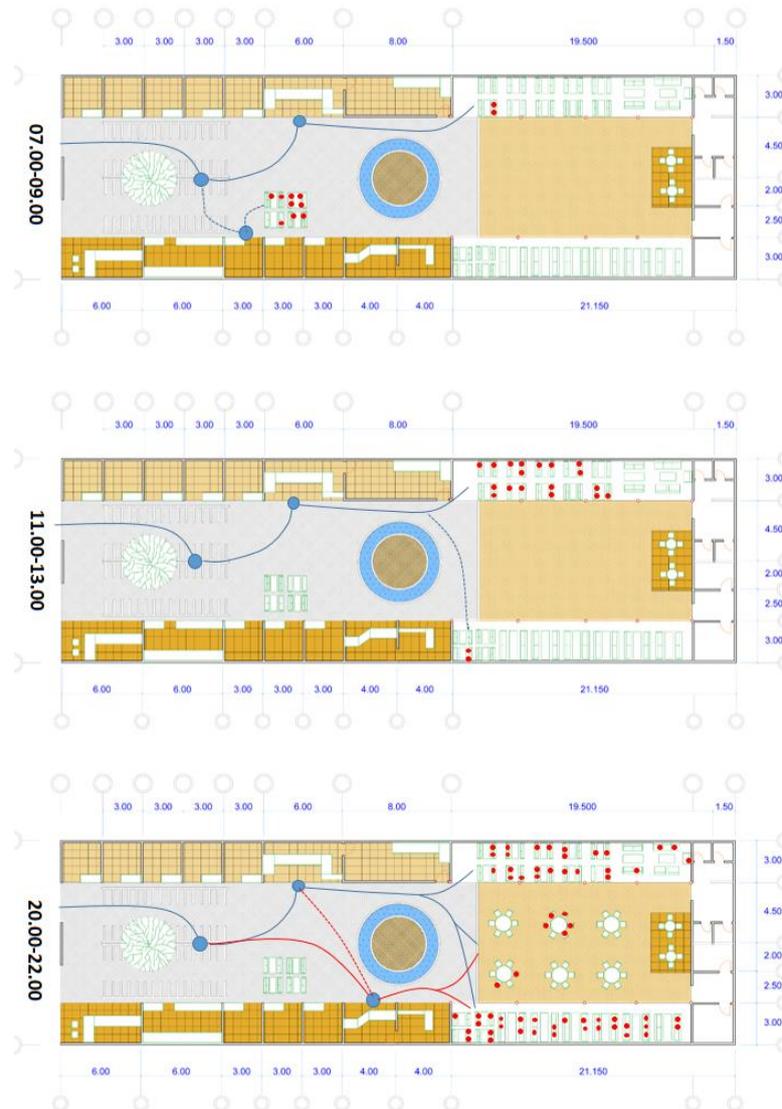
Pada malam hari area makan tiga lebih dipaforitkan oleh pengunjung, jika dibandingkan dengan area makan satu dan dua. Pengunjung yang hanya minum, setelah dari mini bar, pengunjung langsung menuju area tiga. Pilihan kedua adalah area makan dua. Untuk pengunjung yang makan dan minum, pilihan pertama adalah area makan tiga, pilihan selanjutnya adalah area makan satu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang ada di area satu dan tiga. Pengunjung di area satu berjumlah 20 orang, untuk area makan dua pengunjung berjumlah 7 pengunjung. Untuk jumlah pengunjung di area makan tiga adalah 28 pengunjung.



Gambar 4.37 Pengunjung Person Centered Mapping Weekday hari keempat

Sumber : Data diolah 2018

e. Pengamatan *Person Centered Mapping Weekday* hari kelima



Gambar 4.38 Pengamatan *Person Centered Mapping* weekday hari kelima

Sumber : Data diolah 2018

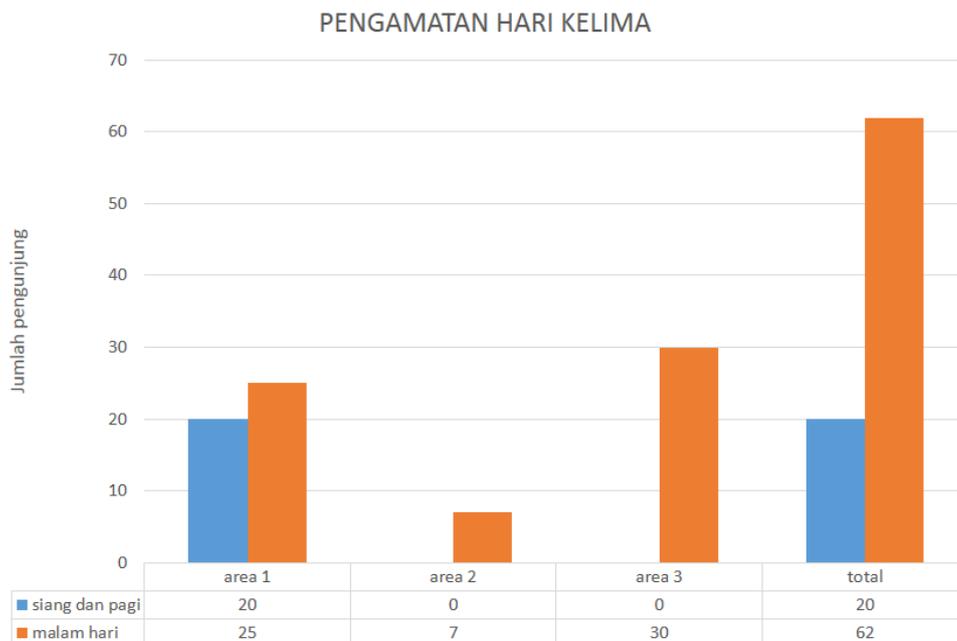
Pada pagi hari pengunjung di area makan satu berjumlah 2 pengunjung. Pengunjung datang menuju area parkir selanjutnya menuju pecel tumpang dan ayam nelongso. Pengunjung pecel tumpang mayoritas duduk di area makan depan kios. Untuk pengunjung ayam nelongso menuju area makan satu. Masih sama seperti hari sebelumnya, area makan tiga tidak terdapat pelanggan yang makan atau minum di area ini..

Pada siang hari jumlah pengunjung yang ada di area makan satu berjumlah 20 orang. Di area makan tiga terdapat 2 pengunjung. Untuk alur aktifitas tetap seperti hari sebelumnya, pengunjung datang ke area parkir selanjutnya menuju ayam nelongso. Setelah

mengambil makanan pengunjung menuju area makan satu. Namun pada hari ini terdapat pengunjung menuju area tiga.

Pada malam hari alur aktifitas pengunjung berbeda dengan siang hari. Pengunjung datang, menuju area parkir, setelah itu pengunjung yang makan dan minum menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar untuk memesan minuman. Setelah memesan minuman pengunjung menuju area makan. Sebagian pengunjung setelah memesan makanan mereka menuju area makan terlebih dahulu, setelah itu mereka menuju mini bar untuk memesan minuman. Untuk pelanggan yang hanya minum, setelah memesan minuman di mini bar, mereka langsung menuju area makan. Pada pengamatan hari kedua semua area makan tersedia.

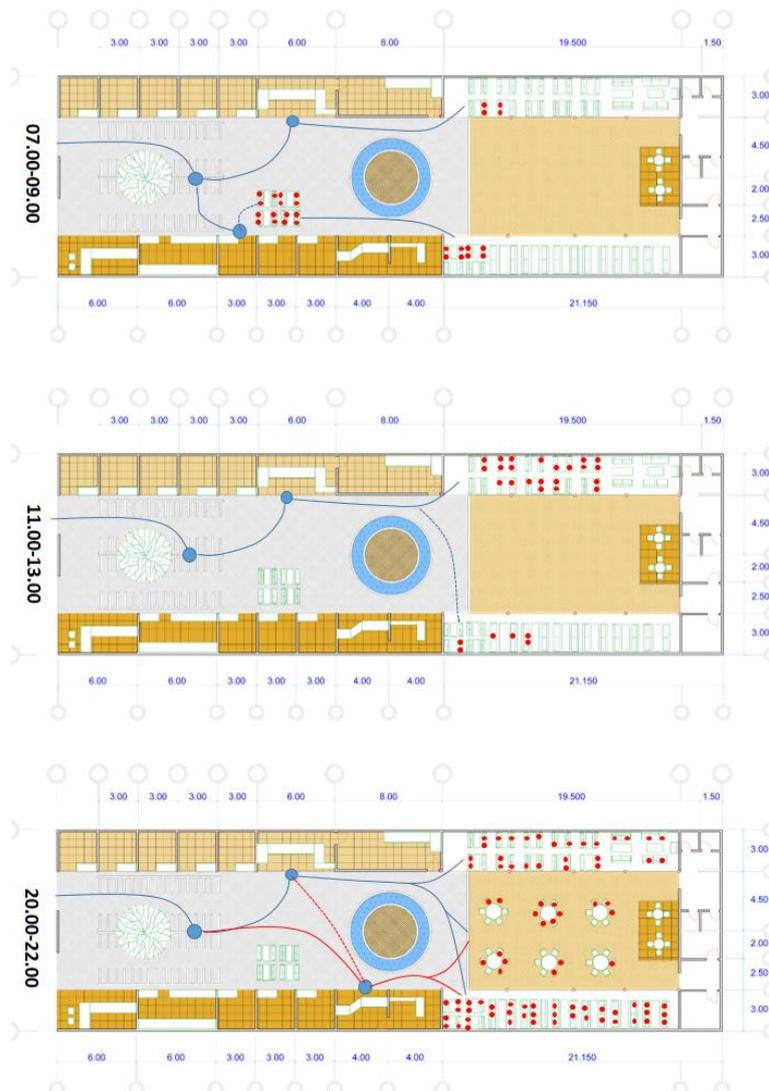
Pada malam hari area makan tiga lebih dipaforitkan oleh pengunjung, jika dibandingkan dengan area makan satu dan dua. Pengunjung yang hanya minum, setelah dari mini bar, pengunjung langsung menuju area tiga. Pilihan kedua adalah area makan dua. Untuk pengunjung yang makan dan minum, pilihan pertama adalah area makan tiga, pilihan selanjutnya adalah area makan satu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang ada di area satu dan tiga. Pengunjung di area satu berjumlah 27 orang, untuk area makan dua pengunjung berjumlah 7 pengunjung. Untuk jumlah pengunjung di area makan tiga adalah 29 pengunjung.



Gambar 4.39 Pengunjung Person Centered Mapping Weekday hari kelima

Sumber : Data diolah 2018

f. Pengamatan *Person Centered Mapping Weekend* hari pertama



Gambar 4.40 Pengamatan *Person Centered Mapping Weekend* hari pertama

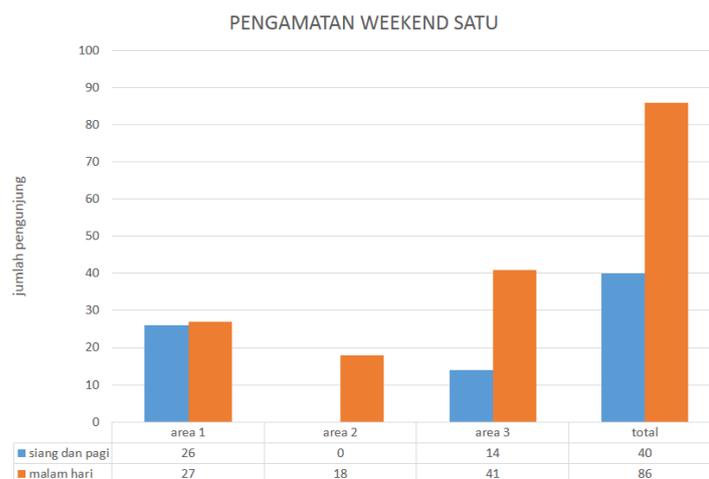
Sumber : Data diolah 2018

Pada waktu pagi hari alur aktifitas pelanggan adalah Pelanggan datang masuk area parkir, selanjutnya menuju pecel tumpang dan ayam nelongso. Pelanggan pecel tumpang memilih area makan didepan kios, dank arena jumlah tempat duduk yang tidak mencukupi pelanggan memilih area makan tiga. Untuk pelanggan ayam nelongso memilih area makan satu setelah memesan makanan. Pelanggan tidak ada yang memilih area makan tiga. Untuk area makan dua tidak tersedia. Pada pagi hari jumlah pengunjung di area makan satu adalah 4 orang, pada pagi ini terdapat pengunjung yang memilih area makan tiga. Jumlah pengunjung adalah 8 orang.

Pada siang hari pengunjung datang menuju area parkir, selanjutnya menuju ayam nelongso. Setelah mengambil makanan, pengunjung menuju area makan satu. Pengunjung pada siang hari selalu memilih area satu sebagai tempat mereka makan dan minum. Area tiga selalu kosong dan area dua tidak tersedia di waktu siang hari. Jumlah pengunjung pada siang hari di area makan satu adalah 22 pengunjung. Untuk area tiga terdapat 6 pengunjung.

Alur aktifitas pengunjung mengalami perubahan jika dibandingkan dengan siang hari. Pengunjung datang, menuju area parkir, setelah itu pengunjung yang makan dan minum menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar untuk memesan minuman. Setelah memesan minuman pengunjung menuju area makan. Sebagian pengunjung setelah memesan makanan mereka menuju area makan terlebih dahulu, setelah itu mereka menuju mini bar untuk memesan minuman. Untuk pelanggan yang hanya minum, setelah memesan minuman di mini bar, mereka langsung menuju area makan. Pada pengamatan hari kedua semua area makan tersedia.

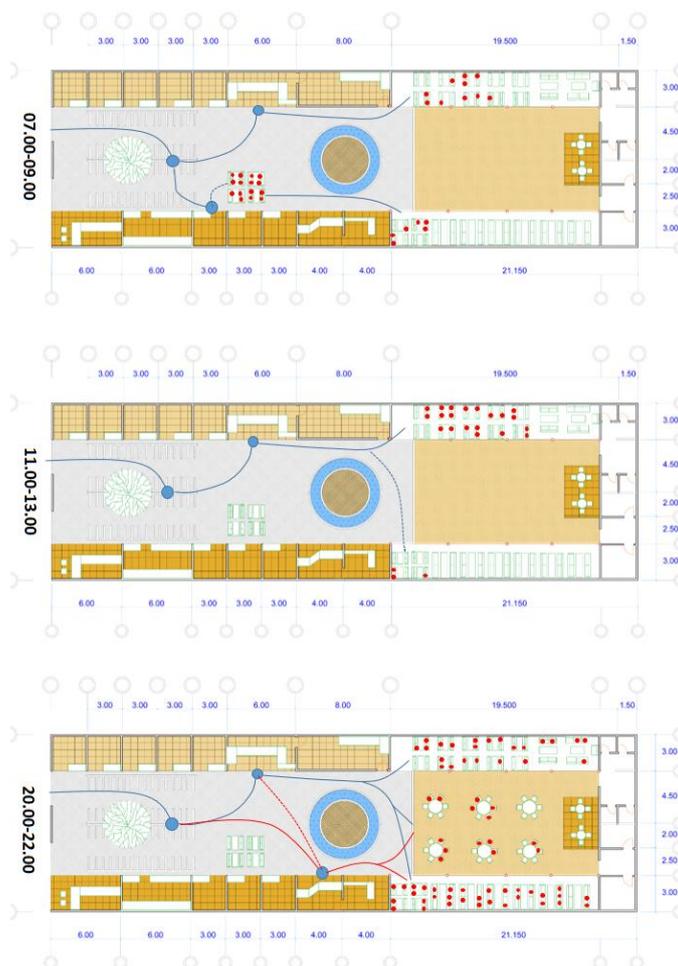
Pada malam hari area makan tiga lebih dipaforitkan oleh pengunjung,. Pengunjung yang hanya minum, setelah dari mini bar, pengunjung langsung menuju area tiga. Pilihan kedua adalah area makan dua. Untuk pengunjung yang makan dan minum, pilihan pertama adalah area makan tiga, pilihan selanjutnya adalah area makan satu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang ada di area satu dan tiga. Pengunjung di area satu berjumlah 27 orang, untuk area makan dua pengunjung berjumlah 18 pengunjung. Untuk jumlah pengunjung di area makan tiga adalah 40 pengunjung.



Gambar 4.41 Pengunjung Person Centered Mapping Weekend hari pertama

Sumber : Data diolah 2018

g. Pengamatan *Person Centered Mapping Weekend* hari kedua



Gambar 4.42 Pengamatan *Person Centered Mapping Weekend* hari kedua

Sumber : Data diolah 2018

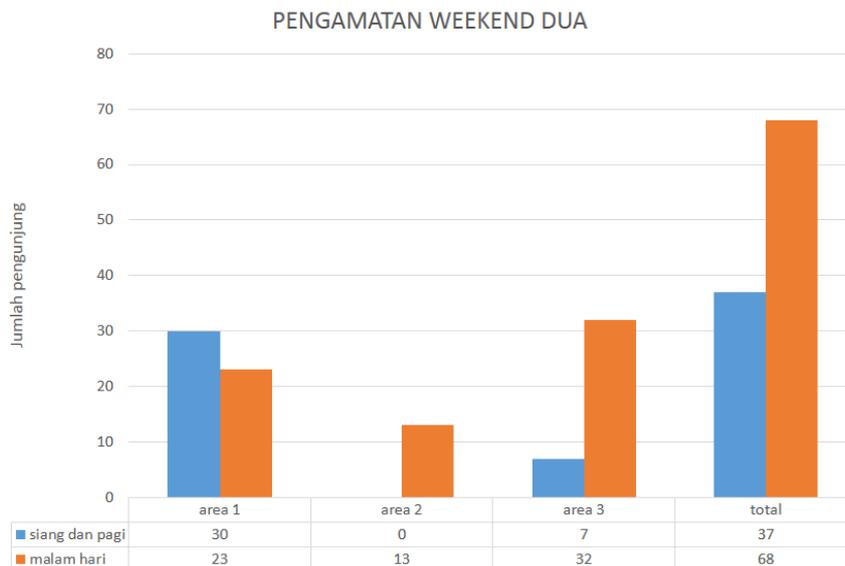
Pada penelitian weekend hari kedua, pada waktu pagi hari alur aktifitas pelanggan sama dengan sebelumnya. Pelanggan datang masuk area parkir, selanjutnya menuju pecel tumpang dan ayam nelongso. Pelanggan pecel tumpang memilih area makan didepan kios, namun karena tempat yang tidak cukup, pelanggan bergeser ke area makan tiga. Untuk pelanggan ayam nelongso memilih area makan satu setelah memesan makanan.. Untuk area makan dua tidak tersedia. Pada pagi hari jumlah pengunjung di area makan satu adalah 10 orang, dan untuk area makan tiga berjumlah 6 orang.

Pada siang hari pengunjung datang menuju area parkir, selanjutnya menuju ayam nelongso. Setelah mengambil makanan, pengunjung menuju area makan satu. Pengunjung pada siang hari selalu memilih area satu sebagai tempat mereka makan dan minum. Area

tiga selalu kosong dan area dua tidak tersedia di waktu siang hari. Jumlah pengunjung pada siang hari di area makan satu adalah 20 pengunjung. Untuk area makan tiga ada 3 orang.

Pada malam hari alur aktifitas pengunjung berbeda dengan siang hari. Pengunjung datang, menuju area parkir, setelah itu pengunjung yang makan dan minum menuju ayam nelongso, selanjutnya menuju mini bar untuk memesan minuman. Setelah memesan minuman pengunjung menuju area makan. Sebagian pengunjung setelah memesan makanan mereka menuju area makan terlebih dahulu, setelah itu mereka menuju mini bar untuk memesan minuman. Untuk pelanggan yang hanya minum, setelah memesan minuman di mini bar, mereka langsung menuju area makan. Pada pengamatan hari kedua semua area makan tersedia.

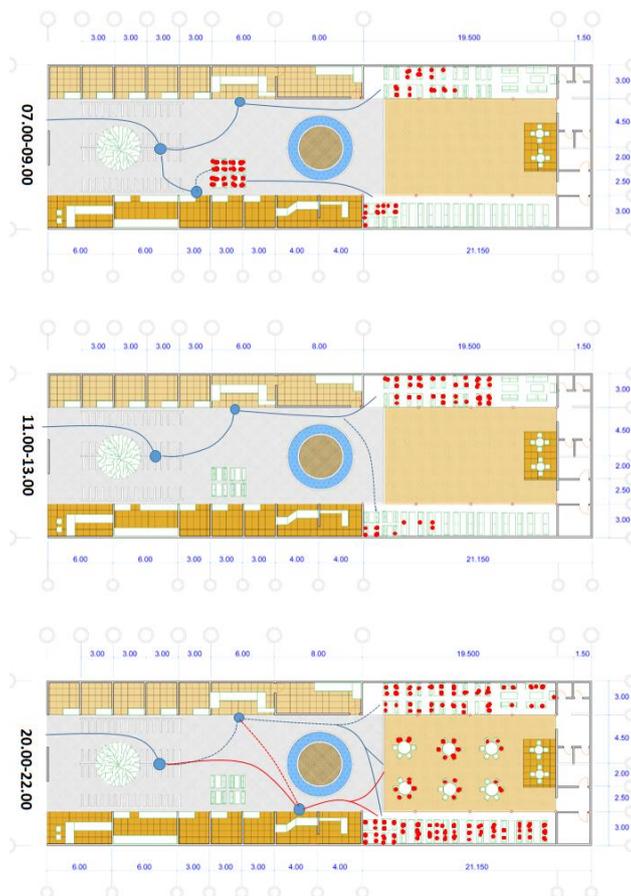
Pada malam hari area makan tiga lebih dipaforitkan oleh pengunjung, jika dibandingkan dengan area makan satu dan dua. Pengunjung yang hanya minum, setelah dari mini bar, pengunjung langsung menuju area tiga. Pilihan kedua adalah area makan dua. Untuk pengunjung yang makan dan minum, pilihan pertama adalah area makan tiga, pilihan selanjutnya adalah area makan satu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang ada di area satu dan tiga. Pengunjung di area satu berjumlah 23 orang, untuk area makan dua pengunjung berjumlah 14 pengunjung. Untuk jumlah pengunjung di area makan tiga adalah 34 pengunjung



Gambar 4.43 Pengunjung Person Centered Mapping Weekend hari kedua

Sumber : Data diolah 2018

h. Pengamatan *Person Centered Mapping* (Overlay)



Gambar 4.44 Pengamatan *Person Centered Mapping* Weekend overlay

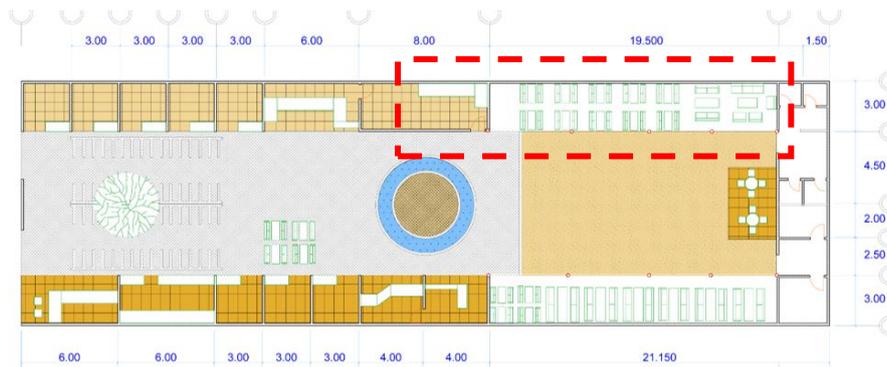
Sumber : Data diolah 2018

Setelah melakukan pengamatan dengan metode person centered mapping, diketahui bahwa alur pelanggan memiliki pola aktivitas yang berulang. Mereka datang, masuk area parkir, kemudian menuju kios pilihan mereka, sebelum menentukan tempat untuk makan. Setelah hasil pengamatan terkumpul maka semua di satukan (overlay) untuk melihat intensitas pengunjung di area makan. Pada hasil pengamatan yang sudah disatukan didapatkan bahwa Setiap kelompok waktu memiliki area terpilih yang berbeda. Pada waktu pagi, pelanggan memilih area makan dideket kios pecel tumpang dan area makan satu bagian depan. Pada siang hari pelanggan memilih area makan satu, dan pada malam hari pengunjung memilih area makan tiga.

Pada pagi hari pelanggan lebih memilih untuk makan di area makan didepan kios, sehingga intensitas pengunjung di area makan depan kios cukup padat. Setiap area terisi oleh pengunjung. Namun area makan satu menjadi yang terpadat pada waktu pagi hari

setelah dilakukan overlay. Sehingga pada pagi hari dipilih area satu sebagai tempat pilihan oleh pengunjung.

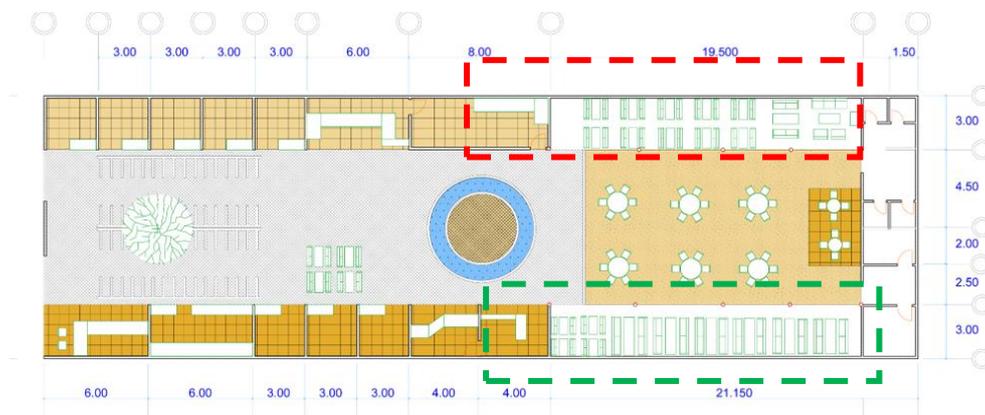
Pada siang hari, pelanggan mendominasi area makan satu, sebagian besar pengunjung memilih untuk makan dan minum di area satu khususnya area makan bagian depan. jika dibandingkan dengan area tiga, area satu lebih diminati oleh pengunjung. Terlihat dari padatnya titik merah di area satu. Pada siang hari kondisi area tiga lebih silau jika dibandingkan dengan area satu, dikarenakan arah matahari langsung memapar area makan tiga.



Gambar 4.45 Area aktivitas pengunjung siang hari

Sumber : Data diolah 2018

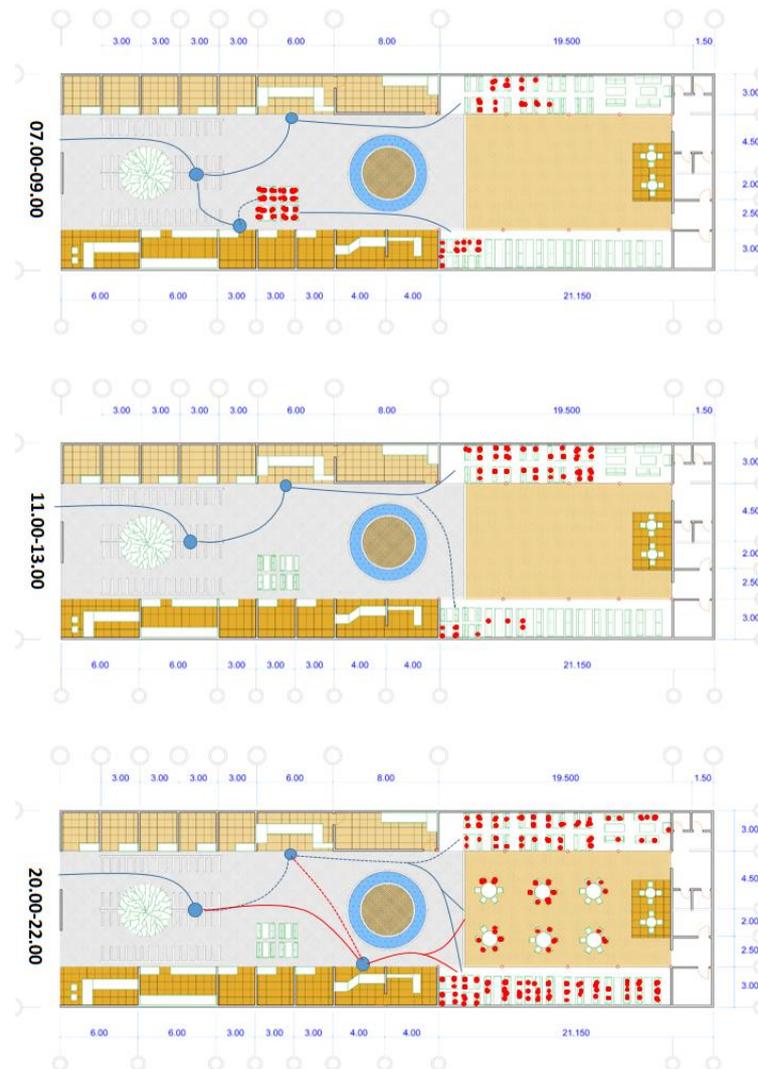
Pada malam hari dapat dilihat bahwa area makan tiga lebih diminati oleh pelanggan. Area tiga menjadi pilihan pertama, jika sudah tidak ada tempat yang kosong, pengunjung baru memilih area dua atau satu. Pengunjung cenderung memilih area makan tiga sebagai tempat untuk melakukan aktifitas didalam kafe. Area tiga selalu menjadi pilihan pengunjung setiap malamnya, baik itu weekend dan weekday, terlihat dari jumlah pengunjung di area tiga setiap malam memiliki presentase terbesar.



Gambar 4.46 Area aktivitas pengunjung malam hari

Sumber : Data diolah 2018

Dari hasil observasi dan penggabungan data dapat disimpulkan bahwa area makan satu menjadi area pilihan pengunjung pada waktu siang hari, baik itu weekday ataupun weekend. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah pengunjung selama waktu pengamatan. Untuk malam hari, Area makan tiga menjadi pilihan pengunjung, baik itu weekday ataupun weekend. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung di area tiga selama waktu pengamatan. Jumlah pengunjung di waktu malam lebih banyak jika dibandingkan dengan pengunjung di siang hari dikarenakan pada malam hari Susana kafe lebih menarik dan pengunjung lebih santai jika dibandingkan dengan siang hari.



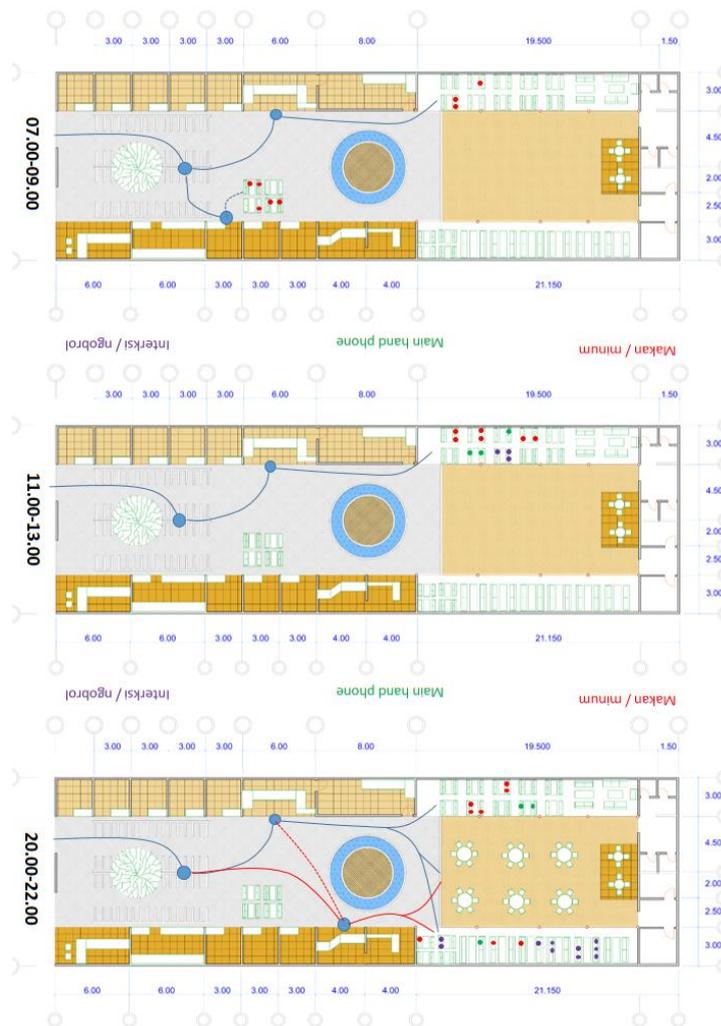
Gambar 4.47 Area aktivitas pengunjung terpadat

Sumber : Data diolah, 2018

4.3.2 Place Centered Mapping

Placed Centered Mapping digunakan untuk mengetahui aktifitas apa yang terjadi disuatu ruang, sehingga dapat diidentifikasi faktor apa yang memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku nantinya. Pengamatan *placed centered mapping* Pada area makan kafe laaquanos dilakukan dengan membedakan waktu pengamatan yaitu pagi, siang dan malam hari. Tujuannya untuk mengetahui perbedaan aktifitas dan faktor yang memengaruhi.

a. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari pertama



Gambar 4.48 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari pertama

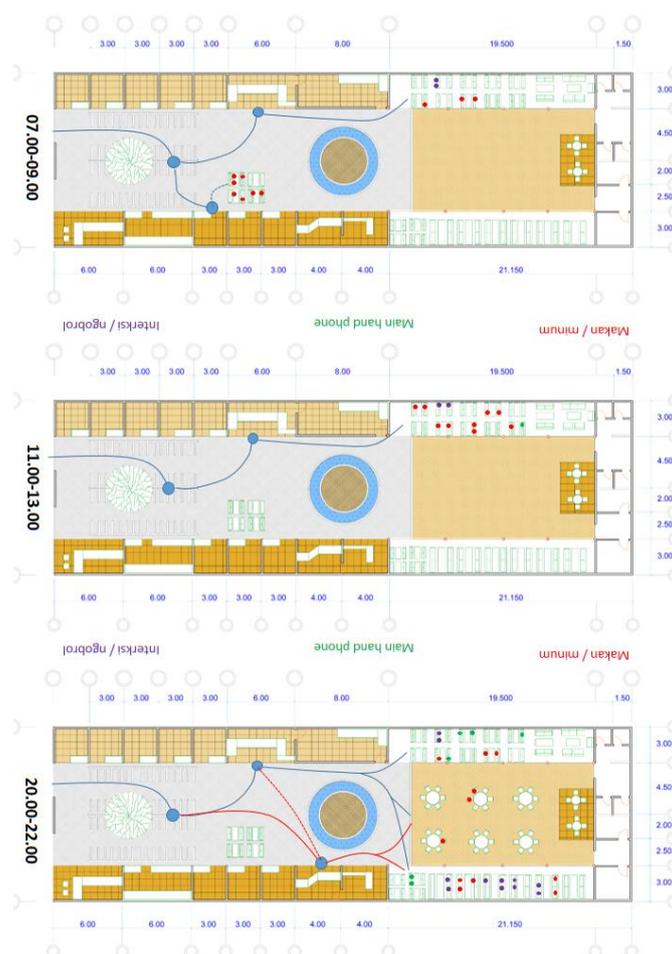
Sumber : Data diolah 2018

Pada pengamatan *placed centered mapping* ditemukan jenis aktifitas pengunjung yang berbeda-beda. Pada pagi hari pengunjung yang berada di area makan satu hanya makan, kemudian pulang. Tidak ada aktifitas lanjutan setelah makan yang dilakukan oleh pengunjung. Untuk area makan tiga tidak terdapat aktifitas yang dilakukan oleh

pengunjung pada pagi hari. Pada siang hari aktifitas di area makan satu bertambah, pelanggan melakukan aktifitas ngobrol dan main handphone setelah makan. Hak ini menandakan waktu yang dihabiskan dikafe menjadi lebih lama jika dibandingkan dengan pagi hari.

Pada malam hari aktifitas di area makan menjadi beragam. Untuk area makan satu aktifitas pengunjung didominasi oleh makan dan minum, hanya sebagian yang memainkan handphone. Untuk area makan tiga, aktifitas didominasi oleh interaksi social yang dilakukan pengunjung. Selain interaksi pengunjung juga memainkan handphone dan makan. Namun tidak sebanyak pengunjung yang melakukan interaksi, berupa ngobrol ataupun bercanda.

b. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari kedua



Gambar 4.49 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari kedua

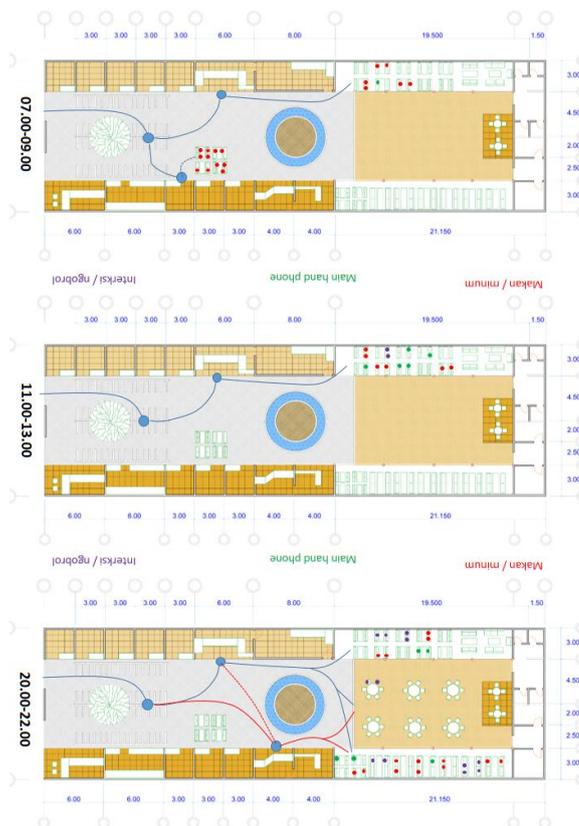
Sumber : Data diolah, 2018

Pada pengamatan hari kedua, aktifitas pengunjung di area satu pada pagi hari masih didominasi oleh aktifitas makan dan minum, setelah itu pengunjung pergi. Selain makan

juga terdapat pengunjung yang melakukan interaksi di area makan satu pada pagi hari. Pada waktu pagi hari Area makan tiga tidak terjadi aktifitas pengunjung. Pada siang hari aktifitas pengunjung di area makan satu bertambah, tetapi tetap aktifitas makan mendominasi jenis aktifitas di area makan satu. Pengunjung selain makan dan minum, juga melakukan interaksi dan memainkan handphone. Namun aktifitas makan dan minum menjadi aktifitas utama di dalam area makan satu pada siang hari.

Pada malam hari aktifitas pengunjung di dalam kafe meningkat jika dibandingkan dengan siang hari. Aktifitas pengunjung terpusat di area makan satu dan area makan tiga. Pengunjung di area makan satu sebagian besar bermain handphone, jika dibandingkan dengan aktifitas lain bermain handphone lebih dominan. Pengunjung di area makan tiga sebagian besar berinteraksi setelah mereka makan, meskipun sebagian pengunjung setelah makan pulang, atau bermain handphone, interaksi menjadi aktifitas yang dominan.

c. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari ketiga



Gambar 4.50 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari ketiga

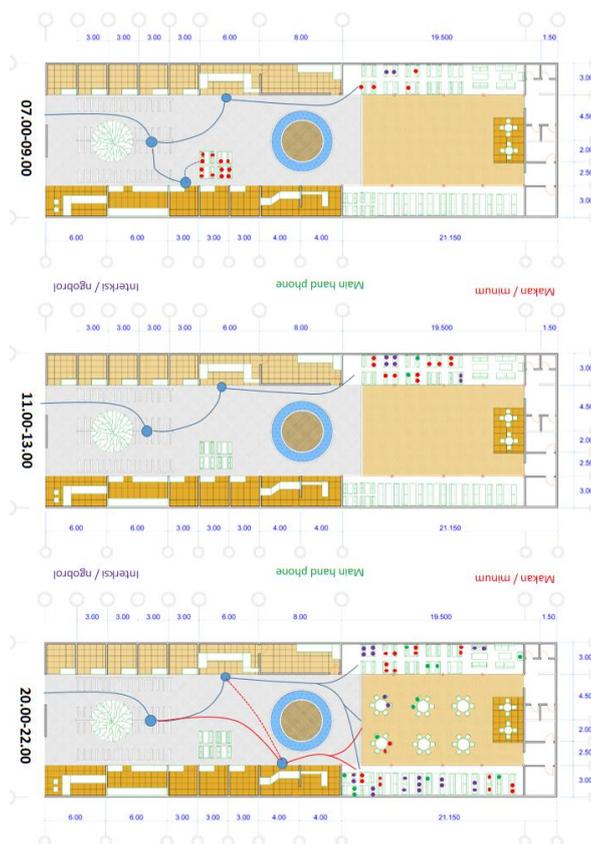
Sumber : Data diolah 2018

Pada pengamatan hari ketiga, jumlah pengunjung di area makan satu pada pagi hari meningkat, jika dibandingkan dengan hari sebelumnya. Aktifitas yang dilakukan

pengunjung, tetap didominasi oleh kegiatan makan dan minum. Pada siang hari aktifitas pengunjung di area makan satu masih didominasi oleh aktifitas makan, meskipun aktifitas lainnya juga cukup banyak. Aktifitas bermain handphone dan interaksi juga terjadi di area makan satu pada siang hari. Area makan tiga pada pengamatan ini tetap kosong seperti hari sebelumnya.

Pada malam hari jumlah pengunjung di area satu berkurang. Aktifitas pengunjung yang dominan di area makan satu adalah interaksi, selanjutnya aktifitas makan. Area makan dua pada mala mini dikunjungi oleh dua pengunjung dan aktifitas yang mereka lakukan setelah makan dan minum adalah berinteraksi. Untuk area makan tiga pada malam ini didominasi oleh aktifitas makan, setelah makan dan minum pengunjung pergi. Aktifitas selanjutnya adalah interaksi dan setelah itu baru aktifitas bermain *handphone*.

d. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari keempat



Gambar 4.51 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari keempat

Sumber : Data diolah 2018

Pada pengamatan hari keempat, jumlah pengunjung mengalami peningkatan. Pada pagi hari aktifitas di area makan satu tetap didominasi oleh aktifitas makan. Pengunjung hanya menghabiskan waktu yang singkat pada pagi hari. Setelah mereka makan dan

minum mereka lalu pergi. Pada siang hari jumlah pengunjung meningkat. Jenis aktifitas yang terjadi adalah makan dan minum, interaksi, dan bermain handphone. Aktifitas yang paling banyak dilakukan oleh pengunjung di area makan satu adalah makan dan minum. Selanjutnya aktifitas interaksi dan yang terakhir adalah aktifitas bermain handphone. Area makan tiga masih tetap kosong pada penelitian hari ini.

Pada malam hari, area satu dan area tiga menjadi pusat aktifitas pengunjung. Aktifitas utama pengunjung adalah makan dan minum dan aktifitas tersebut di wadah oleh area makan yang ada di dalam kafe. Pengunjung di area makan satu lebih banyak melakukan aktifitas makan dan selanjutnya aktifitas bermain handphone dan interaksi. Area makan dua didominasi oleh aktifitas bermain handphone. Dari lima pengunjung tiga diantaranya bermain handphone. Untuk area makan tiga aktifitas yang sering dilakukan oleh pengunjung adalah berinteraksi. Setelah mereka selesai makan, mereka ngobrol, becanda atau rapat.

e. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari kelima



Gambar 4.52 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari kelima

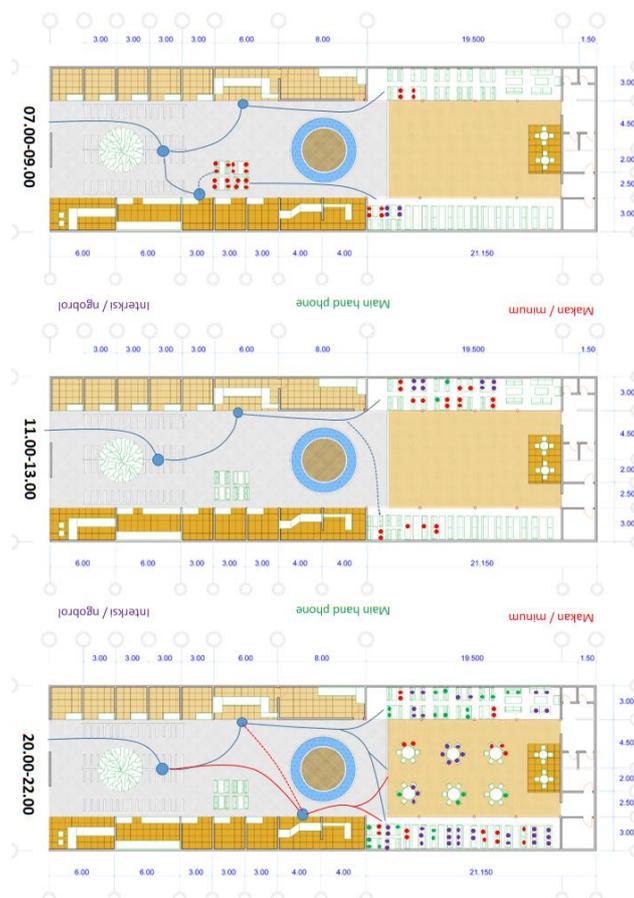
Sumber : Data diolah, 2018

Pada pengamatan hari ini, jumlah pengunjung di pagi hari untuk area makan satu hanya dua orang, dan aktifitas yang dilakukan adalah makan dan minum. Untuk siang hari, aktifitas di area makan satu tetap didominasi oleh aktifitas makan dan minum, setelah

selesai mereka langsung pergi. Pada hari ini area makan tiga dimanfaatkan oleh pengunjung. Jmlah pengunjung di area makan tiga adalah dua orang dan mereka hanya makan dan minum. Setelah mereka selesai, mereka langsung pulang

Pada malam hari jumlah pengunjung meningkat dan memenuhi area makan satu dan tiga. Aktifitas yang paling banyak dilakukan pengunjung di area makan satu adalah bermain handphone, diikuti oleh interaksi dan kegiatan makan. Area dua pada kafe di dominasi oleh aktifitas interaksi pada mala mini. Dan selanjutnya adalah area makan tiga, dimana area ini merupakan area paling padat. Aktifitas yang sering dilakukan pengunjung adalah berinteraksi. Aktifitas ini lebih banyak jika dibandingkan dengan aktifitas bermain hp.

f. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari keenam



Gambar 4.53 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari keenam

Sumber : Data diolah 2018

Pada pengamatan hari keenam atau weekend hari pertama, jumlah pengunjung mengalami peningkatan. Pada pagi hari aktifitas di area makan satu tetap didominasi oleh aktifitas makan. Pada hari ini area makan tiga juga terisi oleh pengunjung. Aktifitas yang

mereka lakukan adalah interaksi dan makan. Pada siang hari jumlah pengunjung meningkat. Jenis aktifitas yang terjadi adalah makan dan minum, interaksi, dan bermain handphone. Aktifitas yang paling banyak dilakukan oleh pengunjung di area makan satu adalah makan dan minum. Area makan tiga juga terisi dan didominasi oleh aktifitas makan dan minum.

Pada malam hari, area satu dan area tiga menjadi pusat aktifitas pengunjung. Aktifitas utama pengunjung adalah makan dan minum dan aktifitas tersebut di wadahi oleh area makan yang ada di dalam kafe. Pengunjung di area makan satu lebih banyak melakukan aktifitas bermain handphone dan interaksi. Area makan dua didominasi oleh aktifitas interaksi. Untuk area makan tiga aktifitas yang sering dilakukan oleh pengunjung adalah berinteraksi. Pada malam ini jumlah pengunjung sangat banyak, mengingat ini adalah weekend. Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari ketujuh



Gambar 4.54 Pengamatan *Placed Centered Mapping* hari ketujuh

Sumber : Data diolah, 2018

Pada penelitian weekend hari kedua, pada pagi hari didapati di area makan satu pengunjung mayoritas melakukan makan, dan aktifitas berikutnya adalah main hp dan berinteraksi. Pada pagi hari ini juga didapati pengunjung di area makan tiga, aktifitas yang mereka lakukan adalah makan dan minum. Selain makan dan minum pengunjung juga

berinteraksi. Pada siang hari aktifitas di area makan satu didominasi oleh kegiatan makan dan minum, selain makan dan minum juga ada aktifitas bermain hand phone dan interaksi.

Pada malam hari aktifitas di area makan cukup ramai, meskipun tidak seramai weekend hari pertama. Aktifitas pengunjung di area makan satu didominasi oleh aktifitas bermain handphone. Kegiatan ini paling banyak dilakuakn di area makan satu pada malam hari. Aktifitas yang ada di area makan dua adalah bermain handphone dan interaksi. Kegiatan interaksi menjadi kegiatan mayoritas di area makan dua. Untuk area makan tiga aktifitas yang menjadi mayoritas adalah aktifitas interaksi, dimana jumlah kegiatan interaksi paling banyak dilakukan di area makan tiga

g. *Overlay pemetaan Placed Centered Mapping*



Gambar 4.55 Overlay pemetaan *Placed Centered Mapping*

Sumber : Data diolah, 2018

Setelah melakukan pemetaan aktifitas pengunjung, dapat disimpulkan bahwa area makan satu pada pagi dan siang hari berfungsi sebagai area makan dan minum, hal ini dikarenakan aktifitas dominan adalah makan dan minum. Pada malam hari area makan satu menjadi tempat dengan aktifitas penggunaan handphone terbanyak, dan area dua dan tiga menjadi area dengan aktifitas interaksi paling banyak. Pengunjung di area satu cenderung

pasif dan lebih individualis. Berbeda dengan pengunjung di area dua atau tiga, mayoritas pengunjung lebih aktif dan sosialis, dimana mereka saling berinteraksi satu sama lainnya.

4.3.3 Karakteristik Pengunjung



Gambar 4.56 Kepadatan pengunjung

Sumber : Data diolah , 2018

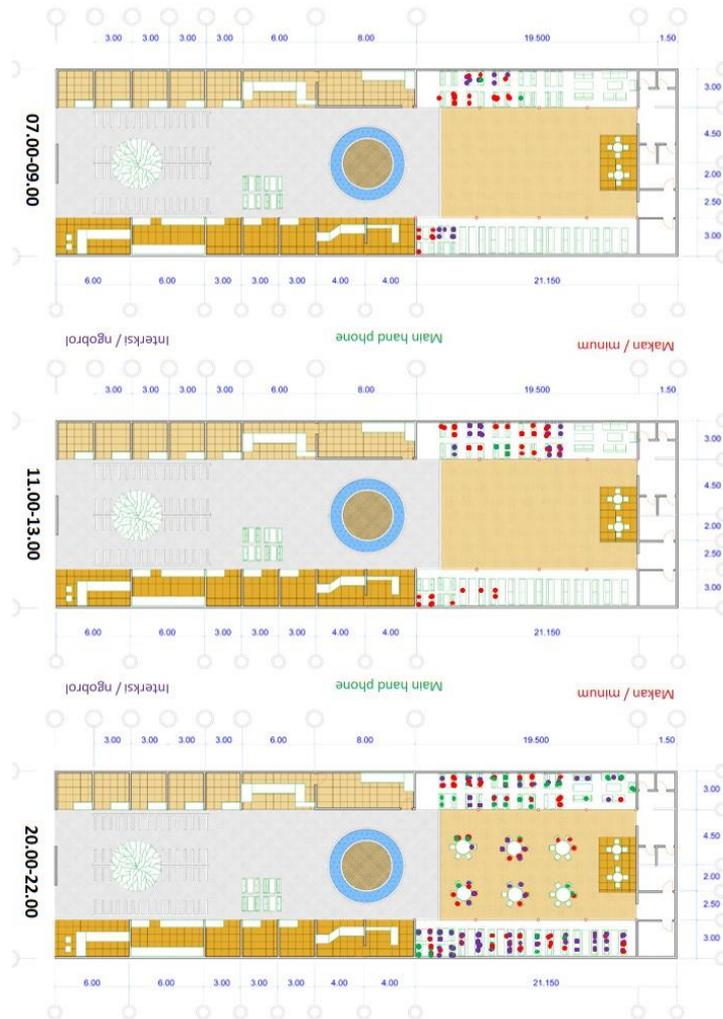
Dari hasil penggabungan mapping selama 7 kali pengamatan, didapatkan bahwa pada pagi hari, area makan yang dekat dengan kios lebih dipilih daripada area lainnya. Pada pagi hari area makan di dekat kios pecel tumpang lebih dipilih jika dibandingkan dengan area makan satu dan tiga. Pengunjung cenderung memilih area makan terdekat ataupun yang searah dengan posisi kios dimana pengunjung membeli. Pada saat weekend jumlah pengunjung di pecel tumpang meningkat sehingga area makan di dekat kios tidak dapat menampung semua pelanggan, sehingga pelanggan yang datang terakhir memilih duduk di

area makan tiga. Untuk pengunjung ayam nelongso tetap memilih area makan satu. Melihat fenomena tersebut dapat diindikasikan bahwa alur sirkulasi dan tata letak ruang memberikan pengaruh terhadap pola perilaku pengunjung. Alur sirkulasi dapat menentukan area makan mana yang dipilih oleh pengunjung.

Pada siang hari berbeda dengan pada saat pagi, area makan satu lebih ramai dan bahkan paling ramai jika dibandingkan dengan area makan tiga. Pada siang hari kios yang buka adalah ayam nelongso yang letaknya searah dengan area makan satu. Melihat kondisi yang hampir sama dengan pagi hari, dapat diindikasikan bahwa alur sirkulasi dan tata ruang memberikan pengaruh dalam hal penentuan area makan yang dipilih pengunjung. Kondisi selanjutnya yang menjadi bahan pertimbangan pengamatan adalah Pada siang hari panas dan sinar matahari mengarah pada area makan tiga, sehingga area makan tiga lebih silau jika dibandingkan dengan area makan satu. Dari keadaan tersebut dapat diambil indikasi kedua yaitu pengunjung cenderung menghindari cahaya matahari langsung dalam menjalankan aktifitasnya didalam *kafe laaquanos*.

Kondisi yang berbeda juga terjadi pada malam hari, pada malam hari area makan tiga lebih ramai oleh pengunjung jika dibandingkan dengan area makan satu. Alur sirkulasi pada malam hari menjadi lebih kompleks dikarenakan alur sirkulasi yang terjadi tidak hanya searah. Kondisi pada malam hari, area makan tiga memiliki penerangan yang lebih baik jika dibandingkan dengan area makan satu. Dari keadaan tersebut dapat diambil indikasi ketiga yaitu pengunjung cenderung memilih area makan dengan kondisi pencahayaan buatan yang lebih terang.

Dari kondisi-kondisi yang terjadi di *kafe laaquanos* pada waktu pagi, siang dan malam hari dapat ditarik kesimpulan bahwa pengunjung memiliki kecenderungan menghindari cahaya matahari berlebih dan memilih pencahayaan buatan yang lebih baik. Alur sirkulasi menjadi faktor berikutnya, bukan menjadi faktor utama. Hal ini dapat dibuktikan pada siang hari pengunjung memilih area makan satu sebagai pilihan, apabila sirkulasi menjadi faktor utama maka, pada malam hari tidak terjadi sirkulasi yang menyebrang atau menyilang. Kondisi sirkulasi yang demikian dikarenakan adanya faktor yang lebih dominan yaitu cahaya. Pengunjung lebih memilih area makan yang memiliki pencahayaan yang lebih baik.



Gambar 4.57 Jenis aktivitas

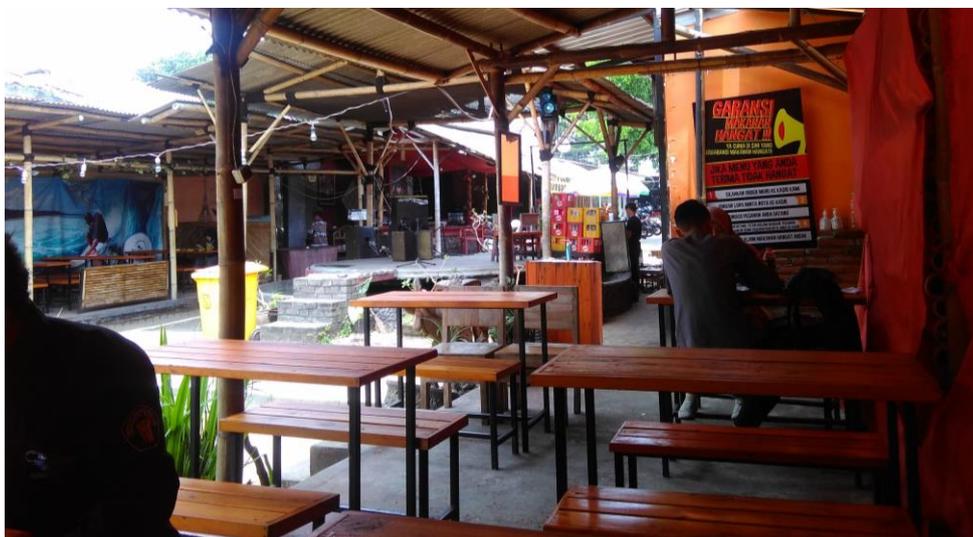
Sumber : Data diolah 2018

Berdasarkan hasil pemetaan placed centerd mapping dapat diketahui aktifitas yang sering terjadi di masing-masing area makan yang ada di kafe laaquanos. Setiap area makan memiliki karakteristik aktifitas yang berbeda. Waktu pengamatan juga memberikan hasil yang berbeda antara waktu pagi, siang dan malam. Pengamatan didasarkan pada aktifitas apa yang dilakukan setelah mereka makan dan minum sebagai aktifitas utama didalam kafe.

Area makan satu pada pagi hari menjadi tempat yang mewadahi aktifitas makan dan minum sebagai aktifitas dominan, selanjutnya aktifitas interaksi. Aktifitas interaksi di waktu pagi terjadi pada weekend, sedangkan pada hari weekday, aktifitas interaksi sangat minim. Untuk area makan tiga pada pagi hari mewadahi fungsi makan dan interaksi terjadi pada weekend. Untuk weekday pada pagi hari area makan tiga tidak berfungsi. Pada siang

hari area makan satu kegiatan aktifitas yang diwadahi didominasi oleh kegiatan makan dan interaksi. Untuk area tiga hanya terdapat aktifitas makan.

Aktifitas yang dimaksud disini adalah aktifitas setelah makan dan minum. Apabila hanya makan dan minum maka diberi kode merah, apabila setelah makan melakukan interaksi maka diberi kode biru, dan apabila setelah makan mereka bermain handphone maka diberi kode hijau. Pada malam hari kegiatan diarea makan satu mengalami pergeseran fungsi, aktifitas yang ada didominasi oleh kegiatan bermain handphone kemudian aktifitas interaksi. Untuk area makan dua aktifitas didominasi oleh aktifitas interaksi dan makan. Untuk area makan tiga, aktifitas dominan adalah interaksi, kemudian aktifitas makan. Hampir sama dengan area dua, namun dari seluruh area, area makan satu merupakan area dengan tingkat aktifitas interaksi tertinggi.



Gambar 4.58 Suasana kafe siang hari

Sumber : dokumen, 2017

Dari hasil pemetaan dapat diindikasikan faktor apa saja yang memberikan pengaruh terhadap jenis aktifitas yang dilakukan oleh pengguna. Indikasi pertama adalah temperature. Pada siang hari aktifitas yang dilakukan di area makan satu adalah makan sebagai aktifitas dominan. Pada siang hari suhu udara lebih tinggi, sehingga pelanggan enggan untuk berlama-lama. Namun pada malam hari seluruh area makan dipenuhi oleh beragam aktifitas. Terlihat dari banyaknya jenis aktifitas di area makan satu, area makan dua, dan area makan tiga.

Pada malam hari terjadi pergeseran jenis aktifitas yang begitu terlihat, yang pada awalnya didominasi oleh makan, namun berubah menjadi aktifitas lainnya. Pada area satu pada malam hari kegiatan aktifitas setelah makan yang mendominasi adalah bermain

handphone, kemudian adalah interaksi atau ngobrol. Area makan dua didominasi oleh aktifitas interaksi, begitu juga area makan tiga. Kegiatan interaksi sangat tinggi di area ini. Indikasi yang diperoleh adanya pengaruh pencahayaan dan warna yang ada di kafe *La Aquanos*. Pengunjung cenderung lebih pasif di area yang kurang pencahayaan dan warna area makan yang gelap, sedangkan pengunjung cenderung aktif dan berinteraksi di area makan yang lebih terang dan warna area makan yang cerah.



Gambar 4.59 Suasana kafe malam hari

Sumber : Dokumen, 2018

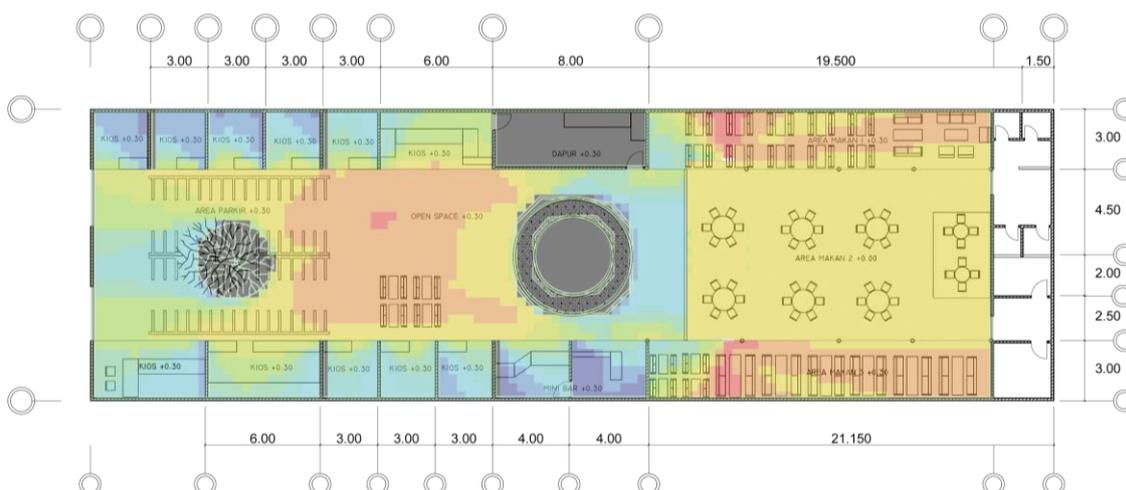
4.3.4 Analisis Space Syntax

Space syntax adalah sebuah metode analisis suatu ruang. Ben Hillier dan Juliene Hanson (1984) memperkenalkan space syntax sebagai salah satu pendekatan yang efektif dan efisien dalam analisis konfigurasi ruang. Sistem ruang tersusun dari dua komponen utama (Carmona et al: 2003), antara lain yaitu layout dan konfigurasi. Secara fisik, sistem ruang ini termanifestasi dalam morfologi. Komponen-komponen ini sangat penting karena merupakan penentu pergerakan manusia dan dapat dipergunakan sebagai parameter dalam pengembangan kawasan. Konfigurasi dapat diartikan sebagai satu kesatuan hubungan dimana terdapat objek-objek yang saling bergantung satu sama lain dalam suatu struktur (Hillier: 2007). Space syntax dibagi kedalam tiga dimensi yang berbeda, ketiga dimensi space syntax tersebut adalah *connectivity*, *integrity* dan *intelligibility*.

Connectivity adalah dimensi yang mengukur properti lokal dengan cara menghitung jumlah ruang yang secara langsung terhubung dengan masing-masing ruang lainnya dalam suatu konfigurasi ruang (Hillier et al :1993 dan Hillier et al: 1987). Integrity adalah Integrity adalah dimensi yang mengukur properti global berupa posisi relatif dari

masing-masing ruang terhadap ruang-ruang lainnya dalam suatu konfigurasi ruang (Hillier et al: 1987 dan Hillier et al: 1993). Intelligibility Dengan demikian, intelligibility sepenuhnya adalah pengukuran atas struktur dari suatu konfigurasi ruang dengan Nilai intelligibility menunjukkan tingkat korelasi antara pengukuran skala lokal (connectivity) dengan pengukuran skala global (integrity).

Dalam penelitian ini space syntax digunakan untuk mendukung hasil observasi berupa mapping. Data keluaran dari space syntax kemudian dibandingkan dengan hasil observasi berupa mapping. Tujuannya untuk melihat apakah ada kesesuaian antara hasil mapping dan space syntax. Apabila sesuai maka terdapat faktor connectivity dan integibility yang memengaruhi perilaku pengunjung.



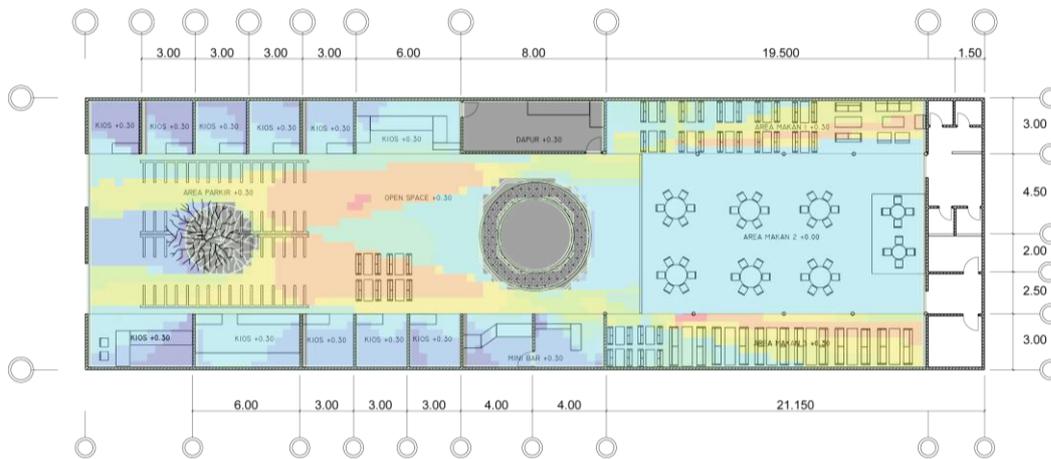
Gambar 4.60 connectivity

Sumber : Data diolah 2018

Pada analisis connectifity, dapat dilihat pusat aktifitas yang ada di kafe la aquanos berada di area depan kios dan area makan. Area didepan kios digunakan untuk tempat antrian pengunjung sat ingin memesan makanan. Untuk area makan, aktifitas paling banyak berada di area makan satu dan tiga. Area dengan aktifitas tinggi ditunjukkan dengan warna oranye atau merah, untuk warna biru menunjukkan area tersebut sedikit terdapat aktifitas. Fenomena ini terjadi akibat pengaruh antar ruang yang ada didalam kafe. dapat disimpulkan bahwa ruang didalam kafe membentuk area dimana pengunjung seharusnya melakukan aktifitas, dan dari hasil analisis diketahui bahwa hasil ini sesuai dengan kondisi eksisting yang ada didalam kafe.

Selain membahas connectifity akan dibahas juga tentang visual integration. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui keterhubungan visual ruang, sehingga dapat

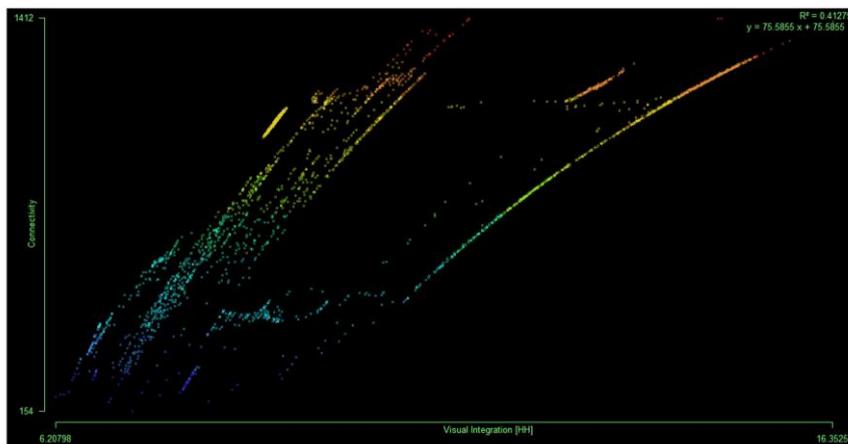
mengarahkan pengunjung ke tempat yang diinginkan. Hasil ini mendukung hasil observasi terutama mengenai alur dan jalur sirkulasi didalam kafe.



Gambar 4.61 visual integration

Sumber : data diolah, 2018

Hasil analisis visual integration menunjukkan bahwa didalam kafe la aquanos terdapat dua jalur sirkulasi dan dua area yang menjadi pilihan pengunjung. area yang dipilih oleh pengunjung adalah area makan satu dan area makan tiga. Dari kedua area makan tersebut pengunjung cenderung memilih area makan tiga, terlihat dari warna merah yang banyak terdapat di area makan tiga jika dibandingkan dengan area makan satu. Untuk area aktifitas lainnya adalah aktifitas di area parkir dan didepan area kios. Terlihat dari warna kuning sampai merah berada di area tersebut. Hasil ini sesuai dengan hasil observasi behavioral mapping yang sudah dilakukan.



Gambar 4.62 scatter plot

Sumber : Data diolah, 2018

4.4 Analisis Kuisisioner

Kuisisioner ditujukan untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap penelitian ini. Didalam kuisisioner terdapat enam pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki 3 poin pertanyaan yang disesuaikan dengan variable penelitian. Selain pertanyaan yang berkaitan dengan variable penelitian terdapat juga pertanyaan umum mengenai latar belakang responden.

Responden yang dipilih adalah responden dengan usia remaja atau 15 – 25 tahun. Pemilihan sampel secara acak kepada seluruh pengunjung yang ada di kafe *La Aquanos* sehingga setiap pengunjung memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel selama memiliki kriteria yang telah ditentukan. Responden tidak dibatasi gender, karena baik itu pria atau wanita memiliki kesempatan yang setara. Tujuan dari pembagian kuisisioner kepada seluruh gender agar didapat persepsi yang sesuai antara pria dan wanita. Kuisisioner dibagikan kepada 35 responden pada pagi dan siang hari, kemudian 35 responden pada malam hari.

Jenis kuisisioner adalah dengan menggunakan pernyataan dan dengan jawaban berjenis skala dari 1(sangat tidak setuju) sampai dengan 5(sangat setuju) Model kuisisioner seperti ini dapat memberikan hasil persepsi pengunjung secara jelas apakah terdapat pengaruh atau tidak, apakah mereka setuju atau tidak. Dengan menggunakan pernyataan responden menjadi lebih mudah dalam menjawab setiap pernyataan yang ada di dalam kuisisioner. Dengan mengetahui persepsi pengunjung secara jelas dan terukur, maka dapat memberikan data pendukung penelitian.

Hasil dari kuisisioner diolah menggunakan SPSS sehingga menghasilkan data kuantitatif yang terukur. Dengan melakukan analisis statistika diharapkan dapat membuktikan bahwa store atmosfer memiliki pengaruh terhadap perilaku pengunjung. Hasil dari pembagian kuisisioner digunakan untuk melengkapi data penelitian dan pengamatan. Dengan adanya data dari pembagian kuisisioner menjadikan penelitian ini tidak hanya kualitatif tetapi juga kuantitatif. Dengan menggunakan metode yang berlainan memberikan hasil yang dapat memperkuat dan mendukung penelitian.

4.4.1 Data Responden

- a. Identifikasi usia responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15-18 tahun	23	32.9	32.9	32.9
	19-22 tahun	37	52.9	52.9	85.7
	23-25 tahun	10	14.3	14.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Tabel 4.1 tabel usia pengunjung kafe la aquanos

Sumber : Data diolah 2018

Dari 70 responden pada siang dan malam hari didapatkan bahwa usia paling muda adalah 15 tahun dan usia paling tua adalah 25 tahun. Responden paling banyak adalah responden dengan usia 19-22 tahun dengan jumlah 52.9 % dari total responden. Melihat rentang usia para responden maka responden dari kuisioner dianggap valid karena usia responden sesuai dengan batasan permasalahan mengenai target responden yang akan dipilih.

b. Identifikasi jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	37	52.9	52.9	52.9
	perempuan	33	47.1	47.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Tabel 4.2 tabel persentase gender pengunjung kafe la aquanos

Sumber :Data diolah 2018

Pada pembagian kuisioner dari 70 responden 52.9 % adalah responden laki-laki dan 47.1 % adalah responden perempuan. Jumlah responden cowok lebih banyak jika dibandingkan dengan responden perempuan.

c. Identifikasi waktu berkunjung

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid siang	35	50.0	50.0	50.0
malam	35	50.0	50.0	100.0
Total	70	100.0	100.0	

Tabel 4.3 tabel persentase waktu pengunjung datang

Sumber : Data diolah 2018

Pada proses pembagian kuisioner, jumlah kuisioner disamakan antara waktu pagi dan siang serta waktu malam hari. Pada penelitian ini jumlah kuisioner untuk siang hari adalah 35 kuisioner dan malam hari 35 kuisioner. Sehingga persentase data untuk masing-masing waktu adalah 50 %.

4.4.2 Persepsi Pengunjung

a. pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu elemen store atmosfer yang diduga memberikan pengaruh pada perilaku pengunjung kafe *La Aquanos*.. untuk mengetahui hal tersebut dilakukan pembagian kuisioner kepada 70 pengunjung untuk mendapatkan data. dari hasil kuisioner diketahui

indikator	Tidak setuju	netral	setuju	Sangat setuju
Kualitas	0	11.4%	68.6%	20%
Intensitas	0	18.6%	67.1%	14.3%
Warna	0	21.4%	60%	18.6%

Tabel 4.4 tabel persentase respon pengunjung pada pencahayaan

Sumber : Data diolah 2018

Untuk mengetahui data tentang pencahayaan digunakan 3 indikator yang pertama adalah tingkat intensitas, kenyamanan dan kesesuaian dengan aktifitas pengunjung. dari ketiga indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid (> 0.25). apabila indikator memiliki nilai kurang dari 0.25 maka indikator tersebut dikatakan tidak valid dan harus dikeluarkan dari susunan variabel. Setelah melakukan pengujian validitas, indikator harus diuji realibilitas tujuannya adalah untuk mendapatkan data yang valid. Semakin besar nilai cronbach, maka semakin baik indikator tersebut. Untuk pencahayaan nilai cronbach yang didapatkan adalah 0.084. maka dapat disimpulkan dat yang diperoleh valid dan reliabel.

b. tata letak

sama halnya dengan pencahayaan, tata letak juga menggunakan tiga indikator untuk mendapatkan data dari pengunjung, indikator tersebut adalah sirkulasi, ukuran perabot, dan tata letak perabot. Dari hasil kuisioner didapatkan data sebagai berikut

indikator	Tidak setuju	netral	setuju	Sangat setuju
Jalur sirkulasi	0	8.6%	68.6%	22.9%
Letak perabot	0	7.1%	67.1%	25.7%
Dimensi	0	7.1%	84.3%	8.6%

Tabel 4.5 tabel persentase respon pengunjung terhadap tata letak

Sumber : Data diolah 2018

Dari hasil uji validitas diketahui bahwa semua indikator yang digunakan sudah valid, karena memiliki nilai lebih dari 0.25 sehingga dapat dilakukan data yang ada sudah valid. uji yang berikutnya adalah uji reabilitas tujuannya untuk mengetahui apakah indikator ini sesuai atau tidak, sehingga dapat memberikan data yang baik dan valid. Nilai cronbach alfa yang didapatkan untuk tata letak adalah 0.815. hasil itu mengindikasikan bahwa indikator tata letak sudah baik dan reliabel

c. suara

indikator yang digunakan pada aspek suara adalah tingkat kebisingan, jenis musik dan kesesuaian dengan aktifitas. Ketiga indikator tersebut menjadi pertanyaan yang ditujukan kepada pengunjung. jumlah responden yang dibutuhkan adalah 70 yang terbagi kedalam siang dan malam. Dari hasil kuisioner didapatkan

indikator	Tidak setuju	netral	setuju	Sangat setuju
Kebisingan	0	20%	58.6%	21.4%
Kesesuaian	1.4%	15.7%	60%	22.9%
Kualitas	4.3%	21.4%	57.1%	17.1%

Tabel 4.6 tabel persentase respon pengunjung terhadap suara

Sumber : Data diolah 2018

Melihat hasil dari kuisioner dapat dikatakan bahwa indikator sudah valid dan reliabel. Nilai setiap indikator lebih dari 0.25 menandakan bahwa semua indikator yang ada valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabel.,Setelah dinyatakan valid indikator diuji reliabilitas untuk melihat apakah indikator reliabel dan dapat memberikan data yang sesuai. Pada hasil pengujian reliabilitas indikator suara mendapatkan nilai cronbach alpha sebesar 0.795 sehingga dapat dikatakan bahwa indikator suara reliabel.

d. Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang penting dan dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku pengunjung. pada kuisisioner digunakan tiga indikator yang berkaitan dengan warna, warna perabot, warna dinding, dan warna pelafond. Dari hasil kuisisioner didapatkan.

indikator	Tidak setuju	netral	setuju	Sangat setuju
Warna dinding	0	22.9%	55.7%	21.4%
Warna perabot	0	17.1%	74.3%	8.6%
Warna plafond	0	25.7%	60%	14.3%

Tabel 4.7 tabel persentase respon pengunjung terhadap warna

Sumber : Data diolah 2018

Semua indikator yang digunakan sudah baik dan valid karena lebih dari 0.25. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas. Pada pengujian reliabilitas indicator warna, didapatkan nilai cronbach sebesar 0.786. hal ini membuktikan bahwa indicator yang digunakan dalam pengumpulan data tentang warna sudah valid dan sudah reliable, sehingga data dapat digunakan ke dalam analisis berikutnya. Apabila data tidak valid dan reliable maka indicator tersebut dapat memengaruhi hasil analisis statistika.

e. Suhu udara

Sama halnya dengan dengan indikator lainnya, sebelum digunakan dalam analisis statistik, indikator ini harus dilakukan uji validitas agar data yang dihasilkan valid dan sesuai.apabila ada indikator yang tidak sesuai maka, indikator tersebut harus diabaikan atau tidak digunakan. Berdasarkan hasil kuisisioner didapatkan

indikator	Tidak setuju	netral	setuju	Sangat setuju
Kondisi Suhu	1.4%	17.1%	64.3%	17.1%
Kesesuaian	0	41.4%	44.3%	14.3%
Kondisi angin	0	40%	52.9%	7.1%

Tabel 4.8 tabel persentase respon pengunjung terhadap suhu

Sumber : Data diolah 2018

Setelah melakukan uji validitas indicator suhu udara diuji reliabilitas. Dengan adanya uji ini maka dapat diketahui indicator tersebut sudah baik atau belum. Pada hasil tes nilai

reliabilitas, indikator suhu memiliki nilai cronbach alpha 0.812 yang artinya indikator sudah sangat baik dan sesuai.

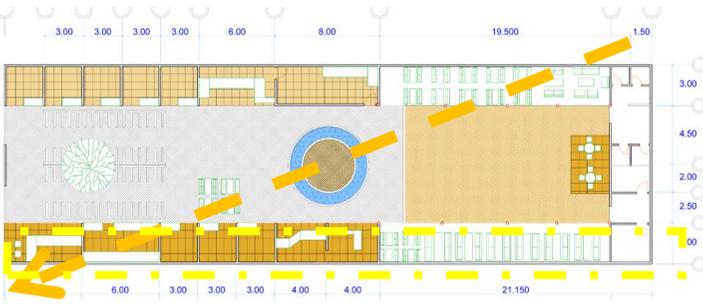
Dari seluruh variabel yang ada, mayoritas responden setuju dengan indikator yang ada di angket. Selain itu hasil validitas dan reabilitas terhadap indikator angket juga baik, sehingga diharapkan data yang diperoleh valid dan reabel sehingga dapat mengetahui adakah pengaruh store atmosfer terhadap perilaku pengunjung.

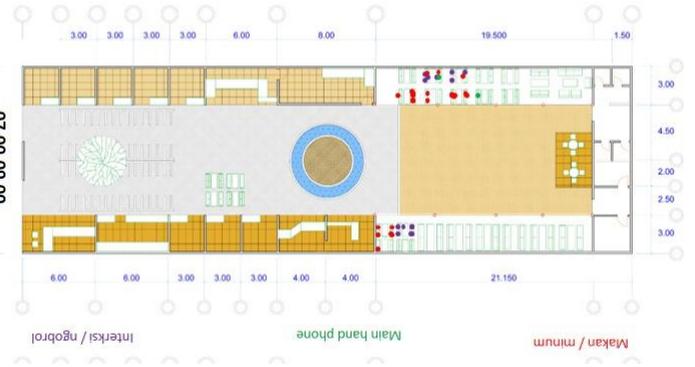
4.5 Analisis Pengaruh *Store Atmosphere* Terhadap Perilaku

Analisis pengaruh store atmosphere terhadap perilaku ditujukan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara variable store atmosphere terhadap perilaku yang ada di dalam kafe la aquanos Malang. Analisis dilakukan menggunakan data eksisting berupa data primer, sehingga didapatkan fenomena yang ada didalam kafe. hasil dari proses analisis merupakan temuan yang didapatkan dalam penelitian ini.

4.5.1 Pencahayaan

Kondisi pencahayaan di dalam Kafe *La Aquanos* dibedakan menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada siang hari pencahayaan alami dimanfaatkan secara maksimal, sehingga tidak menggunakan pencahayaan buatan. Pada malam hari pencahayaan di dalam kafe yang digunakan adalah pencahayaan buatan.

Eksisting	Dasar literatur	Identifikasi	Analisis
<p>a. Kondisi pencahayaan alami</p> 	<p>SNI-6197- 2011</p>	<p>Pencahayaan alami di dalam kafe dipengaruhi oleh bukaan dan arah datang cahaya matahari. Untuk bukaan antara area makan satu dan tiga sama, sehingga yang menentukan adalah arah datang cahaya matahari. Cahaya datang dari arah timur sehingga bagian area makan tiga menerima paparan matahari secara langsung. Kondisi bukaan di dalam kafe dibuat maksimal.</p>	<p>Kondisi pencahayaan alami menyebabkan area makan tiga lebih silau jika dibandingkan area makan satu. Selain lebih silau dampak lainnya adalah suhu udara di area makan tiga menjadi lebih tinggi. Secara umum kondisi pencahayaan didalam kafe sudah baik karena semua bagian ruang menerima pencahayaan alami secara maksimum. Namun untuk area tiga kondisi pencahayaan alami kurang baik yang disebabkan oleh adanya silau.</p>

<p>b. Kondisi pencahayaan buatan</p> 		<p>Area makan satu memiliki pencahayaan dengan jenis led dengan sinar yang dihasilkan adalah putih. Untuk area makan dua dan tiga menggunakan pencahayaan biasa dengan cahaya yang dihasilkan warna kuning. Area makan satu memiliki intensitas cahaya sebesar 150 lx. Untuk area makan dua sebesar 160 lx dan area makan tiga memiliki intensitas cahaya sebesar 200 lx.</p>	<p>Warna pencahayaan dapat memberikan kesan yang berbeda. Area makan satu dengan warna cahaya putih akan berkesan dingin, tenang, sedangkan untuk area makan dua dan tiga dengan warna cahaya kuning akan berkesan hangat, dan akrab. Intensitas cahaya yang ada didalam kafe tidak sesuai dengan standar yang ada, sehingga secara standar perlu didesuauikan.</p>
<p>c. Hubungan dengan perilaku</p> 		<p>Pada pagi dan siang hari pengunjung sebagian besar memilih area makan satu jika dibandingkan dengan area makan tiga. Terlihat dari hasil mapping dimana area padat pengunjung pada siang hari adalah area makan satu. Jenis aktifitas yang dilakukan adalah, makan, interaksi, dan bermain handphone dengan aktifitas dominan adalah makan. Pada malam hari pengunjung lebih memilih untuk berada di area makan tiga, berbeda dengan siang hari. Terlihat dari hasil mapping, dimana pengunjung terpadat berada di area makan</p>	<p>Dari Hubungan antara pencahayaan dan hasil mapping person centered dapat diambil kesimpulan bahwa pengunjung cenderung menghindari cahaya matahari dengan intensitas lebih tinggi dan memilih pencahayaan buatan dengan intensitas lebih tinggi. Terlihat dari mapping pada siang hari area makan satu lebih ramai dan pada malam hari area makan tiga lebih ramai. Pada malam hari Dari hasil pengamatan, pengunjung di area satu cenderung lebih pasif dalam hal interaksi social, hal ini dapat dikarenakan kondisi</p>

<p>The image contains two floor plans of a cafe, one for the time interval 11.00-13.00 and another for 20.00-22.00. Each plan shows a central circular area, a 'Main hand phone' area, and a 'Makan / minum' (dining) area. Dimensions are provided for various sections, such as 3.00, 6.00, 8.00, 19.500, 1.50, 3.00, 4.50, 2.00, 2.50, 3.00, 6.00, 3.00, 3.00, 4.00, 4.00, and 21.150.</p>		<p>tiga. Jenis aktifitas yang ada di area makan tiga adalah makan, interaksi, dan juga bermain handphone dengan Aktifitas yang dominan di area makan tiga adalah aktifitas interaksi. Untuk area makan satu jenis aktifitas adalah makan, interaksi, dan interaksi dengan jenis aktifitas yang dominan adalah bermain handphone.</p> <p>Kondisi pencahayaan buatan didalam kafe tidak sesuai dengan standar, tetapi pengunjung sudah merasa pencahayaan sesuai dengan kebutuhan.</p>	<p>penerangan yang ada di area satu yang lebih rendah jika dibandingkan dengan area makan tiga. Pengunjung yang berada Area makan tiga cenderung lebih aktif dalam hal interaksi, hal ini dikarenakan kondisi pencahayaan di area tiga yang lebih baik jika dibandingkan dengan area satu atau area dua.</p>
---	--	--	--

Tabel 4.9 Analisis pencahayaan

Sumber : Data diolah, 2018.

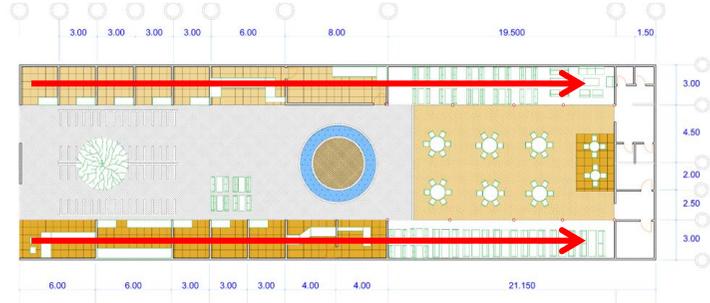
Dapat disimpulkan bahwa pencahayaan alami pada kafe memengaruhi perilaku pengunjung pada pemilihan tempat makan. Untuk pencahayaan buatan yang baik dapat membantu seseorang untuk menjadi lebih aktif dan suka bersosialisasi. Sebaliknya apabila pencahayaan kurang baik, menjadikan pengguna ruang menjadi lebih pasif dan individualis. Meskipun tingkat pencahayaan tidak sesuai standar, namun

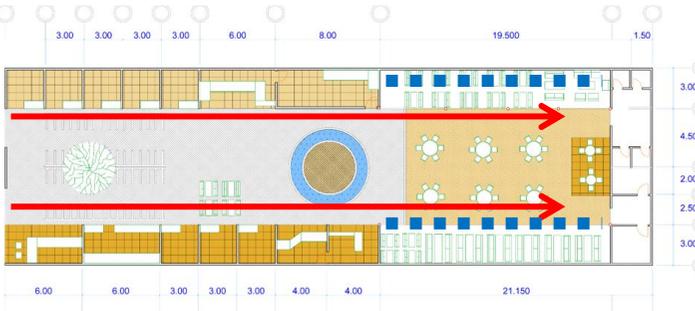
kondisi ini dapat memberikan dampak positif. Kesimpulan ini didukung oleh Baron (1990), menyatakan bahwa kondisi cahaya yang lebih rendah dapat lebih memberikan pengaruh positif jika dibandingkan dengan pencahayaan yang tinggi.

Selain tingkat luminasi atau intensitas, warna lampu juga menjadi pertimbangan. Setiap warna cahaya memberikan dampak emosi yang berbeda terhadap pengunjung. Warna pencahayaan yang sesuai dapat memberikan dampak yang positif. Begitu juga sebaliknya, penggunaan warna pencahayaan yang salah dapat memberikan dampak yang negative.

4.5.2 Tata Letak

Tata letak kafe *La Aquanos* meliputi tata letak ruang, tata letak perabot, jalur sirkulasi dan dimensi perabot. Semua elemen tersebut menjadi pembentuk tata letak didalam kafe laaquanos. Untuk melihat pengaruh yang diberikan maka elemen tata letak ang ada akan di hubungkan dengan hasil pengamatan person centered mapping. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah tata letak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola perilaku pengunjung.

Eksisting	Dasar literatur	Identifikasi	Analisis
<p>a. Tata ruang</p>  <p>The floor plan shows a rectangular layout with various zones. Dimensions are provided along the top and bottom edges. Two red arrows point from the left side towards the right side of the main area, indicating the primary circulation paths. The layout includes a central circular area, several clusters of tables, and a service counter area.</p>	<p>Kep. Men PU No 306 KPTS 1989</p>	<p>Ruang yang ada didalam kafe <i>La Aquanos</i> disusun secara pola linear disetiap sisinya. Sehingga dapat memudahkan pengunjung dalam menjalankan aktifitasnya didalam kafe laaquanos.</p>	<p>Tata ruang dengan pola linear pada kafe <i>La Aquanos</i> dapat mengarahkan pengunjung untuk menuju area makan yang diinginkan. Karena persepsi pengunjung yang terbentuk adalah ruang yang ada merupakan ruang lanjutan dari ruang sebelumnya atau serial</p>

<p>b. Jalur sirkulasi</p> 		<p>Jalur sirkulasi di area makan didalam kafe <i>La Aquanos</i> memiliki ukuran area makan satu adalah 50 cm dan untuk area makan tiga adalah 40 cm. jalur sirkulasi di area makan satu dan tiga menggunakan perkerasan. Untuk area makan tiga pengunjung cenderung menggunakan area makan dua sebagai jalur sirkulasi.</p>	<p>Jalur sirkulasi yang ada di area makan satu lebih lebar jika dibandingkan dengan area makan tiga, sehingga secara kemudahan maka pengunjung akan lebih memilih area makan satu, dikarenakan sirkulasi yang lebih mudah. Namun karena semua sirkulasi yang ada tidak sesuai dengan standar kenyamanan, maka pengunjung mengatakan bahwa mereka setuju jika sirkulasi didalam kafe menyulitkan</p>
<p>c. Perabot</p>  		<p>Tata letak perabot di area satu cukup sesuai jika dilihat dari bentuk ruang dan posisi ruang luar, karena posisi duduk pengunjung tidak boleh membelakangi ruang luar. Secara dimensi perabot yang ada di kafe <i>la aquanos</i> juga sudah memenuhi standar. Tata letak perabot di area makan tiga sudah sesuai, sedangkan menurut standar dimensi perabot di area makan tiga tidak sesuai dengan standar ukuran perabot makan.</p>	<p>Tata letak perabot yang sesuai akan memudahkan pengunjung dalam melakukan aktifitas. Pada area makan satu dan tiga tata letak perabot sudah sesuai dengan kebutuhan. Namun ukuran perabot pada area makan tiga tidak sesuai dengan ukuran standar perabot makan, sehingga menyulitkan. Namun berdasarkan persepsi dari para pengunjung, perabot yang ada kurang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga perlu adanya penyesuaian.</p>

d. Hubungan dengan perilaku



Pada pagi dan siang hari pengunjung sebagian besar memilih area makan satu jika dibandingkan dengan area makan tiga. Terlihat dari hasil mapping dimana area padat pengunjung pada siang hari adalah area makan satu. Jenis aktifitas yang dilakukan adalah, makan, interaksi, dan bermain handphone dengan aktifitas dominan adalah makan.

Pada malam hari pengunjung lebih memilih untuk berada di area makan tiga, berbeda dengan siang hari. Terlihat dari hasil mapping, dimana pengunjung terpadat berada di area makan tiga. Jenis aktifitas yang ada di area makan tiga adalah makan, interaksi, dan juga bermain handphone dengan Aktifitas yang dominan di area makan tiga adalah aktifitas interaksi. Untuk area makan satu jenis aktifitas adalah makan, interaksi, dan interaksi dengan jenis aktifitas yang dominan adalah bermain handphone.

Pemilihan area makan pada pagi dan siang hari lebih didominasi oleh pola ruang yang ada, yaitu linear karea pada pagi dan siang hari hanya beberapa kios yang buka. Tata letak, dan ukuran perabot pada area makan satu sesuai untuk aktifitas makan berdasarkan standar yang ada, namun menurut pengunjung belum sesuai. Tata perabot pada area makan tiga secara orientasi sesuai standar namun secara dimensi belum sesuai dengan standar aktifitas makan yang ada. Pada malam hari alur sirkulasi pengunjung berbeda dengan pagi dan siang hari, dimana pada malam hari pengunjung lebih bebas dalam memilih. Area tiga menjadi pilihan pengunjung. pada malam hari pengunjung lebih memilih untuk bersantai, sehingga dapat disimpulkan bahwa perabot di area tiga lebih sesuai untuk bersantai, dan area makan satu lebih sesuai untuk aktifitas makan.

Tabel 4.10 Analisis tata letak

Sumber : Data diolah, 2018.

Tata ruang dengan pola liner di setiap sisinya memberikan pengaruh pada pagi dan siang hari, namun pada malam hari, pengaruh yang diberikan berkurang. Pola ruang secara mikro untuk area makan memiliki kesamamaan antara area makan satu dan area makan dua. Sehingga pengaruh tata ruang secara mikro di area makan sama besar. Jalur sirkulasi yang ada di dalam kafe tidak memenuhi standar, sehingga mengganggu pergerakan pengunjung. Pengunjung merasa sirkulasi di dalam kafe tidak sesuai dengan aktifitas mereka, sehingga mereka banyak melewati sirkulasi alternative, dan mengganggu pengunjung lainnya. Perabot yang ada di area makan satu kurang sesuai untuk kegiatan interaksi dan santai, sedangkan untuk area makan dua dan tiga, dimensi perabot sesuai dengan aktifitas interaksi dan bersantai sehingga pengunjung lebih nyaman dalam melakukan kegiatan interaksi di area makan dua dan area makan tiga pada malam hari.

4.5.3 Sound/ musik

Suara atau music merupakan salah satu elemen store atmosfer yang menjadi variable dalam penelitian di kafe *La Aquanos*. Music di dalam kafe *La Aquanos* dibedakan menjadi dua jenis, musik dari rekaman ataupun live music performance yang biasa diadakan di akhir pekan. Musik di kafe *La Aquanos* tersedia hanya pada malam hari, di pagi dan siang hari tidak terdapat musik yang menemani pengunjung dalam menghabiskan waktu di kafe *La Aquanos*.

Eksisting	Dasar literatur	Identifikasi	Analisis
a. Kondisi sumber kebisingan	Kepmen Nomor 48 Tahun 1996	Pada siang hari tingkat kebisingan di dalam kafe cukup tinggi yaitu sebesar 65 db, sumber kebisingan berasal dari kendaraan bermotor yang ada	kondisi kebisingan di dalam kafe pada siang hari sudah sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan standar yang ada. Pada malam hari kondisi

		<p>dijalan raya. Pada malam hari tingkat kebisingan yang dihasilkan oleh musik di kafe <i>La Aquanos</i> adalah rata-rata 81 db. sumber suara berada speaker di samping area live musik. Jenis musik yang dimainkan adalah musik RnB, western, dan pop, namun pada saat live musik aliran musik yang disajikan adalah akustik dan musik pop dengan aliran pelan.</p>	<p>kebisingan meningkat dan melebihi ambang batas yang ditentukan oleh standar yang ada, namun menurut pendapat pengunjung kondisi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Adanya musik di dalam kafe menjadikan suasana kafe lebih terasa dan tidak sepi, sehingga pengunjung merasa betah untuk berlama-lama di area kafe la aquanos</p>
<p>b. Hubungan dengan perilaku</p> 		<p>Pada pagi dan siang hari pengunjung sebagian besar memilih area makan satu jika dibandingkan dengan area makan tiga. Terlihat dari hasil mapping dimana area padat pengunjung pada siang hari adalah area makan satu. Jenis aktifitas yang dilakukan adalah, makan, interaksi, dan bermain handphone dengan aktifitas dominan adalah makan. Pada malam hari pengunjung lebih memilih untuk berada di area makan tiga, berbeda dengan siang hari. Terlihat dari hasil mapping, dimana pengunjung terpadat berada di area makan tiga. Jenis aktifitas yang ada di</p>	<p>Jumlah pengunjung pada siang hari lebih sedikit jika dibandingkan dengan malam hari. Sehingga musik dapat memengaruhi pengunjung untuk datang ke suatu tempat, atau dapat dikatakan musik dapat memengaruhi jumlah pengunjung. Dari hasil pemetaan behavioral mapping didapatkan juga bahwa pada malam hari pengunjung bertahan di kafe lebih lama jika dibandingkan siang hari, sehingga musik juga dapat memengaruhi lamanya durasi pengunjung berada di dalam kafe. Hal ini dilihat dari jenis aktifitas yang dilakukan</p>

		<p>area makan tiga adalah makan, interaksi, dan juga bermain handphone dengan Aktifitas yang dominan di area makan tiga adalah aktifitas interaksi. Untuk area makan satu jenis aktifitas adalah makan, interaksi, dan interaksi dengan jenis aktifitas yang dominan adalah bermain handphone.</p>	<p>pengunjung selama didalam kafe. pada waktu siang hari pengunjung sebagian besar hanya makan dan minum kemudian pulang, namun pada malam hari pengunjung sebagian besar melakukan interaksi atau bermain handphone setelah makan, tentu hal ini menjadi indikasi bahwa pengunjung lebih lama berada di dalam kafe pada malam hari.</p>
--	--	--	--

Tabel 4.11 Analisis suara

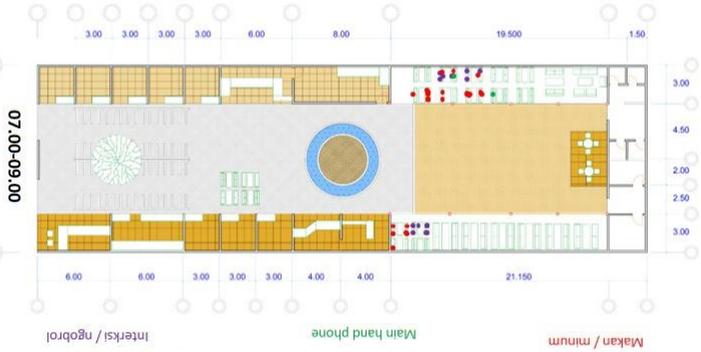
Sumber : Data diolah, 2018.

Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa musik memiliki pengaruh pada perilaku dan aktifitas pengunjung. Dengan adanya musik pengunjung akan lebih lama bertahan di dalam kafe. Kesimpulan ini didukung oleh Milliman (1986) yang menjelaskan bahwa tempo musik dapat memengaruhi lama pengunjung berada di dalam restoran. Selanjutnya menurut (Mattila & Wirtz, 2001; North & Hargreaves, 1998), menyatakan bahwa musik dapat meningkatkan penjualan suatu toko atau restoran.

4.5.4 Warna

Warna memiliki peran yang cukup besar dalam hubungan antara dunia arsitektur dan penggunaannya, warna memberikan efek emosional kepada manusia yang berada di ruang tersebut. Pemilihan warna yang sesuai dengan aktifitas tentu dapat mendukung aktifitas tersebut, begitupun sebaliknya, warna dapat memberikan dampak negatif jika tidak sesuai dengan aktifitas yang diwadahi oleh ruang tersebut.

Eksisting	Dasar literatur	Identifikasi	Analisis
<p>a. Kondisi warna dinding</p> 	<p>Teori Warna</p>	<p>Warna dinding di area makan satu adalah warna merah dan hitam. Dinding di area makan satu, bagian depan memiliki warna merah. Warna merah ini berasal dari kain yang digunakan untuk melapisi dinding kafe. Warna merah yang digunakan dalam dic memiliki kode warna DIC-113. Warna yang digunakan adalah warna yang mendekati, atau warna yang identic. Selanjutnya warna yang dibahas adalah dinding area makan satu bagian belakang. Dinding ini memiliki warna hitam. Warna ini berasal dari kain yang digunakan untuk melapisi dinding kafe. Warna hitam yang digunakan dalam dic memiliki kode DIC-582. Warna tersebut merupakan warna yang mirip atau paling dekat dengan kondisi asli. Area makan tiga</p>	<p>Warna merah memberi kesan dinamis, menggairahkan, dan merangsang. Warna merah memiliki kesan yang agresif, berani dan perkasa. Untuk warna merah medium kesan yang diberikan adalah sehat, semangat hidup, penuh vitalitas. Sedangkan untuk merah cerah sering dikaitkan dengan asmara cinta dan birahi. Warna merah menuju ungu memberikan kesan feminim dan romantis. Warna biru merupakan warna sangat sejuk, segar, tenang dan dapat mengurangi rangsangan. Warna biru dapat membantu dalam berkonsentrasi namun penggunaan warna biru yang terlalu banyak dapat menimbulkan kesan melankolis. Warna biru juga memberikan arti maskulin dan</p>

		<p>memiliki warna dinding yang sama disemua bagian. Warna yang ada di dinding area makan tiga di kafe La Aquanos adalah biru. Warna biru merupakan warna yang ebrasal dari poster yang digunakan untuk menutup dinding di area makan tiga. Dalam dic, warna biru yang mendekati warna dinding kafe La Aquanos menggunakan kode DIC-140</p>	<p>sporty. Warna hitam memberikan kesan yang keras, berat berbobot, gelap dan warna hitam melambangkan duka cita.</p>
<p>b. Hubungan dengan perilaku</p> 		<p>Pada pagi dan siang hari pengunjung sebagian besar memilih area makan satu jika dibandingkan dengan area makan tiga. Terlihat dari hasil mapping dimana area padat pengunjung pada siang hari adalah area makan satu. Jenis aktifitas yang dilakukan adalah, makan, interaksi, dan bermain handphone dengan aktifitas dominan adalah makan. Pada malam hari pengunjung lebih memilih untuk berada di area makan tiga, berbeda dengan siang hari. Terlihat dari hasil mapping, dimana pengunjung terpadat berada di area makan tiga. Jenis aktifitas yang ada di</p>	<p>Pengunjung di area satu pada pagi dan siang hari, melakukan aktifitas makan dan minum sebagai aktifitas yang dominan. Waktu yang dihabiskan pengunjung di area satu pada pagi dan siang relative singkat. Dilihat dari psikologi warna yang digunakan di area makan satu cukup sesuai karena warna merah memiliki arti gairah nafsu dan dinamis. Warna merah merupakan warna panas, sehingga cocok diaplikasikan dalam area makan. Warna hitam memberikan kesan gelap dan duka. Pada malam hari area makan satu menjadi area dengan aktifitas bermain hand</p>

		<p>area makan tiga adalah makan, interaksi, dan juga bermain handphone dengan Aktifitas yang dominan di area makan tiga adalah aktifitas interaksi. Untuk area makan satu jenis aktifitas adalah makan, interaksi, dan interaksi dengan jenis aktifitas yang dominan adalah bermain handphone. Kondisi pencahayaan buatan didalam kafe tidak sesuai dengan standar, tetapi pengunjung sudah merasa pencahayaan sesuai dengan kebutuhan.</p>	<p>phone atau aktifitas interaksi yang pasif. Pada malam hari pengunjung memilih area makan tiga sebagai pilihan mereka. Dapat dilihat jumlah pengunjung di area tiga lebih banyak jika dibandingkan dengan area makan lainnya. Waktu yang dihabiskan juga lebih lama jika dibandingkan dengan waktu pagi dan siang hari. Aktifitas yang dilakukan oleh pengunjung di area tiga adalah interaksi dengan teman yang ada. Warna dinding di area makan tiga adalah biru, yang memiliki arti tenang, damai dan segar. Warna biru merupakan warna dingin yang cocok digunakan untuk ruang santai atau istirahat</p>
--	--	---	--

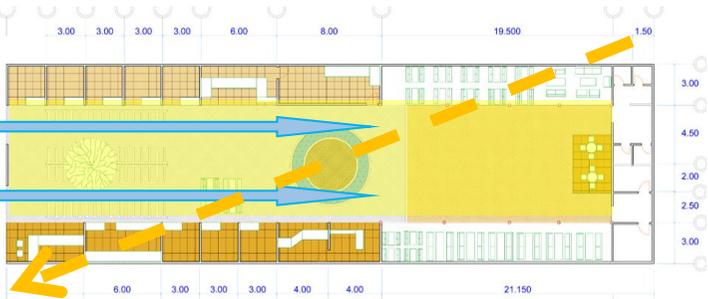
Tabel 4.12 Analisis warna

Sumber : Data diolah, 2018.

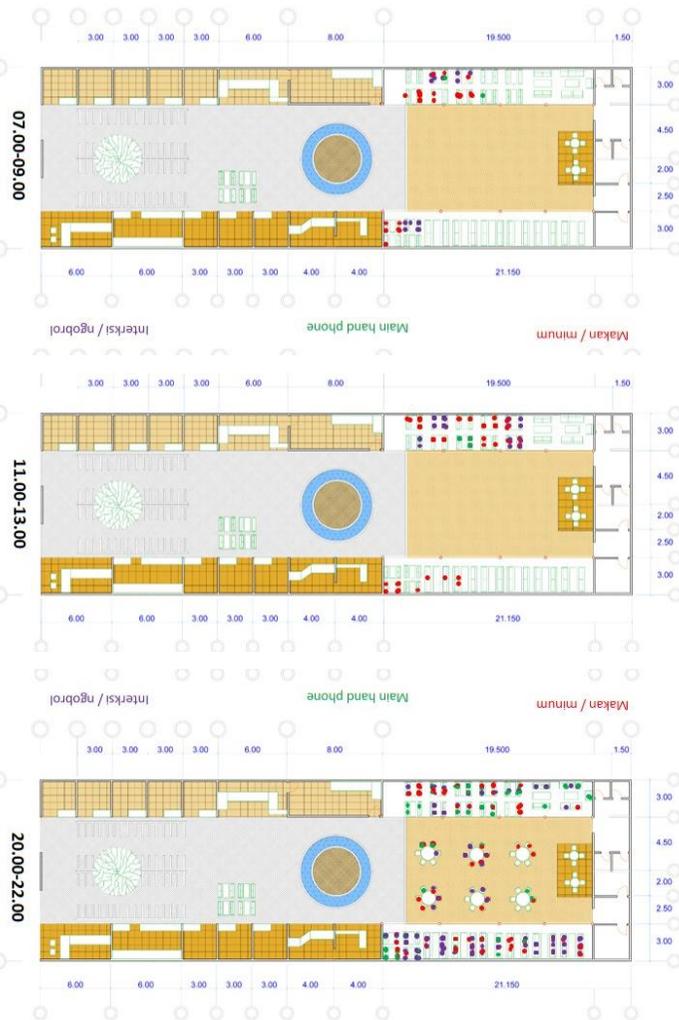
Dari hasil perbandingan diatas dapat disimpulkan bahwa warna memberikan dampak terhadap aktifitas pengunjung. Area makan satu dipilih karena warna yang mendukung aktifitas makan, namun pada malam hari area makan satu tidak mendukung aktifitas interaksi. Untuk area makan tiga warna dinding pada siang hari tidak dapat memberikan dampak yang besar namun pada malam hari memberikan dampak yang sangat besar dimana area makan tiga menjadi area yang mendukung aktifitas interaksi meskipun kurang sesuai untuk aktifitas makan dan minum

4.5.5 Penghawaan

Tata udara merupakan elemen variable dari store atmosfer yang dapat memberikan pengaruh terhadap ruang makan kafe *La Aquanos*. Kondisi penghawaan yang baik menjadikan pengunjung nyaman dan mengahbiskan waktu lebih lama didalam kafe. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penghawaan terhadap perilaku pengunjung dilakukan analisis hubungan antara penghawaan dan hasil pengamatan behavioral mapping.

Eksisting	Dasar literatur	Identifikasi	Analisis
<p>a. Kondisi penghawaan</p> 	<p>Standar Tata Cara Perencanaan Teknis Konservasi Energy Pada Bangunan Gedung</p>	<p>Pada siang hari suhu udara di dalam kafe laaquanos lebih tinggi jika dibandingkan dengan malam hari. Pada siang hari suhu udara di kota malang adalah 29 derajat celcius, dan pada malam hari sebesar 26 derajat celcius. Kafe tidak menggunakan penghawaan buatan seperti ac ataupun kipas angin. Kondisi pergerakan angina didalam kafe terjadi secara maksimal dan baik.</p>	<p>pada siang hari suhu udara didalam kafe melebihi standar yang ada, sehingga menyebabkan pengunjung tidak nyaman dan merasa panas didalam kafe. pada malam hari suhu udara sesuai dengan kebutuhan pengunjung, sehingga pengunjung merasa nyaman dan sesuai dengan kebutuhan yang mereka inginkan.</p>

b. Hubungan dengan perilaku



Pada pagi dan siang hari pengunjung sebagian besar memilih area makan satu jika dibandingkan dengan area makan tiga. Terlihat dari hasil mapping dimana area padat pengunjung pada siang hari adalah area makan satu. Jenis aktifitas yang dilakukan adalah, makan, interaksi, dan bermain handphone dengan aktifitas dominan adalah makan.

Pada malam hari pengunjung lebih memilih untuk berada di area makan tiga, berbeda dengan siang hari. Terlihat dari hasil mapping, dimana pengunjung terpadat berada di area makan tiga. Jenis aktifitas yang ada di area makan tiga adalah makan, interaksi, dan juga bermain handphone dengan Aktifitas yang dominan di area makan tiga adalah aktifitas interaksi. Untuk area makan satu jenis aktifitas adalah makan, interaksi, dan interaksi dengan jenis aktifitas yang dominan adalah bermain handphone.

Pada pagi dan siang hari area makan satu lebih dingin jika dibandingkan dengan area makan tiga, sehingga pengunjung berada di area makan satu pada pagi dan siang hari. Hal ini menandakan penghawaan mempengaruhi jumlah pengunjung yang datang dan pola perilaku para pengunjung. Pada siang hari pengunjung melakukan aktifitas makan dan minum sebagai aktifitas terbanyak. Setelah makan dan minum sebagian besar pengguna pergi. Berbeda dengan kondisi pada malam hari, pengunjung tidak hanya makan, mereka melakukan aktifitas lain setelah makan. Mereka melakukan interaksi dan bermain handphone setelah mereka selesai makan, sehingga waktu yang dihabiskan pengunjung di dalam kafe lebih lama jika dibandingkan dengan siang hari.

Tabel 4.13 Analisis suhu udara

Sumber : Data diolah, 2018.

Dari analisis hubungan antara penghawaan dan hasil pemetaan behavioral mapping dapat disimpulkan bahwa penghawaan memberikan pengaruh pada pola perilaku pengunjung. Pengunjung cenderung memilih area yang lebih sejuk dan nyaman. Penghawaan juga memberikan pengaruh terhadap lamanya mereka berada didalam kafe. Semakin nyaman penghawaan maka semakin lama mereka akan bertahan didalam kafe, sebaliknya semakin panas suhu udara maka semakin singkat mereka berada di dalam area kafe.

4.6 Hasil pengujian regresi

Analisis statistika digunakan untuk melihat hubungan antara store atmosfer dan perilaku. Dengan menggunakan statistika dapat mengetahui pengaruh seperti apa dan seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh store atmosfer terhadap perilaku. Analisis yang digunakan menggunakan analisis regresi linear berganda dengan perilaku sebagai variable dependen (y) dan variable store atmosfer sebagai variable independent (x). perilaku memiliki tiga indicator yang menjadi pertimbangan, yang pertama adalah tentang suka atau tidak terhadap kafe, durasi selama didalam kafe, dan frekuensi kunjungan ke kafe la aquanos. ketiga indicator akan menentukan apakah perilaku dipengaruhi oleh store atmosfer. Berikut adalah hasil dari pengolahan data menggunakan SPSS.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.803 ^a	.645	.617	.593

a. Predictors: (Constant), Suhu Udara, Pencahayaan, Suara, Tata Letak, Warna

b. b. Dependent Variable: Perilaku Pengunjung

Tabel 4.14 Model summary

Sumber : Data diolah, 2018

Output yang didapatkan adalah model summary. Output ini menjelaskan tentang bagaimana pengaruh antar variable yang ada didalam penelitian. Variable yang berpengaruh adalah variable independen terhadap variable dependen. Dari table model summary diketahui bahwa variable independen memiliki pengaruh terhadap variable dependen. Pada penelitian ini yang menjadi variable independen adalah store atmosfer dan yang menjadi variable dependen adalah perilaku. Pada penelitian ini diketahui bahwa nilai adjusted R square memiliki 0.617 yang artinya variable independen memberikan pengaruh sebesar 61.7% terhadap variable dependen. Berdasarkan table ini sudah dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh diantara store atmosfer dan perilaku. nilai adjusted R Square sebesar 0,617 menunjukkan bahwa 61.7% perilaku konsumen dipengaruhi oleh Store atmosphere. Sisanya dipengaruhi oleh variable lain.

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	40.930	5	8.186	23.271	.000 ^a
	Residual	22.513	64	.352		
	Total	63.443	69			

a. Predictors: (Constant), Suhu Udara, Pencahayaan, Suara, Tata Letak, Warna

b. Dependent Variable: Perilaku Pengunjung

Tabel 4.15 Anova

Sumber :Data diolah, 2018

Analisis selanjutnya adalah mengenai table anova regresi linear berganda. Terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa model penelitian dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang pengaruh store atmosphere terhadap perilaku pengunjung. Dengan kata lain terbukti bahwa store atmosfer memberikan pengaruh terhadap pengunjung di kafe la aquanos Malang.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.023	.827		4.863	.000		
	Pencahayaan	-.063	.072	-.097	-.863	.392	.438	2.285
	Tata Letak	.494	.085	.600	5.782	.000	.514	1.944
	Suara	.039	.064	.062	.604	.548	.533	1.875
	Warna	.084	.084	.115	1.004	.319	.422	2.371
	Suhu Udara	.145	.078	.226	1.860	.037	.377	2.653

a. Dependent Variable: Perilaku Pengunjung

Tabel 4.16 Koefisien

Sumber : data diolah 2018

Proses selanjutnya adalah membaca data yang ada di dalam table coefficient. Table menunjukkan bahwa nilai sig. untuk variabel tata letak $=0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh yang positif store Atmosphere khususnya tentang tata letak terhadap perilaku, hasil tersebut sesuai dengan teori bahwa store Atmosphere yang meliputi

pencahayaannya, layout, suara, warna dan suhu udara dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku pengunjung kafe la aquanos. Untuk suhu juga memiliki nilai sig di bawah 0.05 sehingga suhu udara. Pada tabel koefisien juga menunjukkan bahwa nilai sig. untuk variabel cahaya, suara, dan warna $> 0,05$ sehingga H_0 diterima yang berarti ketiga variabel itu tidak memiliki pengaruh yang positif atau signifikan terhadap perilaku pengunjung kafe la aquanos Malang.

Hasil temuan ini kurang sesuai dengan teori yang ada, dimana menurut teori dan studi terdahulu semua variabel itu dapat memberikan pengaruh. Kondisi ini dapat terjadi karena indikator perilaku yang digunakan dalam kuisioner adalah lebih pada durasi atau tingkat kenyamanan. Selain itu banyak faktor lain yang menjadi pengaruh dalam hal hubungan store atmosfer terhadap perilaku.

4.7 Hasil temuan

Dari hasil analisis perbandingan antara variabel store atmosfer dan behavioral mapping baik itu person centered mapping dan placed centered mapping ditambah dengan analisis dengan regresi linier berganda yang sudah dibahas pada sub bab sebelumnya dapat dilihat bahwa store atmosfer memiliki pengaruh terhadap perilaku pengunjung. Pengaruh yang diberikan bermacam-macam baik pengaruh positif ataupun negatif. Setiap variabel memberikan tingkat pengaruh yang beragam mulai dari sangat berpengaruh sampai pada pengaruh yang kecil. Dari pembahasan sebelumnya didapatkan hasil bahwa karakteristik pengunjung pada siang hari berbeda dengan malam hari. Dan kondisi yang sesuai untuk operasional kafe adalah malam hari.

Dari proses analisis ditemukan beberapa fenomena menarik yang terjadi di kafe laaquanos, dan beberapa fenomena tersebut adalah

Fenomena siang hari

- a) Pengunjung cenderung menghindari cahaya matahari langsung dan mendekati pencahayaan buatan yang lebih baik.
- b) Tata letak dan jenis perabot mempengaruhi perilaku pengunjung yang berkaitan dengan aktifitas dan durasi
- c) Warna memberikan dampak psikologis pada pengunjung dalam memengaruhi aktifitas makan dan aktifitas interaksi
- d) Tata ruang dan sirkulasi memberikan pengaruh pada penentuan tempat duduk pengunjung, namun tidak signifikan.

Fenomena malam hari

- a) Tingkat pencahayaan dapat menjadikan pengunjung cenderung berinteraksi ataupun tidak
- b) Warna memberikan pengaruh pada jenis aktifitas terutama interaksi pengunjung
- c) Suhu udara yang nyaman menjadikan pengunjung lebih lama berada di dalam kafe
- d) Jenis musik yang pelan menambah durasi pengunjung didalam kafe

Dari kelima variable tersebut, suhu dan tata letak yang terbukti secara kuantitatif memiliki pengaruh terhadap perilaku pengunjung. Dari hasil analisis didapatkan tingkatan pengaruh variable store atmosfer terhadap perilaku pengunjung. Untuk mengetahui tingkatan tersebut setiap variable dihubungkan dengan hasil pengamatan person centered mapping dan placed centered mapping, dari analisis hubungan tersebut muncul variable utama yang memengaruhi perilaku pengunjung di kafe *La Aquanos*, Malang. Berikut adalah urutan variable yang paling berpengaruh terhadap perilaku pengunjung kafe *La Aquanos*.

- a) suhu

Suhu memengaruhi durasi pengunjung selama didalam kafe. Pada siang hari mayoritas pengunjung hanya sebentar hal ini dikarenakan suhu yang panas, berbeda dengan malam hari.

- b) tata letak

Tata letak erat kaitannya dengan orientasi dan dimensi. Tata letak memberi pengaruh yang signifikan terhadap perilaku

- c) warna

Warna memengaruhi emosi psikologis pengunjung. Warna dapat memberi manfaat yang baik ataupun sebaliknya.

- d) pencahayaan

Pencahayaan menjadi penentu apakah interaksi itu akan berjalan atau tidak, kemudian pencahayaan juga dapat memengaruhi di area mana pengunjung akan beraktifitas.

- e) suara

pada kasus ini suara memberikan pengaruh yang paling kecil jika dibandingkan dengan variabel lainnya

Pada analisis *behavioral mapping* ditemukan bahwa pengunjung pada siang hari memilih area satu dan pada malam hari memilih area tiga. Apabila dibandingkan dengan hasil analisis *space syntax* kondisi tersebut sesuai, karena hasil analisis *space syntax*, area aktifitas padat adalah area makan satu dan tiga. Namun apabila dilihat dari kondisi fisik kafe dan peraturan yang ada, fenomena tersebut kurang sesuai. Dari hasil pemetaan *behavioral mapping* didapatkan pola perilaku dan jenis aktifitas pengunjung di dalam kafe.

Kondisi pola perilaku aktifitas pengunjung tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor yang ada di dalam kafe, salah satunya adalah *store atmosphere*. Untuk melihat dan membuktikan seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh *store atmosphere* dan elemen apa yang paling memengaruhi, maka dilakukan analisis statistik, sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh yang diberikan *store atmosphere* dan elemen apa yang paling berpengaruh terhadap perilaku pengunjung di kafe *La Aquanos*.

Metode penelitian yang digunakan adalah behavioral mapping didukung oleh spacesyntax sebagai metode kualitatif dan metode statistika digunakan dalam analisis kuantitatif. Dari ketiga metode didapatkan hasil yang berbeda, sehingga diperlukan perbandingan untuk melihat hubungan diantara ketiga metode dan didapatkan hasil penelitian yang baik.

Variabel	Behavioral mapping	Space syntax	Statistika
Pencahayaan	Pengunjung cenderung memilih area dengan pencahayaan yang lebih terang pada malam hari dan interaksi pengunjung lebih aktif pada area pencahayaan yang lebih terang. Pada siang hari pengunjung cenderung menghindari silau dari sinar matahari. Sehingga pada siang hari area dengan silau menjadi lebih sepi.		Dari hasil analisis statistika, didapatkan bahwa pencahayaan memiliki nilai signifikansi sebesar 0.392 yang artinya terdapat pengaruh namun tidak signifikan, sehingga pencahayaan hanya memberikan pengaruh yang sedikit terhadap perilaku pengunjung.
Tata letak	Pengunjung memilih sirkulasi yang lebih mudah diakses, dan sejajar pada siang hari, namun berbeda pada malam hari, dimana sirkulasi lebih dinamis. Pada siang hari pengunjung lebih memilih tata letak perabot yang sesuai dengan standar area makan baik dari dimensi dan <i>layout</i> , namun pada malam pengunjung lebih memilih tata letak perabot yang tidak sesuai dengan standar.	Berdasarkan analisis space syntax, jalur sirkulasi yang ada didalam kafe sudah sesuai dengan hasil behavioral mapping yang sudah dilakukan. Selanjutnya area aktifitas yang menjadi pilihan pengunjung juga sudah sesuai dengan hasil mapping, sehingga analisis spacesyntax membuktikan bahwa layout atau tata letak kafe sudah sesuai dengan kaidah yang ada dan mendukung hasil dari behavioral mapping.	dari hasil analisis statistic didapatkan nilai signifikansi dari tata letak sebesar 0.000, yang artinya tata letak memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap pengunjung. apabila nilai signifikansi >0.05 maka dikatakan signifikan.

Bunyi	Pada siang hari kondisi suara didalam kafe sudah sesuai sehingga tidak terdapat masalah, namun pada malam hari suara melebihi standar namun pengunjung merasa itu sudah sesuai. Pada <i>weekday</i> , pengunjung lebih cenderung menjauh dari sumber bunyi, namun pada <i>weekend</i> pengunjung cenderung mendekati sumber bunyi, hal ini dikarenakan pada <i>weekend</i> terdapat <i>live music</i> . Pada siang hari pengunjung lebih sebentar berada didalam kafe, pada malam hari pengunjung lebih lama, terutama pada saat terdapat <i>live music</i> .		Nilai signifikansi dari bunyi adalah 0.548 yang artinya bunyi memiliki pengaruh namun tidak signifikan, karena nilai signifikansi berada di atas 0.05, sehingga bunyi memberikan pengaruh yang tidak signifikan terhadap perilaku pengunjung.
Warna	Pada siang hari pengunjung memilih area dengan warna yang sesuai dengan aturan psikologi warna tentang area makan, dan pada malam hari pengunjung lebih memilih area yang sesuai dengan aturan psikologi warna tentang area santai.		Dari hasil analisis statistic didapat nilai signifikansi warna sebesar 0.319, yang artinya warna memiliki pengaruh namun tidak signifikan terhadap perilaku pengunjung.
Penghawaan	Penghawaan pada siang hari didalam kafe sudah sesuai dengan standar yang ada, namun suhu yang tinggi menyebabkan kondisi penghawaan kurang disukai, sehingga pengunjung		Untuk nilai signifikansi penghawaan yang didapat dari analisis statistika berada di angka 0.037 yang artinya nilai tersebut berada di bawah 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa

	<p>hanya sebentar dan jumlah yang datang lebih sedikit jika dibandingkan dengan malam hari. Hal ini dikarenakan ruang makan didalam kafe bersifat semi terbuka. Berbeda dengan malam hari, kondisi penghawaan dan suhu sesuai dengan pengunjung sehingga pengunjung lebih lama berada didalam kafe, dan jumlah pengunjung pada malam hari lebih banyak jika dibandingkan dengan siang hari.</p>		<p>penghawaan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengunjung.</p>
--	---	--	---