

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Ruang Makan Restoran Sebagai Rona Perilaku (*Behavior Setting*)

Robert Barker (salah satu pelopor teori *behavior setting*) mengungkapkan, suatu ruang/lingkungan dalam perancangannya harus dapat mengakomodasi perilaku manusia penggunaannya (Helmi,1999). *Behavior setting* menurut Roger Barker dalam Lang (1987) adalah kombinasi stabil antara aktivitas dan tempat, terdiri dari pola tetap dari suatu perilaku (*a standing pattern of behavior*), tata lingkungan tertentu (*milieu*), hubungan kongruen antara pola perilaku dan *milieu* (*synomorphy*), dan waktu tertentu. Dalam struktur *behavior setting* dibedakan pada siapa yang mengendalikan aktivitas.

Selain itu, Barker dalam Lang (1987) juga mengatakan area yang dikendalikan oleh seseorang sebagai *performance zone* atau dapat disebut dengan *spatio*, yaitu ruang yang terbentuk karena adanya pelaku dan aktivitas. Ruang makan restoran sebagai salah satu karya arsitektur dirancang untuk mengakomodasi aktivitas manusia. Dengan demikian, psikologi manusia sebagai pengguna ruang harus menjadi salah satu fokus yang diperhatikan dalam proses perancangan (Halim, 2005:33). Ruang makan restoran cepat saji ditunjuk sebagai setting penelitian karena dinilai memenuhi kriteria sebagai rona perilaku (*behavior setting*). Rona perilaku (*behavior setting*) menurut Laurens (2004:175), didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat dan kriteria sebagai berikut :

- Adanya pelaku
- *Milieu* (lingkungan pergaulan)
- Terdapat aktivitas berulang, berupa suatu pola perilaku
- Dengan tata lingkungan tertentu, memiliki batas fisik
- Membentuk suatu hubungan yang sama antarkeduanya (*synomorphy*)
- Dilakukan pada periode tertentu (temporal)

Dalam rona perilaku (*behavior setting*) terbentuk pelaku yang akan melakukan pola-pola perilaku tertentu sesuai perannya masing-masing. Menurut Laurens (2004:176), suatu pola perilaku bisa terdiri dari beberapa perilaku secara bersamaan antara lain perilaku emosional, perilaku untuk menyelesaikan masalah, aktivitas motorik, interaksi interpersonal, dan manipulasi objek. Kombinasi beberapa perilaku ini akan membentuk suatu pola perilaku yang terjadi pada lingkungan fisik tertentu. Laurens (2004:192),

menyatakan bahwa ada hubungan timbal balik antara individu dan sistem perilaku, yakni karena manusia adalah bagian dari rona perilaku (*behavior setting*) yang memberi kontribusi pada rona perilaku (*behavior setting*). Akan tetapi, ia juga didukung oleh rona perilaku (*behavior setting*) dalam berperilaku.

Pada kasus ruang makan restoran sebagai sebuah rona perilaku (*behavior setting*), pembatas fisik *setting* bisa berupa dinding masif yang membatasi ruang makan dengan ruang lainnya. Pelaku yang muncul dalam rona perilaku ini adalah pengunjung dan karyawan. Dalam ruang makan restoran terdapat serangkaian kejadian yang berurutan, sebuah program yang meliputi pola menyajikan dan menikmati makanan. Perilaku ini membentuk pola yang berulang yang terjadi bagi setiap pengunjung dan karyawan pada restoran tersebut.

Laurens (2004:193), menyimpulkan bahwa dalam mempelajari perilaku-lingkungan, hal penting untuk diketahui bukan hanya uraian mengenai hasil pengamatan, melainkan juga informasi mengenai reaksi pengguna. Lebih jauh lagi, analisis terhadap rona perilaku (*behavior setting*), dapat membantu arsitek untuk mengerti pola perilaku yang pernah terjadi dan mengantisipasi yang akan datang berdasarkan persepsi akan kecenderungan orang berperilaku dalam cara-cara tertentu, untuk kemudian mengakomodasikan kekayaan perilaku tersebut ke dalam desain (Laurens,2004:191).

2.2. Kajian Hubungan Desain Interior dengan Aktivitas Pengunjung Restoran Cepat Saji

Hubungan timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku sangat dipengaruhi oleh faktor desain interior ruang dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya. Suasana ruang sebagai kualitas lingkungan, merupakan masukan pada manusia yang kemudian dikonversikan oleh manusia menjadi persepsi dan keluaran pada perilaku, sebaliknya kegiatan atau perilaku manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang. Suasana ruang di restoran tercipta dan merupakan resultan dari komponen-komponen fisik interior, kegiatan pengunjung di dalamnya dan interaksi sosial yang menyertainya. Suasana ini akan menjadi stimulan bagi perilaku pengunjung, yang menjadi bagian dari suasana ruang itu sendiri. Sebagai stimulan, suasana ruang yang terbentuk akan mempengaruhi persepsi, kognisi dan proses motivasi dalam sistem kepribadian individu, kemudian membentuk respons-respons terhadap suasana ruang tersebut yang diwujudkan oleh perilaku atau kegiatan.

Manusia merupakan pusat lingkungan sekaligus menjadi bagian dari lingkungan. Seorang individu dalam berinteraksi dengan ruang dipengaruhi oleh suasana ruang dan mempengaruhi suasana ruang itu. Perilaku dapat diartikan sebagai bagian dari proses interaksi antara kepribadian manusia dengan lingkungan.

Menurut Hidjaz (2007), hubungan yang sifatnya timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku juga dipengaruhi oleh faktor desain interior dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya.

Aktivitas manusia di ruang publik seperti halnya pengunjung di ruang makan restoran cepat saji secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan unsur-unsur ‘sosiologis’, ‘psikologis’ serta ‘psikologi lingkungan’. Karena itu membahas relasi timbal balik antara desain interior di restoran cepat saji dan aktivitas pengunjung adalah dengan melihatnya dalam keadaan saling terkait tidak berdiri sendiri, melainkan membahas bagaimana hubungan antara kualitas ruang yang ditampilkan oleh desain interior dan aktivitas dengan kecenderungan yang ada di dalamnya.

2.3. Kajian Restoran Cepat Saji

“A fast-food restaurant is a restaurant characterized both by food which is supplied quickly after ordering, and by minimal service”. (Wikipedia, 2006,p.2). Artinya, restoran cepat saji adalah sebuah restoran dengan ciri makanan yang disajikan secara cepat setelah dipesan, dan dengan pelayanan yang sesedikit mungkin.

Fast food dapat diartikan sebagai makanan yang dapat disiapkan untuk dihidangkan dan dikonsumsi dalam waktu yang singkat, yang biasanya merupakan makanan orang-orang yang mempunyai waktu singkat untuk memasak atau menyediakan makanan (Betram dalam Aryarini, 2001). Menurut Corinthian Indopharma dalam Nurismanto (2002) restoran dapat dikategorikan sebagai restoran *fast food*, bila restoran tersebut memenuhi syarat sebagai berikut :

1. Makanan disajikan dengan cepat dan memiliki standar tertentu, sistem mutu, pelayanan dan harga.
2. Makanan tersebut serba cepat, unik dan sudah terkenal.
3. Makanan dijual di *outlet* tertentu dan memiliki ruangan untuk bersantap di tempat, baik dengan cara melayani sendiri (*self service*) maupun dengan pesanan.
4. Restoran tersebut dioperasikan dalam skala tertentu dan makanannya diproduksi secara massal.

5. Makanan yang dijual harus relatif menguntungkan dan kesuksesannya telah terbukti minimal dua tahun.

Menurut Kuhne, salah satu ciri dari restoran cepat saji adalah memiliki meja counter berdekatan dengan dapurnya. Ciri lain adalah jumlah pelanggan yang besar dan konsisten dari pagi hingga jam kantor berakhir, dengan jumlah pelanggan tertinggi saat makan siang.

Sebuah gambaran penting dari jenis restoran ini adalah proses kerja di dapur yang mempersiapkan hidangan telah diatur, dan disebut linear system (sistem garis lurus), dimana para staf dilatih untuk produksi dalam jumlah besar. Unit yang kecil ini terdiri dari tim yang menyiapkan makanan tertentu atau mengadakan usaha untuk memanipulasi sebuah prosedur yang dibatasi sebelumnya secara mandiri dan dalam waktu sesingkat mungkin. Tujuannya adalah meminimalkan kerja dan menambah kecepatan layanan pada pelanggan (Kuhne, 1973: 7-8).

Pada restoran cepat saji, konsumen membayar di meja kasir yang terletak di pusat atau tengah dan untuk menerima makanan dan minuman sesuai voucher ataupun struk pembelian dilakukan di counter layanan. Cara seperti ini dirancang untuk pelayanan yang tinggi dan bahkan bisa untuk menghadapi jumlah permintaan atau tingkat pembelian yang tinggi selama jam istirahat kantor dan jam makan siang (Kuhne, 1973: 11).

Pada restoran *fastfood*, konsumen mengantri di sejumlah atau satu antrian untuk memesan makanan. Biasanya karyawan di meja counter menerima pesanan, menyiapkan pesanan dan menerima pembayaran. Cara servis seperti ini dikarakterkan dengan pelayanan yang cepat, serta kebutuhan yang telah tersedia (Baraban & Durocher, 2001: 20).

Pada area terbuka untuk publik, restoran cepat saji biasanya akan memiliki desain yang fungsional. Dalam hal pergantian pelanggan yang relatif cepat, mungkin akan diupayakan supaya pengunjung tidak tinggal berlama-lama. Semua ruang dalam restoran harus dipertimbangkan tidak hanya terbatas pada masing-masing ruang sendiri, tetapi juga bagaimana penampilan ruang-ruang secara keseluruhan dalam suatu keterkaitan.

Kecepatan pelayanan pada restoran cepat saji sangat berhubungan dengan rata-rata waktu pergantian pelayanan. Seperti di restoran cepat saji di mana pengunjung mendapatkan makanan mereka dalam waktu beberapa menit dan memiliki rata-rata pergantian pengunjung yang tinggi. Ini berarti pelanggan menggunakan tempat duduk

dengan waktu terpendek dibanding restoran lain. Pergantian pada meja seharusnya terjadi setiap 15-20 menit di restoran cepat saji. Jika menginginkan pergantian yang cepat, kursi dengan permukaan keras akan membuat pelanggan berpindah dari ruang makan secepat mungkin (Baraban & Durocher, 2001:2-17).

2.4. Kajian Tata Ruang Restoran Cepat Saji

Pembagian ruang pada restoran cepat saji pada umumnya meliputi beberapa area, antara lain sebagai berikut :

– *Entry area* (area masuk)

Dimulai ketika konsumen menginjakkan kakinya ke dalam restoran. Area masuk seharusnya terlihat mengundang dan membantu memindahkan pola alur dari eksterior ke area makan. Area masuk ini sendiri meliputi area penerimaan (reception), area penitipan jas atau tas, area tunggu (biasanya dengan tempat duduk), telepon umum, tempat antrian pengunjung dan biasanya tempat melakukan pembayaran.

Pada restoran cepat saji, area masuk adalah tempat pengunjung dibagi menjadi dua macam antrian. Beberapa antrian yang terpisah, di mana masing-masing memiliki mesin kasir dan satu antrian. Pilihan menu, memesan, memperoleh pesanan, makanan yang diantar dan pembayaran dilakukan di area ini. Bagian depan restoran membutuhkan ruang yang cukup untuk antrian pengunjung dan memperoleh pesanan mereka (Baraban & Durocher, 2001: 46).

Area penerimaan atau area pemberhentian akan mengarahkan pengunjung dari eksterior ke area atau ruang yang dituju. Pada restoran cepat saji area pemberhentian ini harus mengarahkan pada counter untuk memesan makanan. Jika counter tidak terlihat secara langsung, pengunjung akan mengalami kebingungan terhadap orientasi arah, karena mereka mengharapkan untuk menemukannya secepat mungkin setelah memasuki restoran cepat saji. Pengunjung harus dapat berpindah dengan cepat dari area penerimaan ini (Baraban & Durocher, 2001: 90).

– *Dining area* (area untuk makan)

Area makan dimulai di mana area masuk berhenti dan menuju pada dapur. Elemen-elemen yang terdapat di area ini meliputi tempat duduk dan perlengkapan pelayan, ventilasi, sistem suara dan tata cahaya.

Permukaan yang keras, cahaya yang terang dan warna-warna primer adalah karakter desain yang menjadi tradisi pada area makan restoran cepat saji, karena

elemen fasilitas ini mudah perawatannya, mempercepat pergantian dan menaikkan semangat atau energi. Area makan restoran cepat saji pada saat-saat ini terlihat lebih up-to-date, dengan tingkat pencahayaan yang soft. Namun jika interiornya terlalu nyaman dan tidak dapat menghasilkan pergantian yang cepat, berarti desain itu gagal (Baraban & Durocher, 2001:49-50).

Kebanyakan interior restoran cepat saji dibagi menjadi beberapa area tempat duduk yang kecil dan akustik ruang pada plafon dan jendela untuk meredam tingkat kebisingan. Jadi tujuan desain adalah menghasilkan desain dengan perawatan yang mudah, pergantian pengunjung yang cepat dan meningkatkan semangat atau energi.

- *Kitchen* (dapur)
- Ruang untuk staf

Pada restoran cepat saji, biasanya kantornya berukuran kecil. Ruang loker untuk karyawan terbatas dan karyawan biasanya menggunakan area makan untuk makan dan istirahat.

2.5. Kajian Elemen Pembentuk Ruang

Ruang-ruang interior dalam bangunan dibentuk oleh elemen-elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya – lantai, dinding dan atap. Elemen-elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari bangunan, memisahkannya dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang-ruang interior. Berikut merupakan elemen-elemen dalam desain interior, yaitu :

A. Lantai

Adalah bidang ruang interior yang relatif datar dan horizontal sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas. Lantai harus tahan lama, mudah dibersihkan, sesuai dengan wama restoran dan dapat meredam atau meningkatkan tingkat kebisingan suara sesuai kebutuhan (Baraban & Durocher, 2001: 124).

Seluruh outlet restoran KFC menggunakan material lantai keramik, merupakan pecahan tanah liat, dibuat tahan api dalam proses pembakaran, sehingga hampir tidak menyerap air (Neufert, 1996:92). Material keramik mempunyai sifat yang dapat menampilkan kesan sejuk, resmi atau rasa santai pada suatu ruang (Ching, 1996:170).

B. Dinding

Menurut Ching (1996) dinding berfungsi sebagai muka bangunan, memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya. Dinding adalah elemen membentuk ruang interior, mengendalikan ukuran dan bentuk ruang, serta sebagai penghalang yang

merupakan batas sirkulasi. Dari sisi operasional, dinding dan penutupnya harus mudah dibersihkan dan tahan terhadap pemakaian dan tidak mudah sobek (Baraban & Durocher, 2001: 126).

C. Langit-langit

Langit-langit merupakan unsur ruang – dalam yang dibentuk oleh bagian bawah struktur lantai dan atap. Ketinggian langit-langit mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar dan luas. Sedangkan langit-langit yang rendah dapat mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah. Tinggi normal langit-langit harus sesuai dengan proporsi dimensi horisontal ruang dan pemakainya. Sebagai elemen fungsional, langit-langit mempengaruhi pencahayaan ruang, kualitas akustiknya dan jumlah energi yang diperlukan untuk memanaskan atau mendinginkan ruang.

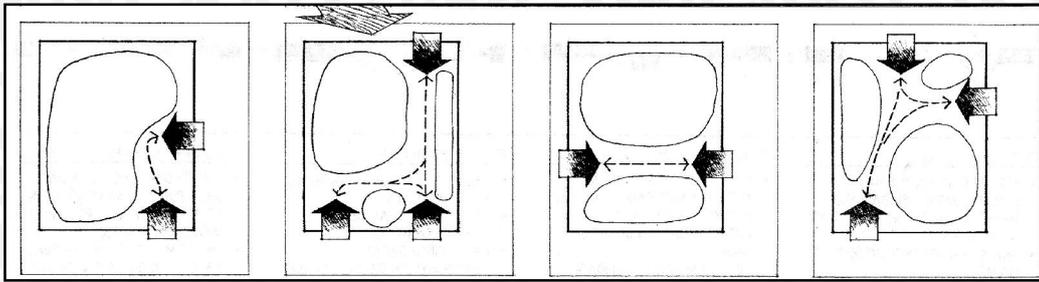
Lantai, dinding dan langit-langit sebagai elemen pembentuk ruang digunakan sebagai unit amatan terhadap kondisi seluruh outlet KFC secara umum, kemudian dapat ditarik kesimpulan persamaan dan perbedaannya. Lantai, dinding dan langit-langit tidak dimasukkan kedalam unit analisis penelitian dikarenakan penggunaan material, pola dan bahan untuk lantai, dinding dan langit-langit pada tiap outlet merupakan wewenang/preferensi dari pihak KFC.

D. Bentuk Ruang

Ruang yang dibatasi oleh dinding memberikan rasa terlindung, bentuk ruang yang sederhana, terdiri dari empat dinding, lantai dan langit-langit. Menurut Wilkening (1994:42), manusia tidak hanya ingin terlindung secara pasif oleh dinding bangunan, namun juga menghendaki kepastian aktif dengan mata, ruang yang luas terasa terbuka merupakan awal perasaan terlindung. Rencana ruang banyak ditentukan oleh ruang (lubang) jendela yang kegunaannya tidak hanya untuk jalan masuk sinar matahari atau untuk memandang keluar dari dalam bangunan.

E. Pintu Dan Jendela

Menurut Ching (2000:204) jendela dan pintu masuk memotong bidang dinding dan ruang interior yang dibatasinya dan menghubungkan satu ruang keruang lain maupun bagian dalam dengan bagian luar. Pintu dapat mengendalikan penggunaan ruang, pandangan, masuknya cahaya, suara, udara, panas dan dingin. Pintu menghubungkan alur sirkulasi, lokasinya mempengaruhi pola sirkulasi, dari satu ruang keruang yang lain.



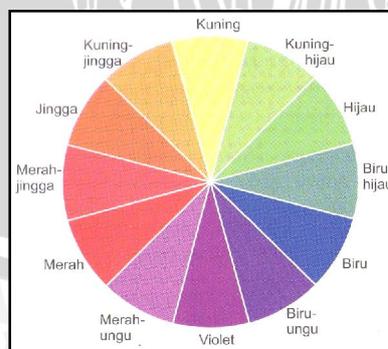
Gambar 2.1. Alur sirkulasi pada pintu
 Sumber : Ching, 1996

Penempatan pintu pada masing-masing outlet KFC pada penelitian ini merupakan salah satu yang dianalisis, karena pintu masuk merupakan salah satu elemen pengarah utama pada restoran yang penting bagi pengunjung. Selain itu, penempatan pintu dan jendela juga dilakukan pengamatan secara umum karena dapat mempengaruhi pencahayaan dan penghawaan pada masing-masing outlet KFC.

F. Warna

Merupakan unsur yang paling menarik perhatian karena dapat ditangkap indera penglihatan. Memahami sifat dan karakter warna, dapat mengekspresikan individualitas sebuah ruang dan menciptakan ruang yang nyaman dan ‘mengundang’ serta memperkuat gaya gaya hidup orang yang berada di dalamnya.

Warna akan terlihat langsung baik untuk penyajian maupun pelayanan makanan. Menurut Darmaprawira (2002:141), warna dapat dihadirkan dalam bentuk makanannya sendiri, kemasan/bungkus, perabot yang digunakan dan elemen pembentuk ruang makan. Dari studi psikologi dapat diketahui bahwa selera timbul karena melihat warna spesifik dari jenis – jenis makanan makanan tertentu, meskipun tidak semua orang mempunyai perasaan yang sama terhadap makanan.



Gambar 2.2. Lingkaran warna
 Sumber : Darmaprawira, 2002

Menurut Baraban dan Durocher (2001) prinsip pewarnaan yang diterapkan dalam desain restoran, akan memberikan kesan yang berbeda pada sebuah ruangan. Masing-

masing warna dapat diberi muatan suatu tema, style, kebudayaan tertentu, atau ciri khas dari kota atau daerah tertentu.

Penerapan warna pada masing-masing outlet KFC memiliki kesamaan yaitu menampilkan warna merah pada eksterior maupun interior ruang, warna merah dapat memberi kesan dinamis dan ekspresif pada ruang. Elemen warna pada penelitian ini tidak termasuk dalam unit analisis, hal ini disebabkan penerapan warna pada restoran KFC merupakan wewenang/preferensi pihak KFC.

G. Hiasan / Aksesoris

Merupakan elemen dekorasi, ornamen, hiasan-hiasan yang disertakan dalam penataan ruang. Fungsi aksesoris adalah sebagai penunjang – estetika dan pusat perhatian.

Ruang dalam restoran, aksesoris sesungguhnya memang dibutuhkan dan berpotensi besar dalam pembentukan karakter serta makna ruang, yang selanjutnya berdampak pada pemunculan sebuah ekspresi suasana ruang.

H. Pengkondisian Ruang

- Pencahayaan

Dalam proses perancangan, untuk dapat merasakan bentuk, warna, tekstur maupun pola sebagai elemen-elemen pembatas, pembentuk suasana, dan penciptaan karakter ruang, mutlak dibutuhkan kehadiran cahaya. Pencahayaan yang baik dan sesuai dengan karakter ruang yang direncanakan akan dapat memaksimalkan aktivitas dan produktivitas yang dilakukan dalam ruang tersebut (Kusumarini, 2003).

- Sistem Penghawaan

Fungsi utama ventilasi adalah untuk menjaga kualitas udara didalam ruang. Kenyamanan didalam ruang dapat tercapai bila kecepatan angin yang ada cukup untuk proses evaporasi keringat pada permukaan tubuh manusia, hal ini dapat dicapai dengan menggunakan sistem penghawaan silang dengan menggunakan dua lubang ventilasi yang saling berhadapan.

- Kebisingan

Kebisingan adalah suara yang tidak diinginkan yang memberikan pengaruh negatif pada seseorang. Ada tiga faktor yang secara psikologi sebuah suara dianggap bising yaitu volume, perkiraan dan pengendalian. Sumber suara yang mempengaruhi kebisingan ini adalah sumber suara yang berasal dari dalam dan luar ruangan restoran.

I. Perabot restoran cepat saji

Pada restoran cepat saji, hanya minoritas pengunjung menginginkan privasi. Kebanyakan orang merasa paling nyaman dalam suasana kebersamaan dan ketika mereka merasa dekat dengan pengunjung-pengunjung lain. Pada restoran cepat saji, jarak antar kursi yang dekat pada restoran cepat saji yang cukup ramai, bukan untuk keperluan ekonomis saja, tetapi juga untuk menyesuaikan dengan kebiasaan orang-orang. Dengan dapat melihat sekilas pada dapur terbuka atau area kerja pada counter pelayanan, konsumen memiliki hubungan visual langsung dengan kerja dapur dan menerima kesan langsung mengenai persiapan pesannya (Kuhne, 1973: 16).

a. *Seating* (tempat duduk)

Elemen pertama yang berhubungan langsung dengan tubuh ketika pengunjung diarahkan pada meja adalah tempat duduk. Tempat duduk secara langsung mempengaruhi bagaimana orang memandang sebuah ruangan dan berapa lama mereka tinggal di ruangan tersebut. Permukaan dan bentuk tempat duduk, ketinggian dan lebarnya, posisi relatifnya terhadap meja (jarak dari meja dan permukaan meja), jaraknya dengan tempat duduk lain, serta relasi visualnya dengan desain ruangan mempengaruhi persepsi pengunjung. Tipe tempat duduk yang berbeda membuat kesan yang berbeda. Tempat duduk juga dapat dipilih untuk sebuah tema (Baraban & Durocher, 2001: 104).

Tingkat kenyamanan tempat duduk, secara langsung mempengaruhi waktu makan dan seharusnya dipilih sesuai dengan fasilitas. Material natural, kursi dengan kain jok dan '*armchair*' memberikan kenyamanan yang tinggi. Di sini tempat duduk dapat menyenangkan mata atau pemandangan, namun tidak nyaman diduduki untuk waktu yang lama. Ini merefleksikan teknik desain pada umumnya di restoran cepat saji perabot terlihat bagus tetapi menjadi tidak nyaman untuk diduduki setelah lebih kurang lima belas menit (Baraban & Durocher, 2001: 67-68).

b. *Seating material*

Kursi dan meja berbahan resin (fiber) paling sering digunakan untuk area makan *outdoor*. Tempat duduk lebih kaku dan tidak mahal serta apabila terjadi retakan, maka retakan itu akan melebar. Perabot berbahan besi tempa adalah pilihan untuk digunakan di *outdoor*. Perabot berbahan besi tempa memiliki ketahanan tinggi dan dapat dilapisi dengan berbagai macam warna cat. Perabot dengan bahan ini dapat digabungkan dengan dekorasi yang lain. Dengan tambahan alas duduk, sandaran

punggung, kursi dan bahan ini dapat menjadi cukup nyaman (Baraban & Durocher, 2001: 105-106).

c. Structure

Ukuran dan lendutan (baik pada alas duduk ataupun sandaran) kursi mempengaruhi kenyamanan konsumen. Tempat duduk dapat mempercepat rata-rata pergantian pengunjung (Baraban & Durocher, 2001: 106).

d. Table and Tabletops (Meja dan Permukaannya)

Meja adalah *visual focal point* sebuah restoran. Ukuran, bentuk, material permukaannya adalah komponen penting untuk dipertimbangkan ketika memilih meja untuk restoran. Pada beberapa kasus, perpaduan beberapa ukuran meja memudahkan untuk mengatasi jumlah pengunjung yang berbeda. Ukuran juga berhubungan dengan jumlah benda-benda yang akan diletakkan di meja dan ukuran piring yang dipergunakan (Baraban & Durocher, 2001: 108).

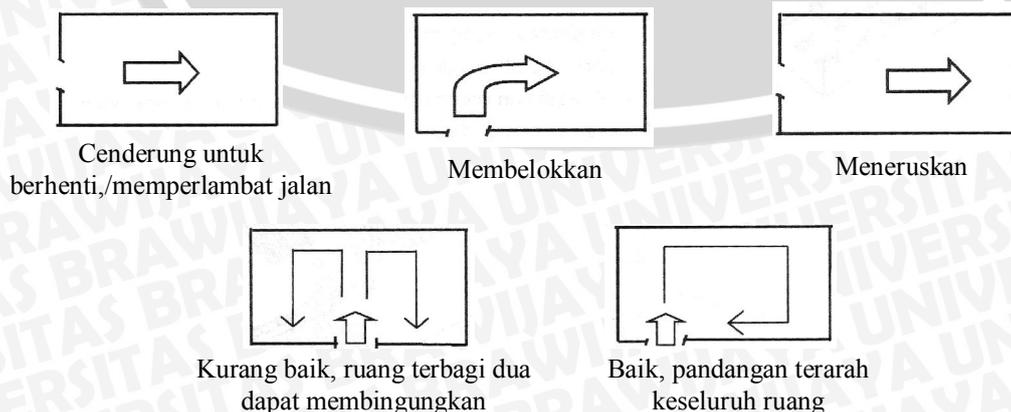
2.6. Hal-Hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Desain Layout Sebuah Restoran

Menurut Baraban dan Durocher (2001), terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam desain layout sebuah restoran, antara lain yaitu :

1. Flow (sirkulasi)

Sebuah tujuan penting dari proses desain adalah untuk mengoptimalkan *flow* yang meliputi jarak, kapasitas, kecepatan dan arah. Pola *flow* dihasilkan oleh pelanggan atau konsumen, karyawan, makanan, meja-kursi makan dan pelayanan. Pola ini harus dipertimbangkan baik-baik sejak awal program desain.

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi menunjukkan kesinambungan fungsi ruang kepada pengunjung, caranya antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang, sebagai petunjuk arah jalan, misalkan didasarkan pada penempatan perabot dan bukaan pintu.



Gambar 2.3 Arah sirkulasi
Sumber : Suptandar, 2003

2. *Direction* (arah)
3. *Distance* (jarak)

Hubungan antar ruang adalah penting. Dari sudut pandang staf pelayanan, jarak dari dapur ke tiap meja ini penting. Penataan jarak antar perabot yang digunakan khususnya pada ruang makan juga harus diperhatikan. Hal-hal tersebut sangat penting untuk mencegah terjadinya “*crowded feeling*” misalnya ketika kursi makan yang diduduki terjadi ‘*crash*’ dengan pengunjung lain atau karyawan yang lewat.

Menurut Ching (1996:228), sirkulasi adalah alur gerak manusia yang dibayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang-ruang, karena manusia bergerak dalam **Waktu** melalui suatu **Tahapan** di dalam **Ruang**.

Menurut Ching (2000:229) unsur-unsur sirkulasi terdiri dari 5 jenis, yaitu :

1. Pencapaian bangunan (pandangan berjarak)

Sebelum memasuki sebuah ruang interior suatu bangunan, kita mendekati pintu masuk melalui sebuah jalur. Hal ini merupakan tahap pertama dari suatu sistem sirkulasi, dimana kita dipersiapkan untuk melihat, mengalami dan menggunakan ruang-ruang di dalam bangunan tersebut. Terdapat 3 (tiga) jenis pencapaian, yaitu : langsung, tersamar, dan berputar.

2. Pintu masuk

Pintu masuk dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu pintu masuk rata bersifat mempertahankan kontinuitas permukaan dindingnya dan dapat dibuat tersamar; pintu masuk menjorok keluar membentuk sebuah ruang transisi, sebagai pendekatan dan memberi perlindungan; sedangkan jalan masuk kedalam memberi perlindungan dan menerima sebagian eksterior sebagai bagian dalam bangunan.

Dalam hal lokasi, sebuah pintu masuk dapat diletakkan terpusat di dalam bidang depan atau diluar pusat bangunan dan menciptakan keadaan simetris di sekitar bukaan. Letak sebuah pintu masuk terhadap bentuk ruang akan menentukan konfigurasi alur dan pola aktivitas di dalam ruang.

3. Konfigurasi jalur

Semua alur pergerakan, baik untuk orang, kendaraan, barang, ataupun pelayanan pada dasarnya bersifat lurus/linier. Sifat konfigurasi jalan mempengaruhi atau sebaliknya dipengaruhi oleh pola organisasi ruang-ruang yang dihubungkannya.

- Linier → semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama. Jalan dapat berbentuk lengkung, memotong jalan lain, bercabang atau membentuk putaran.

- Radial → memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat (titik bersama)
 - Spiral (berputar) → suatu jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.
 - Grid → terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujursangkar atau ruang segi empat.
 - Jaringan → terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang
 - Komposit (gabungan) → sebuah bangunan umumnya membuat kombinasi dari pola-pola diatas. Hal terpenting dari setiap pola adalah pusat kegiatan, entrance, dan sirkulasi vertikal.
4. Hubungan jalan-ruang → melalui ruang-ruang, menembus ruang-ruang, berakhir dalam ruang.
5. Bentuk ruang sirkulasi → tertutup, terbuka pada salah satu sisinya, terbuka pada kedua sisinya

Pada penelitian ini, dari 5 unsur sirkulasi diatas yang menjadi unit analisis adalah pintu masuk dan konfigurasi jalur, pemilihan ini berdasarkan bahwa pintu masuk dan konfigurasi jalur berkaitan erat dengan interior ruang makan. Sedangkan pencapaian, hubungan jalan-ruang dan bentuk ruang sirkulasi tidak dimasukkan unit analisis karena disebabkan oleh beberapa hal, yaitu :

- Pencapaian → peneliti harus menganalisis eksterior yang berhubungan dengan fasade dan signage masing-masing outlet, sedangkan penelitian ini difokuskan pada interior.
- Hubungan jalan-ruang dan bentuk ruang sirkulasi → peneliti harus menganalisis seluruh ruang yang ada di masing-masing outlet untuk diketahui hubungan jalan pada tiap ruang, sedangkan penelitian ini difokuskan pada ruang makan.

2.7. Persyaratan Ruang – Dalam Restoran Cepat Saji

Dalam suatu bangunan restoran cepat saji terdapat beberapa sarana dan fasilitas. Sarana dan fasilitas tersebut antara lain berupa ruang makan utama, *all food display/counter*, dapur dan ruang sirkulasi dengan ruang pelengkap seperti play kids, area wastafel, janitor dan gudang.

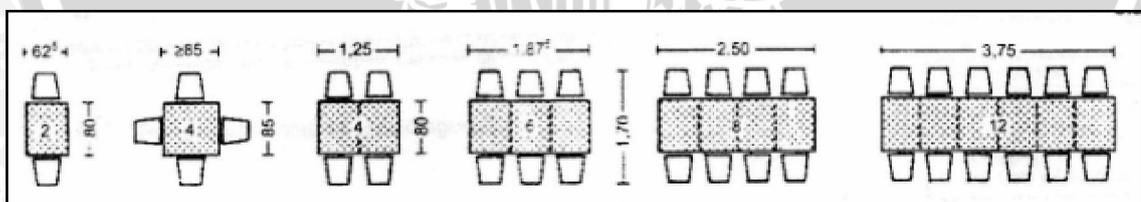
Pada restoran cepat saji, jenis perabot dalam ruang makan restoran yang erat hubungannya adalah meja dan kursi makan. Hal ini disebabkan karena meja dan kursi makan pada restoran cepat saji mempunyai desain dan ukuran yang berbeda dengan jenis restoran yang lain.

Agar tercipta suasana makan yang nyaman dan dapat mendukung suasana ruang dalam restoran maka diperlukan suatu persyaratan ruang yang khusus dan sesuai dengan standart, sehingga kegiatan pelayanan/servis terhadap pengunjung dan acara makan dapat berjalan dengan baik. Adapun beberapa persyaratan ruang yang harus dipenuhi antara lain adalah :

a. Persyaratan meja makan persegi

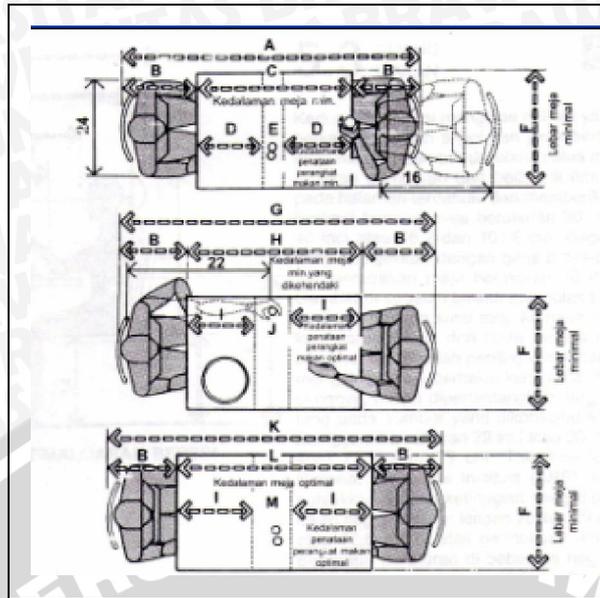
Pada restoran cepat saji KFC, 1 set meja makan standart terdiri dari 1 meja dan 2 kursi, sedangkan untuk penataan kursi yang lebih banyak dilakukan dengan cara menggabungkan 1 set meja makan standart tersebut. Pada persyaratan meja makan dan kursi untuk ruang makan dapat dijelaskan sebagai berikut :

Menurut Neufert (2000), untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 62 cm dan panjang 80 cm untuk 2 kursi.



Gambar 2.4. Pedoman ukuran meja empat sisi
Sumber : Neufert, 2000 : 119

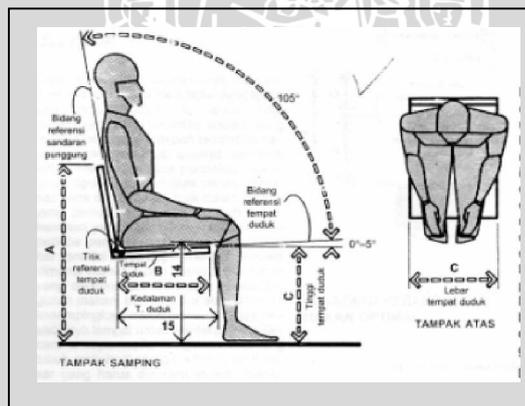
Sedangkan menurut Panero (2003:226), menjelaskan bahwa penataan perangkat makan yaitu meja makan harus dibuat atas dasar studi penataan peralatan makan. Pada restoran cepat saji, peralatan makan yang digunakan biasanya praktis, tidak ‘ribet’ dan mudah dibersihkan. Panero menyarankan dimensi meja minimal 35,6 x 61 x cm dengan tinggi meja 73,7-76,2 cm.



Gambar 2.5. Ukuran meja/lebar meja minimal dengan kedalaman meja, serta optimal dan minimal yang diinginkan
 Sumber : Neufert, 2000 : 119

b. Persyaratan kursi/tempat duduk

Pada Panero (2003:127), dijelaskan bahwa standart kursi umum untuk pemakaian dalam waktu singkat dengan dimensi untuk tinggi kursi dari lantai hingga sandaran dapat disarankan memiliki ketinggian 78,7-83,8 cm tanpa sandaran kaki. Kedalaman tempat duduk 39,4 - 40,6 cm dan tinggi tempat duduk yaitu 40,6 - 43,2 cm.

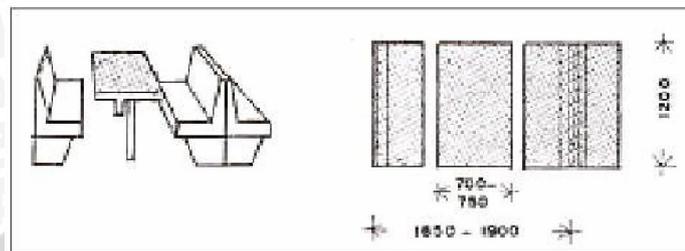


Gambar 2.6. Pedoman ukuran kursi untuk pemakaian singkat
 Sumber : Panero, 2003 : 127

c. Meja makan persegi panjang

Pada outlet KFC Kawi dan KFC MOG terdapat fasilitas meja makan persegi panjang yang berbeda. Pada KFC Kawi terdapat fasilitas meja persegi panjang yang dilengkapi dengan tempat duduk sofa, sedangkan pada KFC MOG terdapat meja dan tempat duduk persegi panjang yang diletakkan di area makan outdoor. Pada

Neufert (2000:205) dijelaskan bahwa meja persegi panjang memiliki lebar 70 – 75 cm, dengan panjang 120 cm. Standart ukuran pada kursi persegi panjang sama dengan meja makan persegi panjang. Standart ukuran 1 set meja dan kursi persegi panjang yaitu dengan panjang 165 – 190 cm dan lebar 120 cm.

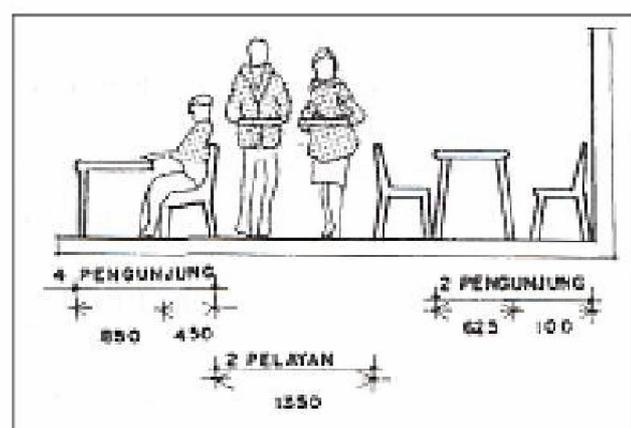


Gambar 27. Pedoman ukuran meja panjang empat sisi
Sumber : Neufert, 1994:205

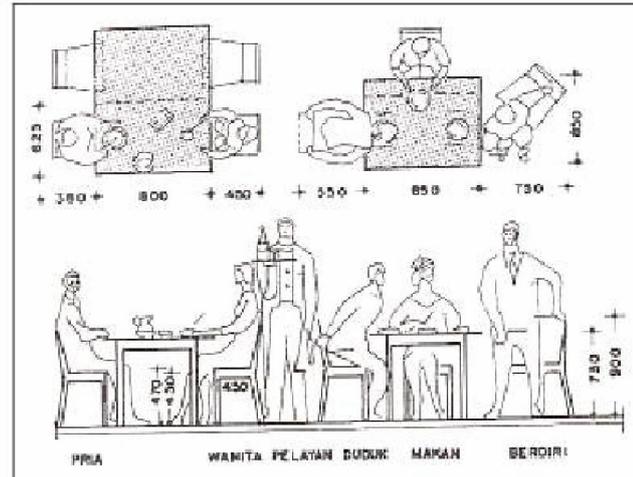
d. Tata letak meja dan kursi

Berikut ini adalah standar ukuran tata letak meja dan kursi menurut Neufert (1994) :

- Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang yang disebut dengan jarak 135 cm. Panjang meja untuk dua pengunjung adalah 85 cm.
- Tinggi kursi keseluruhan sampai sandaran 90 cm.
- Tinggi kursi sampai bagian yang diduduki 45 cm.
- Panjang dan lebar kaki kursi 45 x 45 cm.
- Tinggi meja makan 73 cm.
- Luas meja relatif, dapat disesuaikan dengan banyak orang atau jumlah tempat duduk.
- Jarak kursi satu dengan yang kursi yang membelakangi 135 cm sebagai jalur dua pramusaji atau 90 cm untuk 1 karyawan.
- Pergeseran maju mundur kursi antara 10 – 20 cm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran tempat duduk kursi untuk pelanggan berdiri 30 cm.



Gambar 2.8. (a) Pedoman ukuran tata letak meja dan kursi
Sumber : Neufert, 1994:205

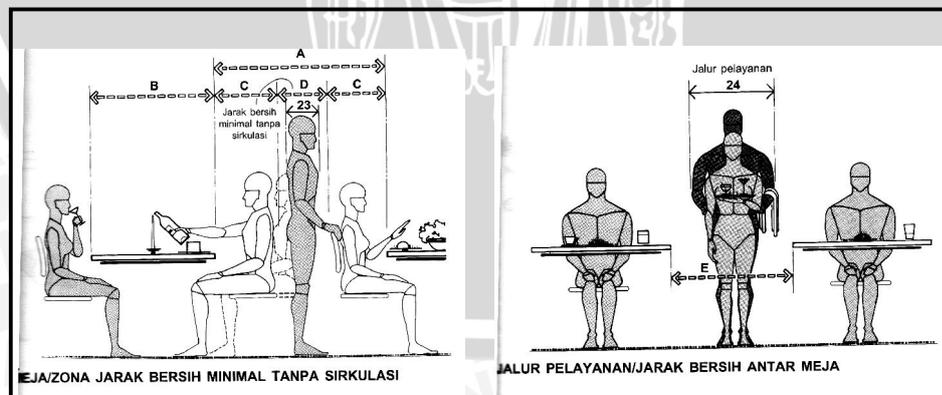


Gambar 2.9. (b) Pedoman ukuran tata letak meja dan kursi
 Sumber : Neufert, 1994:207

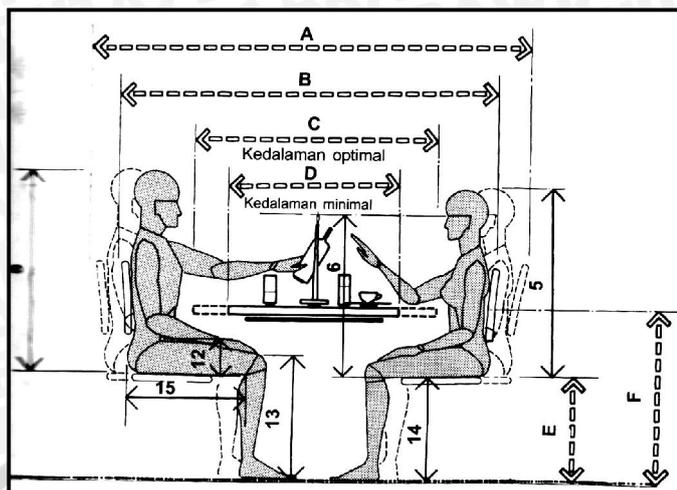
Berikut merupakan penjelasan standart tata letak meja dan kursi menurut Panero (2003), yaitu :

Pada awal kegiatan makan, letak kursi lebih dekat dengan meja. Namun menjelang berakhirnya kegiatan makan atau untuk bersantai, orang dapat memundurkan kursinya ± 61 cm. Namun dalam penerapan ruang makan restoran cepat saji, jarak tersebut tidak ekonomis karena dapat menghabiskan tempat.

Dalam pengaturan ruang makan restoran cepat saji, pengaturan kursi-kursi dari dua meja yang berdekatan diatur saling membelakangi sehingga dibutuhkan jarak bersih diantaranya untuk pencapaian maju-mundur kursi tersebut. Jarak bersih antar kursi yang disarankan minimal adalah 45 cm dan jarak antar meja min.137,2 cm. jarak bersih minimal yang dianjurkan untuk jalur pelayanan adalah sebesar 91,4 cm.



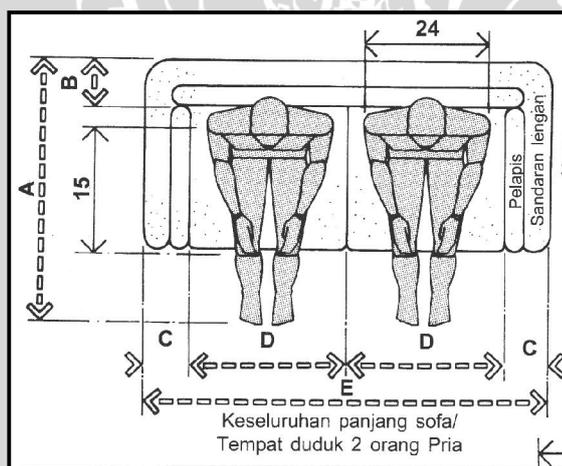
Gambar 2.10. Area yang dibutuhkan bagi karyawan dan tamu
 Sumber : Panero, 2003



Gambar 2.11. Lebar dan tinggi meja kursi makan
Sumber : Panero, 2003

- Sofa

Pada KFC Kawi terdapat fasilitas tempat duduk sofa yang lebih berkesan santai dan nyaman. Untuk jenis sofa yang hanya digunakan dua orang, dimensi sofa yang digunakan mempunyai panjang antara 157 – 172,7 cm, dengan lebar dari sampai ke tempat pergerakan kaki antara 106,7 – 121,9 cm dengan lebar dudukan tiap orang minimal sebesar 57,9 - 71,1 cm (Panero, 2003:134). Sofa tersebut memiliki lebar sandaran tangan 7,6 – 15,2 cm dan lebar sandaran punggung 15,2 – 22,9 cm.



Gambar 2.12. Dimensi tempat duduk sofa untuk dua orang
Sumber : Panero, 2003

e. Persyaratan Sirkulasi

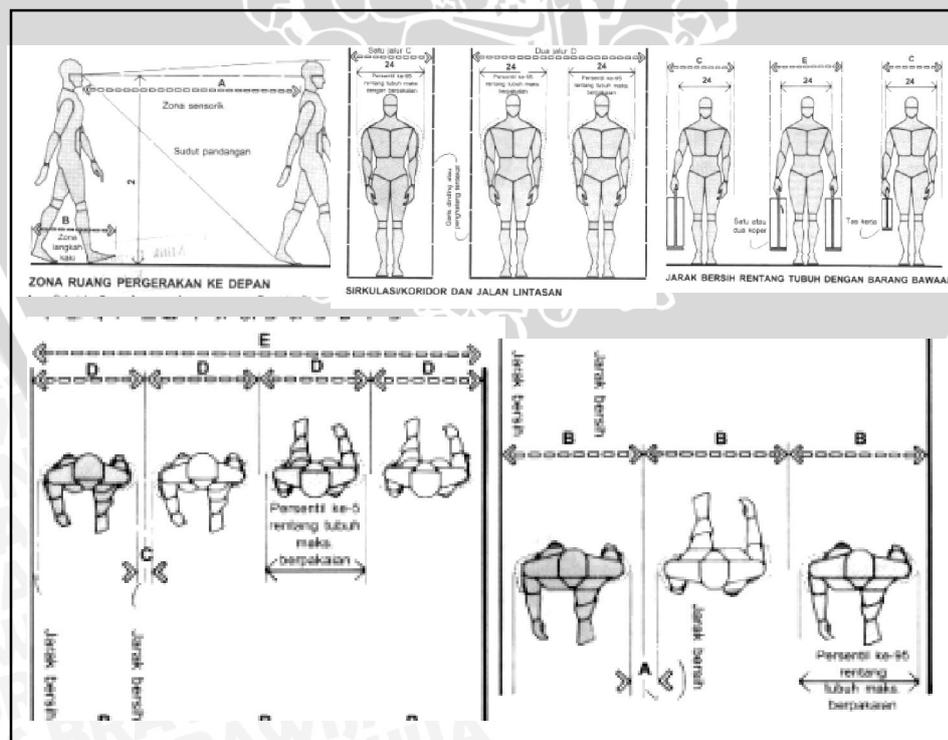
Dalam Undang-Undang RI No. 28 tahun 2002 pasal 27 dijelaskan bahwa setiap bangunan gedung harus memenuhi persyaratan keandalan gedung berupa persyaratan kemudahan seperti sirkulasi horizontal dan vertikal.

Pasal 28 ayat 1 menyatakan kemudahan hubungan horizontal antar ruang dalam merupakan keharusan bangunan gedung untuk menyediakan pintu dan/atau koridor antar ruang.

Pasal 29 ayat 1 menyatakan kemudahan hubungan vertikal dalam bangunan gedung, termasuk sarana transportasi vertikal berupa penyediaan tangga, ramp, dan sejenisnya serta lift dan/atau tangga berjalan dalam bangunan gedung. Ayat 2 menyatakan bangunan gedung yang bertingkat harus menyediakan tangga yang menghubungkan lantai yang satu dengan yang lainnya dengan mempertimbangkan kemudahan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan pengguna. Sirkulasi manusia dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- sirkulasi horizontal

Dalam Undang-Undang RI tahun 2002 pasal 28 dijelaskan bahwa setiap bangunan gedung harus memenuhi persyaratan keandalan gedung berupa kemudahan. Sirkulasi horizontal ialah pola sirkulasi kearah mendatar yang dipengaruhi usia dan kondisi fisik. Yang termasuk kedalam sirkulasi horizontal ialah sirkulasi pada lantai ruang makan restoran yang tidak dipergunakan untuk kepentingan meja dan kursi makan. Masing-masing outlet restoran KFC mempunyai penerapan jarak sirkulasi yang berbeda satu dengan yang lain.



Gambar 2.13. Usuran sirkulasi horizontal
Sumber : Panero, 2003

Dalam penelitian ini, sirkulasi horizontal yang terjadi pada restoran cepat saji sangat penting, karena sirkulasi pada restoran cepat saji terjadi karena adanya pola penataan perabot yang berbeda dengan jenis restoran lain. Pergantian pengunjung yang cepat dan banyak harus diperhatikan.

Luas sirkulasi yang digunakan oleh sekelompok orang haruslah memiliki ruang gerak yang dapat membuat pengguna sirkulasi tersebut merasa lebih nyaman dan leluasa bergerak. Kebutuhan ruang gerak bagi pengguna sirkulasi dengan diapit antara dinding pembatas mempunyai jarak yang bervariasi tergantung dari jumlah pengguna pada saat yang bersamaan.

Standart sirkulasi yang disarankan untuk dapat digunakan oleh empat orang secara bersamaan dengan leluasa dan nyaman adalah sebesar 243, 8 cm (Panero, 2003:271).

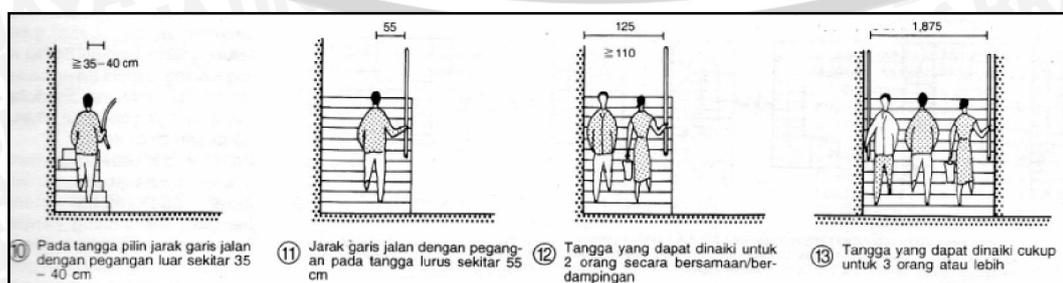
- sirkulasi vertikal

Tangga dan lorong tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antara lantai-lantai sari suatu bangunan. Dua kriteria fungsional terpenting dalam mendesain tangga ialah keselamatan dan kemudahan untuk dinaiki dan dituruni.

Ada tiga pedoman umum yang dapat digunakan untuk menetapkan proporsi yang benar antara ukuran tinggi dan lebar anak tangga.

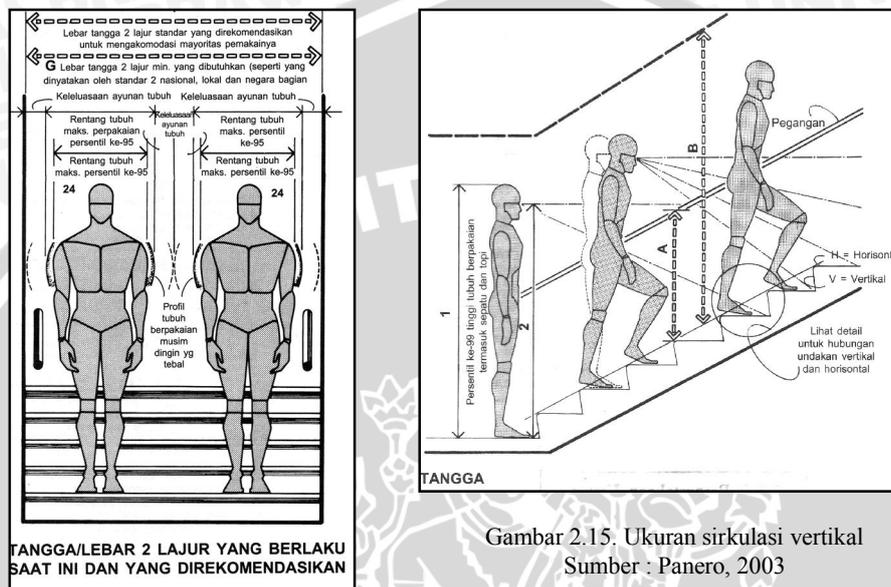
- tinggi x lebar = 70 – 75 (ukuran dalam inci)
- tinggi + lebar = 17 – 17,5
- (2) tinggi + lebar = 24 - 25

Lorong tangga harus cukup lebar untuk dapat menjadi tempat lewat yang nyaman bagi konsumen maupun perabot dan alat yang dibawa naik turun melalui tangga. Lebar tangga yang biasa digunakan untuk dilewati dua orang sebesar 125 cm, dan untuk dilewati tiga orang maka diperlukan tangga seluas 187,5 cm. Untuk keselamatan, tangga harus mempunyai lebar tumpuan anak tangga yang cukup, tangga juga harus dilengkapi dengan pegangan tangga dan mempunyai pencahayaan yang cukup untuk menghindari terjadinya kecelakaan pada saat penggunaan tangga di malam hari (Panero, 2003:276).



Gambar 2.14. Macam kebutuhan ruang gerak pada sirkualsi vertikal
Sumber : Neufert, 2002

Dalam penelitian ini, tangga menjadi faktor sirkulasi penunjang karena masing-masing outlet restoran KFC mempunyai jumlah lantai bangunan yang berbeda. Fasilitas tangga hanya terdapat pada KFC Kawi dan Matos yang terdiri dari dua lantai bangunan. Namun, prasarana sirkulasi vertikal harus tetap dirancang dengan mempertimbangkan aspek ukuran tubuh manusia, keamanan pemakainya.



Gambar 2.15. Ukuran sirkulasi vertikal
Sumber : Panero, 2003

Persyaratan ruang tambahan

Ruang tambahan ataupun ruang penunjang adalah ruang yang digunakan sebagai fasilitas tambahan di dalam suatu restoran cepat saji. Ruang tersebut bisa berupa ruang wastafel, janitor, *play kids area*, besar dan luasnya ruang penunjang bervariasi tergantung dari besarnya kebutuhan pengguna.

2.8. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk memberikan gambaran hasil dari penelitian yang pernah dilakukan untuk melihat adanya persamaan ataupun perbedaan yang dilakukan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan sekarang. Adapun penelitian yang pernah dilakukan mengenai interior adalah sebagai berikut :

2.8.1. Pengaruh sistem pelayanan terhadap desain interior restoran Cocari Jepang

Peneliti : Cynthia Gunawan

Tahun : 2006

Jenis Penelitian : skripsi

Sistem pelayanan adalah daya metode atau sistem melayani pengunjung, terhadap dekorasi atau perabotan atas ruang-ruang di suatu gedung restoran Jepang. Penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk mengetahui keterkaitan sistem makan dan minum sepenuhnya pada restoran Jepang Cocari, memberikan pengaruh terhadap perwujudan desain interiornya. Pengaruh tersebut terutama tampak pada perwujudan jalur sirkulasi, zoning, penataan dan dimensi ruang dan perabot. Selain itu, perwujudan pembentuk dan pendukung ruang seperti pencahayaan, penghawaan, juga penting sebagai pembentuk suasana ruang untuk mendukung sistem pelayanan Metode dan analisis data yang digunakan penulis dalam melakukan penelitiannya yaitu :

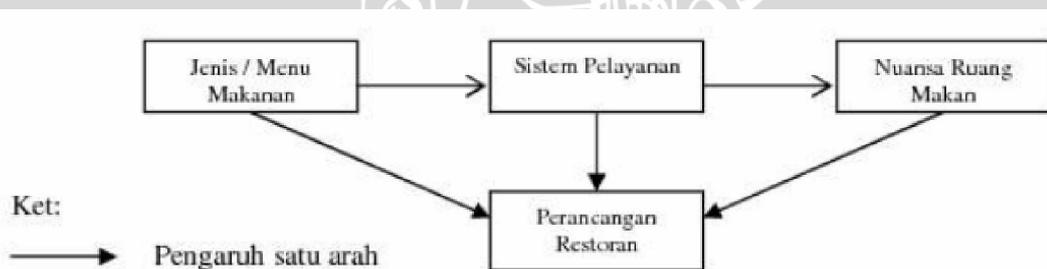
1. termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini akan diteliti secara jelas dan cermat mengenai interior Cocari secara keseluruhan dan faktor-faktor yang berhubungan dengan sistem pelayanan makan dan minum sepenuhnya, kemudian dianalisis secara cermat untuk memperoleh gambaran secara fakta dan akurat mengenai keterkaitan atau hubungan antar elemen yang terjadi.
2. teknik pengolahan data berupa observasi langsung, studi literatur dan wawancara
3. penggunaan teknik *sampling* dengan *sample* yang mencakup perabot-perabot pengisi ruang dan manusia pengguna ruang restoran.
4. teknik pengolahan dan analisis data berdasarkan pada pola berpikir induktif eksperimental. Setiap data yang diperoleh akan dikelompokkan, kemudian diamati dan analisis secara cermat menurut kepentingannya masing-masing. Pengolahan data dilakukan dari lingkup kecil, kemudian setelah dibandingkan dengan data lain akan mempunyai lingkup yang lebih besar.

Hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Sistem pelayanan makan dan minum sepuasnya yang dilaksanakan pada restoran Cocari tersebut sangat mempengaruhi perwujudan desain interior pada restoran Jepang Cocari. Sebagian perwujudan desain interior pada restoran Jepang Cocari pada saat ini belum sesuai dan belum sepenuhnya mendukung sistem pelayanan makan dan minum sepuasnya. Ketidaksesuaian tersebut terutama tampak pada perwujudan sirkulasi pada restoran Cocari. Walaupun demikian, tetap ada beberapa bentuk perwujudan interior yang sudah sesuai sehingga mampu memperlancar pelaksanaan sistem pelayanan makan dan minum sepuasnya. Perwujudan interior tersebut diantaranya adalah perabot dan penghawaan.

Selain itu, dapat diketahui bahwa ternyata tidak hanya sistem pelayanan makan dan minum sepuasnya yang mempengaruhi perwujudan desain interior Jepang Cocari, namun ada faktor lain yaitu karakter Jepang dan jenis makanan yang ikut mempengaruhi sistem pelayanan dan perwujudan interior Cocari tersebut.

Dalam penelitian ini diperoleh hubungan satu arah antara jenis makanan, sistem pelayanan, dan karakter ruang. Jadi jenis makanan akan mempengaruhi sistem pelayanan dalam suatu restoran, dan kemudian sistem pelayanan tersebut akan mempengaruhi karakter ruang sehingga tercapai perwujudan restoran secara keseluruhan.



Gambar 2.16. Bagan hubungan antara jenis makanan, sistem pelayanan, dan ruang makan
Sumber : Gunawan, 2003

Dalam penelitian ini, peneliti juga menyarankan adanya perbaikan pada restoran Cocari, yang terutama pada pengaturan ulang jalur sirkulasi yang masih kacau dengan disesuaikan terhadap pelaksanaan sistem pelayanan makan dan minum sepuasnya, terutama sirkulasi pada ruang-ruang yang tingkat aktivitasnya tinggi seperti ruang makan, ruang *food display*, dan ruang *counter*. Masukan bagi pihak pengelola restoran Cocari yang mencoba bereksperimen dengan menggunakan warna dinding yang berbeda-beda, sebaiknya ketika memilih warna/nuansa pada ruang disesuaikan dengan

karakter yang seharusnya ditonjolkan adalah karakter Jepang. Semua saran ini dimaksudkan agar pada akhirnya Cocari sebagai restoran Jepang makan dan minum sepuasnya dapat semakin berkembang dan diminati oleh konsumennya.

2.8.2. Interior Restoran Cepat Saji sebagai Identitas Perusahaan dan Pendukung Citra Perusahaan (Studi Kasus : Dundee Fried Chicken Plasa Tunjungan III Surabaya)

Peneliti : Foe Fenny Yuwono

Tahun : 2006

Jenis Penelitian : skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perwujudan interior restoran cepat saji Dundee Fried Chicken di Plasa Tunjungan III Surabaya sebagai salah satu identitas perusahaan. Selain itu, untuk mengetahui citra Dundee Fried Chicken dan interior gerainya di mata konsumen dan masyarakat.

Metode dan analisis data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

Metode penelitian yang dipilih adalah metode penelitian kualitatif untuk mengetahui bagaimana perwujudan interior restoran Dundee Fried Chicken sebagai identitas perusahaan, serta bagaimana citra Dundee Fried Chicken di mata konsumen melalui interior restoran. Data yang akan digunakan adalah data kualitatif serta data kuantitatif.

Data yang diperoleh melalui penelitian ini adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dikumpulkan peneliti. Untuk mengetahui kevalidan hasil penelitian, maka juga dilakukan pengujian reliabilitas. Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi atau keajegan data dalam interval waktu tertentu. Pengujian reliabilitas dengan *interval consistency* dilakukan pada penelitian yang mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

- Metode Pendekatan

Pada proses penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data-data dari lapangan sehubungan dengan interior restoran dan perusahaan tersebut. Interior restoran cepat saji terdiri dari beberapa dimensi interior yang dapat dieksplorasi dan dideskripsikan. Selanjutnya jumlahnya disederhanakan atau dipilih beberapa dimensi yang dianggap dapat mewakili, misalnya warna atau tata letak meja-kursi makan. Kemudian dari

beberapa dimensi tersebut, akan disusun kuesioner yang akan dibagikan pada pengunjung restoran, serta umum.

Hasil dari pengisian kuesioner akan diolah, dan pada akhirnya akan diperoleh dalam bentuk angka-angka dalam tabel. Tabel tersebut akan memperlihatkan tanggapan dan penilaian konsumen terhadap interior restoran secara spesifik, serta dimensi-dimensi interior mana yang kuat (perlu dipertahankan) dan mana yang lemah (perlu diredesain).

Penulis juga akan melakukan pendekatan secara deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Jadi dalam penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data lapangan melalui survei dan pengamatan, lalu menguraikannya berdasarkan landasan-landasan teori yang ada.

- Populasi

Di dalam penelitian ini, populasinya adalah Dundee Fried Chicken Plasa Tunjungan III Surabaya, sedangkan kuesioner akan dibagikan kepada pengunjung restoran sebanyak 200 eksemplar secara acak. Untuk mengetahui penilaian masyarakat umum mengenai restoran tersebut, penulis juga akan membagikan kuesioner secara acak sebanyak 300 eksemplar.

- Metode Pengumpulan Data

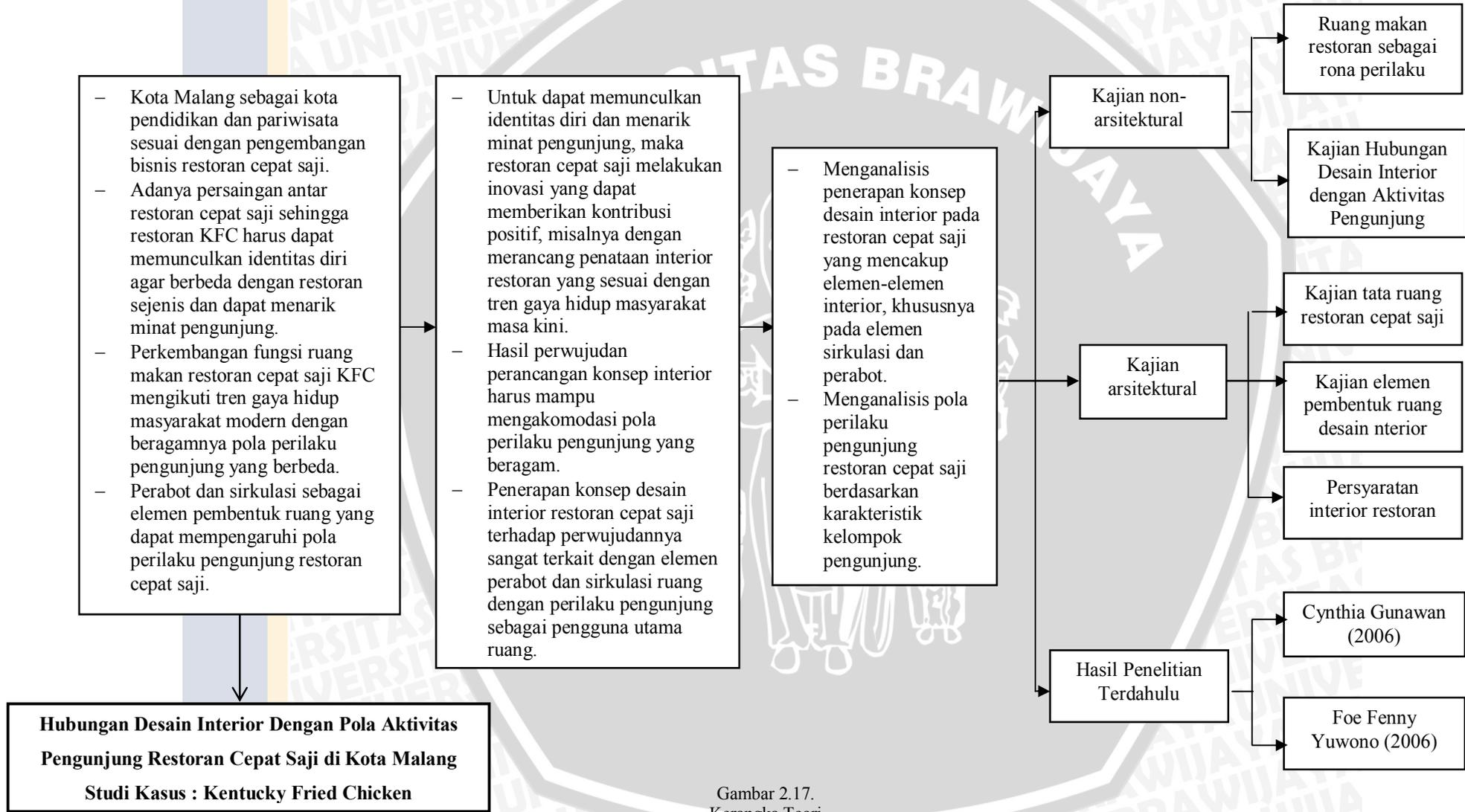
Data-data lapangan yang digunakan untuk penelitian ini dikumpulkan melalui : observasi sebagai pengamatan dan pencatatan langsung di lapangan, wawancara dengan pihak dari Dundee Fried Chicken, pembagian kuesioner pada pengunjung gerai dan umum, pengambilan foto dengan menggunakan kamera, dan pengambilan layout restoran. Untuk data literatur melalui studi pustaka dari referensi-referensi yang ada serta dari internet.

Kesimpulan

Dari hasil beberapa penelitian diatas maka dapat disimpulkan manfaatnya terhadap penelitian ini, antara lain :

- Penelitian terhadap interior suatu restoran dapat meneliti tentang perwujudan jalur sirkulasi, zoning, penataan dan dimensi ruang dan perabot pada ruang makan utama restoran.
- Penelitian tentang interior suatu restoran termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi langsung, studi literatur dan wawancara. Teknik pengolahan dan analisis data berdasarkan pada pola berpikir induktif.

2.9. Kerangka Teori



Gambar 2.17. Kerangka Teori