

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Umum Restoran

2.1.1. Pengertian restoran

Dari arti katanya, restoran berasal dari kata “*re-store*” yang berarti mengembalikan atau memperbaiki kondisi setelah orang melakukan sesuatu pekerjaan. Melalui kegiatan tersebut diperlukan konsumsi makanan dan minuman di suatu tempat untuk mengembalikan energi yang telah terbuang. Tempat dimana orang dapat mengembalikan energi di dalam tubuh dinamakan “*restoration*”. Kata *restoration* kemudian berubah menjadi “*restaurant*” dalam arti bahasa inggris, dan restoran dalam arti bahasa indonesia.

Pengertian restoran menurut UU RI No. 34 Tahun 2000 adalah tempat untuk menyantap makanan dan minuman yang disediakan dengan memungut biaya dan tidak termasuk usaha jenis tataboga atau catering. Menurut Peraturan Kesehatan RI No.304/Menkes/Per/89 tentang persyaratan rumah makan maka yang dimaksud rumah makan adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya. Sedangkan menurut Marsum (2005), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman dengan tujuan untuk mencari keuntungan.

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas bahwa restoran merupakan suatu tempat yang digunakan manusia sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan makan dan minumannya, di dalamnya dilengkapi dengan sistem pelayanan dan fasilitas yang disediakan. Bisnis restoran merupakan bisnis yang sangat digemari oleh pelaku usaha, menurut Atmodjo dalam Sjoftan (2014) beberapa alasan bisnis ini digemari adalah:

- Potensi pasar bisnis restoran yang sangat besar dan akan selalu berkembang.

- Alat-alat penghidang makanan, sistem, kontrol serta pertolongan fisik lainnya yang telah berkembang akan membuat bisnis restoran menjadi semakin mudah dan lancar juga serta semakin menguntungkan.
- Dengan meningkatnya travel, mobilitas serta berbagai hal yang mengakibatkan keadaan tertentu yang menambah alasan untuk makan di luar, mengakibatkan pertumbuhan usaha pelayanan makanan semakin besar pula.
- Harga makanan yang menjadi lebih tinggi merupakan kesempatan yang baik untuk mendapatkan banyak uang.

2.1.2. Klasifikasi restoran

Jenis-jenis restoran jika ditinjau dari aspek bisnis dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis (Baraban, 2001), antara lain:

a. *A'la carte*

Menu lengkap dengan makanan dibuat terpisah, jika ingin menyantap makanan harus memesannya terlebih dahulu pada pelayan. Merupakan restoran tanpa aturan mengikat atau bebas.

b. *Banquet*

Restoran yang menyediakan pelayanan dengan menu yang telah ditetapkan dan menyiapkan piring secara massal. Pembayaran untuk makan dilakukan terlebih dahulu. Dalam perjamuan terdapat hiburan yang disediakan oleh restoran.

c. *Buffet*

Restoran yang telah menyediakan segala menu makanan di meja. Pelanggan dapat langsung mengambil makanan yang diinginkan dengan porsi yang tidak terbatas.

d. *Cafeteria*

Makanan yang disediakan terbatas pilihan-pilihannya, selain makanan yang sifatnya seperti cafe dan juga menyediakan makanan siap saji (*fast food*). Makanan yang disajikan biasanya ditata pada meja service dan bersifat *self service*. Perhitungan harga makanan berdasarkan makanan/ minuman yang diambilnya.

e. *Family Style*

Restoran dengan gaya pelayanan membawa makanan ke meja pelanggan secara langsung. Pelanggan dapat memilih sendiri makanan yang diinginkan. Terkadang diperlukan meja tambahan untuk menaruh piring makanan.

f. *Delivery*

Restoran menerima pemesanan makanan melalui telepon, kemudian pihak restoran mengantarkan makanan ke pelanggan dengan sepeda motor atau sepeda. Sistem pembayaran dilakukan ketika makanan sudah datang.

g. *Fast Food*

Pelanggan mengantri dalam suatu barisan untuk memesan makanan. Pelayan mencatat makanan, memasak makanan, kemudian menerima pembayaran. Pelanggan meninggalkan barisan dengan sudah membawa makanan yang dipesan.

h. *Machine Service*

Suatu restoran yang memakai mesin otomatis. Seseorang dapat mengambil makanan dan minuman sendiri dengan memasukkan koin.

i. *Satellite System*

Makanan disiapkan dalam jumlah besar di dapur, setelah selesai makanan didistribusikan ke masing-masing pelanggan.

j. *Tablesides*

Restoran dengan cara memasak makanan pada sebuah *gueridon*, sehingga pelanggan dapat mengetahui cara memasaknya.

k. *Take Out*

Makanan yang disiapkan untuk tidak dimakan di tempat. Tempat duduk disediakan bukan untuk makan, namun untuk menunggu pesanan selesai dimasak kemudian dibawa pergi.

l. *Tray Service*

Makanan telah disediakan sebelum adanya pemesanan, menjaga makanan tetap hangat ketika dipesan dalam sebuah etalase.

Pramusaji atau pelayan adalah karyawan hotel atau restoran yang mempunyai tugas dan tanggung jawab melayani kebutuhan makanan dan minuman bagi para tamu secara profesional. Pramusaji atau pelayan adalah ujung tombak usaha karena sangat berperan dalam memberikan kepuasan pada tamu yang secara tidak langsung akan memberikan keuntungan bagi perusahaan atau restoran. Tugas utama seorang pramusaji atau pelayan adalah:

- Tugas utamanya adalah melayani tamu. Di samping itu, juga bertanggung jawab pada persiapan restoran sebelum restoran dibuka, yaitu melengkapi semua perlengkapan yang akan digunakan dalam operasional.

- Menjaga kebersihan lingkungan kerja, keamanan, dan keselamatan kerja. Sehingga segala sesuatunya siap untuk kelancaran dan efisiensi pelayanan.
- Bisa berkomunikasi secara efektif dengan para tamu.
- Suka menolong tamu yang membutuhkan pertolongan dan rendah hati.
- Melayani tamu secara keseluruhan dengan baik.

Menurut Soekresno (2007), dilihat dari sistem pengelolaan dan sistem penyajiannya, restoran dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu:

a. *Formal restaurant*

Adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

- Penerimaan pelanggan dengan sistem pesan tempat terlebih dahulu.
- Para pelanggan datang dengan menggunakan pakaian formal.
- Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik atau menu Eropa populer.
- Sistem penyajian yang dipakai adalah Russian Service atau French Service atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut.
- Disediakan ruang cocktail selain ruangan jamuan makan yang digunakan sebagai tempat untuk minum yang beralkohol sebelum santap makan.
- Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi.
- Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara penghasil wine di dunia.
- Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif.
- Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran informal.
- Penataan bangku dan kursi memiliki area service yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*.
- Tenaga relative banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.
- Contoh: *members restaurant, super club, gourmet, main dining room, grilled restaurant*, dan *eksecutive restaurant*.

b. *Informal restaurant*

Adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi pelanggan yang silih berganti.

- Harga makanan dan minuman relatif murah.
- Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat.
- Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal.
- Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah *American Service* atau *ready plate* bahkan *self-service* atau *counter-service*.
- Tidak menyediakan hiburan musik hidup.
- Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain.
- Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu atau pelanggan namun di pampang di *counter* atau langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- Menu yang disajikan sangat terbatas dan membatasi menu-menu yang relatif cepat selesai dimasak.
- Jumlah tenaga service relatif sedikit dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.
- Contoh: *cafe, cafetaria, fast food restaurant, coffee shop, bistro, canteen, taverns, family restaurant, pub, sandwich corner, burger corner, dan snack bar.*

c. *Specialties restaurant*

Adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

- Menyediakan sistem pemesanan tempat.
- Menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer yang disenangi banyak pelanggan secara umum.
- Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional
- Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang atau makan malam.
- Menu *ala-carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- Biasanya menghadirkan musik atau hiburan khas negara asal.
- Harga makanan relatif tinggi dibanding informal restaurant dan lebih rendah dibanding formal restaurant.

- Jumlah tenaga service sedang, dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.
- Contoh: Indonesian food restaurant, Italian food restaurant, Thai food restaurant, Japanese food restaurant, dan Korean food restaurant.

2.2. Desain Interior Restoran

Menurut D.K. Ching (1995) pengertian dari desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktifitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan dan kepribadian. Desain interior sebuah ruang akan terbentuk melalui elemen pembentuk ruang. Begitu pula dengan desain interior sebuah restoran agar bangunan dapat digunakan secara efisien dan efektif harus memiliki elemen-elemen tersebut, yaitu:

a. Dinding

Dinding merupakan elemen pembatas antara ruang satu dengan ruang lainnya. Memberi kesan tertutup, aman, dan memberi batasan seseorang.

b. Lantai

Lantai merupakan penunjang segala sesuatu yang berada di dalam ruang, karena setiap komponen ruang akan selalu berada di atas lantai dan terhubung satu dengan lainnya. Lantai dapat berfungsi selain sebagai pembatas juga sebagai penghubung ruang dan sebagai isolasi suara. Fungsi lantai sangat berperan dalam menunjang kegiatan yang terjadi pada ruangan tersebut, dapat memberi karakter dan dapat memperjelas sifat dari ruang.

c. Langit-langit

Aktifitas yang terjadi dalam ruang akan menentukan fungsi ruang tersebut, dan fungsi akan menentukan bentuk langit-langit serta material dan bentuk yang dipakai untuk memenuhi fungsi ruang tertentu akan menciptakan spesifikasi atau karakteristik dari langit-langit yang akan dipergunakan dalam ruang tersebut. Bentuk dari langit-langit juga dapat dijadikan sebagai penunjuk arah bagi pengunjung.

d. Elemen pengisi ruang

Elemen pengisi ruang akan meningkatkan nilai ruang, menjadikan ruang lebih berfungsi sesuai dengan tujuan, serta memberikan warna tersendiri bagi ruang.

Penempatan elemen pengisi ruang harus tepat guna, agar tidak membuat bingung pengunjung.

e. Aksesoris

Dalam desain interior adanya aksesoris sangatlah penting dalam memberikan fungsi dan estetika pada perabot dan ruangan. Adanya aksesoris membuat ruangan lebih cantik. Menurut Imania (2010), aksesoris dapat dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu aksesoris yang melekat pada perabot, aksesoris yang menambah nilai estetika pada interior, dan aksesoris yang melengkapi fungsi perabot.

Selain elemen desain interior sebuah ruang akan tersusun oleh unsur-unsur desain interior. Unsur-unsur tersebut bila digabungkan dengan baik akan membentuk komposisi yang dapat menghasilkan kesatuan ruang. Menurut Laksmiwati (2012) unsur-unsur desain interior meliputi garis, bentuk, motif, tekstur, ruang, warna, penerangan, akustik, material, dan penghawaan. Berikut merupakan penjelasan mengenai unsur-unsur desain interior:

a. Garis

Unsur garis terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dibagi menjadi garis vertikal, garis horisontal, dan garis diagonal.

b. Bentuk

Unsur bentuk memiliki tiga macam bentuk dasar, yaitu bentuk lurus (segi empat, kubus), bentuk bersudut (segitiga, piramida), serta bentuk lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut).

c. Motif

Motif berupa ornamen dua dimensi atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola atau komposisi tertentu. Motif tiga dimensi merupakan motif yang dibentuk oleh tekstur dan bentuk. Dalam suatu ruang agar tidak terlalu kacau dan ramai, penggunaan motif paling banyak adalah tiga macam.

d. Tekstur

Tekstur berkaitan dengan halus kasarnya suatu permukaan benda atau material. Tekstur dapat dinikmati dengan cara diraba dan dilihat. Tekstur kasar memiliki kesan kuat, hangat, akrab, dinamis, dan *sporty*. Sedangkan tekstur halus memiliki kesan anggun, feminin, romantis, resmi, dan elegan.

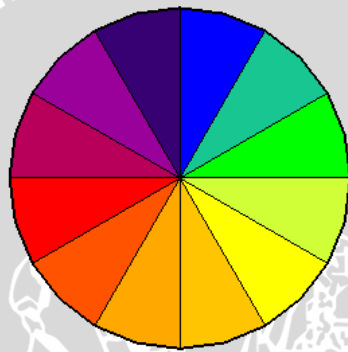
e. Ruang

Ruang dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu ruang fisik dan ruang psikologis. Pengertian ruang fisik adalah ruang yang terwujud secara fisik. Sedangkan ruang

psikologis adalah ruang yang dapat dirasakan adanya. Ruang fisik dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu ruang yang berkesan tertutup, ruang yang berkesan terbuka, serta ruang yang samar atau transparan.

f. Warna

Warna memiliki pengaruh yang besar terhadap suatu komposisi ruang. Pembentukan warna biasanya menjadi daya tarik pertama karena berhubungan langsung dengan indera penglihatan. Dalam teori warna, warna dapat dikelompokkan ke dalam warna primer, sekunder, dan tersier yang membentuk lingkaran warna. Warna primer meliputi tiga warna utama, yaitu merah, kuning, dan biru. Warna sekunder dari campuran dua warna primer, sehingga terbentuk warna jingga, hijau, dan ungu. Warna tersier adalah campuran dari warna primer dan sekunder.



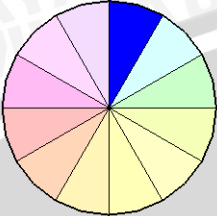
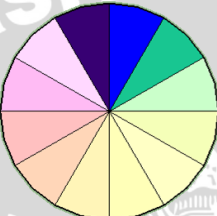
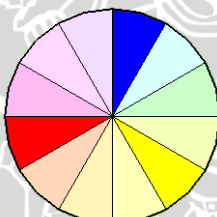

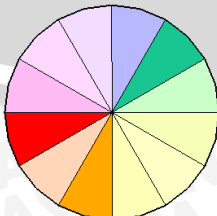
Gambar 2.1. Lingkaran Warna
Sumber: Laksmiwati (2012: 28)

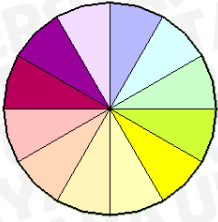
Warna yang satu dengan yang lain mempunyai pengaruh psikologis yang berbeda terhadap manusia, sehingga dapat menimbulkan perasaan atau suasana tertentu.

- Kuning : berkesan menarik perhatian, ceria, dan menyemarakkan suasana ruang.
- Jingga : berkesan dinamis dan atraktif.
- Merah : berkesan dinamis, agresif, berani, perkasa, dan menggyairahkan.
- Ungu : berkesan tenang, lembut, murung, duka, sendu, anggun, dan romantis.
- Biru : berkesan sejuk, segar, tenang, dan dapat mengurangi rangsangan.
- Hijau : berkesan sejuk, tenang, dan memberikan kehidupan.
- Cokelat : berkesan hangat, damai, tenang, akrab, alamiah, gersang, dan suram.
- Abu-abu: berkesan dingin, mendung, damai, formal, dan lembut.
- Putih : berkesan sederhana, bersih, dan menurunkan kontras warna.
- Hitam : berkesan keras, berat berbobot, gelap, dan lambang duka cita.

Selain mempunyai psikologis warna, dalam sebuah desain kombinasi warna tertentu dapat dikelompokkan ke dalam suatu skema warna. Skema warna tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1. berikut.

Tabel 2.1. Skema Warna

No.	Skema Warna	Gambar	Keterangan
1.	Monokromatik		Terbentuk dari deretan nada warna putih sampai hitam melalui hue tertentu. Hue diambil dari salah satu warna pada skema warna.
2.	Analogus		Terbentuk dari tiga warna dalam lingkaran warna yang saling berdampingan. Agar tidak membosankan dibutuhkan warna kontras pada skema ini.
3.	Triadik		Terbentuk dari tiga warna primer atau sekunder, atau tiga warna dalam lingkaran warna yang membentuk segi tiga sama sisi.
4.	Komplementer		Terbentuk dari pemakaian dua warna yang saling berhadapan atau saling berkomplemen.
5.	Komplementer Terbelah		Terbentuk dari satu warna yang dipadukan dengan warna yang mengapit warna komplementernya.

No.	Skema Warna	Gambar	Keterangan
6.	Komplementer Ganda		Terbentuk dari dua warna yang bergandengan yang dipadukan dengan masing-masing warna komplementernya.

Sumber: Lakswiwati (2012: 33)

g. Penerangan

Terdapat dua macam penerangan, yaitu penerangan alam yang mendapatkan cahaya dari sinar matahari dan penerangan buatan yang sumber cahayanya dibuat oleh manusia. Penerangan buatan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu penerangan umum atau merata yang dapat menerangi ruangan secara menyeluruh serta penerangan setempat yaitu penerangan yang hanya menerangi tempat tertentu (*spot lighting*).

h. Akustik

Akustik yang dimaksud dalam unsur desain interior ini adalah pengaturan suara ke dalam atau ke luar ruangan. Pengaturan ini dimaksud untuk mendapatkan kenyamanan dan kenikmatan dalam beraktifitas. Sehingga berkaitan dengan pengaturan material akustik. Material yang dapat digunakan untuk manata akustik antara lain *accoustics tile*, *softboard*, *vinyl*, dan karpet.

i. Material

Material yang dimaksud adalah material *finishing*, yaitu material yang diaplikasikan pada proses akhir desain. Material yang biasanya digunakan untuk *finishing* diantaranya adalah:

- Kayu olahan (*Particle Board*, *MDF*, *HDF*, *Blockboard*, *Plywood*) dan kayu solid (melamix, pelapis, ducco)
- Cat dinding (*water based* dan *solvent based*)
- *Wallpaper*
- Logam (besi, baja, aluminium)
- Keramik
- Kaca
- Batu-batuan
- Plastik

j. Penghawaan

Penghawaan dapat dibagi menjadi dua, yaitu penghawaan alam dan penghawaan buatan. Penghawaan alam memanfaatkan unsur alam dengan bantuan penggunaan bukaan pada ruang. Sedangkan penghawaan buatan menggunakan bantuan alat elektronik, seperti kipas angin dan AC (*Air Conditioner*).

Ruang dalam interior restoran menurut Soekresno (2007) dibagi ke dalam dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu:

a. Ruangan depan

Ruangan depan adalah ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan.

- Luas area memenuhi standar.
- Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api.
- Selalu terpasang alat deteksi kebakaran.
- Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara.
- Bersih, rapi dan sanitasi memenuhi syarat kesehatan.
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

b. Ruangan belakang

Ruangan belakang adalah ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktifitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk di dalamnya, seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, *steward area* dan lain sebagainya.

- Cukup penerangan.
- Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lantai.
- Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur.
- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi.

2.3. Gaya Interior

Kata gaya dalam bahasa Inggris adalah *style* yang berarti jenis tertentu atau semacam, jenis mengacu pada bentuk, penampilan atau karakter. Menurut Marziar dalam Tejo (2014), gaya pada suatu periode dapat dibedakan berdasarkan beberapa kategori, yaitu dimulai dari ornamen, warna, aksesoris, karakter desain dari elemen

interior (bentuk), pola bentuk, tekstur dan kombinasi dari beberapa unsur tersebut.

Elemen gaya tersebut meliputi:

- a. Warna, merupakan salah satu unsur desain untuk memberikan tambahan efek tertentu dengan juga didukung oleh unsur pencahayaan.
- b. Bentuk, dalam desain interior merupakan gabungan antara bidang yang meliputi struktur dinding, lantai, plafon, dan perabot.
- c. Tekstur atau pola, dapat ditemukan pada dinding, lantai, dan plafon yang didapat dari pemakaian material dan penggunaan jenis *finishing* dari material tersebut.
- d. Material, terdapat pada semua finishing elemen interior terkait dengan *finishing* yang digunakan.

Terdapat beragam gaya yang dapat digunakan untuk mendesain interior sebuah restoran. Adanya gaya akan menampilkan karakter tertentu sebuah ruangan. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai macam dan ciri-ciri gaya berdasarkan elemen desain interior dan elemen gaya.

2.3.1. Gaya Country

Gaya *country* bermula dari negara Amerika, pada perkembangannya gaya ini kini banyak diadopsi oleh Indonesia. Menurut Rahadi dalam Okezone (2010), rumah bergaya *country* sudah cukup lama diterapkan di Indonesia. Gaya ini lebih dahulu digemari dibandingkan gaya Mediterania yang baru terkenal pada era tahun 1990-an. Rumah dengan gaya ini merefleksikan gaya arsitektur rumah-rumah di pedesaan yang dekat dengan alam. Kelebihan dari rumah bergaya *country* adalah kesan yang ditimbulkan yaitu akrab, asri, hangat, dan *homey*. Ciri-ciri dari gaya *country* adalah:

- Ruang pada rumah bergaya *country* umumnya saling berhubungan tanpa dibatasi dengan dinding pemisah ruang yang mutlak. *Railing, wall cabinet*, perbedaan level lantai menjadi alternatif dalam menciptakan ruang-ruang.
- Lantai disusun dari material alam, seperti kayu tua, batu bata, serta lantai keramik dari tanah liat maupun batu.
- Langit-langit mengekspos struktur atap.
- Perabot kursi memiliki kaki-kaki yang melengkung, sementara tempat duduknya dilapisi bantalan yang diikatkan.
- Mengedepankan unsur kekunoan dengan memasang benda-benda antik. Perabot yang dipasang pada bangunan bergaya *country* berupa benda memorabilia keluarga, foto keluarga dan binatang peliharaan, serta berbagai lukisan untuk menyemarakkan

tampilan interior rumah. Dilengkapi dengan aneka tanaman yang akan membuat bangunan terlihat lebih asri.

- Memiliki bentuk sederhana, fungsional, dan terlihat agak primitif.
- Tekstur pada ruangan dominan tekstur kasar, karena menggunakan material dari alam.
- Warna-warna yang digunakan mengadopsi warna alam, warna cokelat sebagai dominasi dengan dipadukan dengan warna kemerahan, biru pupus, biru kobalt, terakota, ochre, keemasan, kuning, hijau terang, dan putih sebagai pelengkap.
- Menggunakan material yang berasal dari alam, seperti batu alam, kayu, dan kain.



Gambar 2.2. Gaya *Country*
Sumber: Edupaint, 2011

2.3.2. Gaya *Vintage*

Gaya yang sedang digemari oleh para kaum remaja saat ini adalah *vintage style* (Tejo, 2014). *Vintage style* adalah gaya yang mengacu pada tahun 1900-an sampai 1980-an dimana pada masa ini kebanyakan orang mengingat kembali kenangan atau masa kecil mereka sendiri (Chalmers, 2011). Maka dari itu, gaya *vintage* dapat dikatakan sebagai nostalgia yang mengagumkan atau memiliki kualitas tinggi dan terasa nyaman sekali seperti berada di rumah sendiri. Gaya yang masuk pada periode gaya *vintage* secara berturut-turut yaitu *renaissance*, *racoco*, *late georgian*, *victorian*, *art & craft*, *American beaux arts*, *art nouveau*, *edwardian*, *art deco*, *industrial design*, *beyond modern*, *the space age*, dan *pop movement*. Di bawah ini akan dijelaskan beberapa karakteristik periode gaya *vintage* menurut Akmal (2009).

a. Gaya *Renaissance*

Ciri-ciri gaya *renaissance* adalah:

- Pada kolom dan dinding dilapisi ukiran seperti pada karakter elemen dekoratif, susunan order kolom dapat berubah dengan perbandingan skala *doric* (1:6), *ionic*

(1:9), dan corinthian (1;12). Memperlihatkan pandangan ruang dalam dan bagian luar bangunan yang harmonis.

- Lantai gaya *renaissance* menggunakan material keramik.
- Plafon umumnya dilapisi ukiran (*stucco*) yang obyeknya berupa flora, sosok dan perilaku dari manusia dan fauna, topeng-topeng, perahu, serta perisai.
- Perabot pada gaya ini megah, mahal, dan eksklusif dengan dipadukan dengan ukiran-ukiran.
- Interior kaya akan elemen dekoratif, berupa ukiran atau *sculpture*, relief, serta lukisan-lukisan.
- Badan bangunan berbentuk kubus melebar. Bentuk denah memusat dan simetris. Gaya ini menekankan pada simetri, proporsi, geometri, dan keteraturan bagian.
- Tekstur pada permukaan elemen desain interior adalah tekstur kasar dari penggunaan ukiran.
- Warna menggunakan skema warna monokromatik.
- Material yang dominan digunakan adalah marmer.



Gambar 2.3. Gaya *Renaissance*
Sumber: Ale, 2011

b. Gaya *Racoco*

Ciri-ciri gaya *racoco* adalah:

- Dinding menggunakan hiasan kayu *paneling* atau bentukan kurva. Menggunakan *wallpaper* bermotif suluran melengkung, daun-daunan, bunga yang dikombinasikan dengan kerang sehingga memberikan kesan naturalistik.
- Lantai menggunakan material porselin.
- Plafon menggunakan hiasan berupa bingkai cermin diberi lukisan yang menggambarkan keadaan alam di taman firdaus.

- Perabot pada masa gaya *racoco* adalah gaya abad 18 yang berkembang ketika seniman Barok meninggalkan gaya simetris dan mulai menambahkan bunga, tanaman, dan permainan lainnya. Perabot mendapat pengaruh Cina dan Inggris, sehingga mempengaruhi elemen dekoratif. Pada bagian kaki meja atau kursi dibuat menyatu dengan bentukan geometris.
- Elemen dekoratif cukup rumit. Dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu bentuk bingkai cermin yang digunakan sebagai hiasan plafon dan motif dekorasi kerang yang berbentuk seperti huruf C (*C-Rocaille*) yang kemudian disusun menjadi *car-touche*.
- Bentuk dasar arsitektur simetris, namun susunannya dibuat asimetris.
- Menggunakan ornamen abstrak seperti nyala api, dedaunan atau tekstur seperti kerang yang asimetris dan lengkungan-lengkungan patah.
- Menggunakan warna-warna cerah, karena nuansa yang ingin ditampilkan adalah keberanian, roman, kegembiraan, dan eksotis.
- Menggunakan material yang mudah dibentuk, seperti kayu yang dipahat dan paling banyak menggunakan plesteran.



Gambar 2.4. Gaya *Racoco*
Sumber: Wikipedia, 2015

c. Gaya *Late Georgian*

Ciri-ciri gaya *late georgian* adalah:

- Dinding menggunakan panel dado dengan kain gantung (*gorden*) pada reng dari kayu antara *chair rail* dan lis profil, dengan kain beludru dan sutra. Dinding menggunakan *finishing* cat warna putih, warna gelap, dan warna batuan atau marmer. Jendela menggunakan susunan *frame* dan jendela kaca. Jendela menjadi elegan karena ukuran yang tinggi dari ruangan. Bentuk jendela bulat dengan *frame* jendela lengkung atau persegi panjang sering digunakan.

- Lantai *unfinished* menampilkan pola sederhana pada ruangan.
- Plafon menggunakan lis profil sederhana dengan bentuk balok atau *egg and dart*. Dekorasi lukisan pada kanvas atau kertas digunakan pada bagian tengah plafon.
- Perabot menggunakan material utama kayu, seperti kayu mahogani. Perabot menggunakan ukiran-ukiran pada sandaran. Pada kaki kursi terdapat ukiran wajah singa.
- Aksesori lampu menggunakan sumbu berbentuk silinder dengan material metal. Penggunaan lampu berwarna silver seperti kaca cermin, dapat memantulkan sinar cahaya.
- Bentuk interior menggunakan proporsi dan keseimbangan.
- Tekstur berupa ukiran pada plafon dan perabot.
- Warna yang biasa digunakan adalah merah, cokelat, dan putih.
- Material batu bata, parket, dan kayu menjadi material umum yang diaplikasikan pada lantai.



Gambar 2.5. Gaya *Late Georgian*
Sumber: Faudree, 2011

d. Gaya *Victorian*

Ciri-ciri dari gaya *victorian* adalah:

- Dinding bergaya *victorian* menggunakan panel dinding dengan pola panel dado yang juga berfungsi sebagai *backdrop*. Selain menggunakan panel juga menggunakan *wallpaper*, keramik bermotif, dan batu marmer. Motif yang digunakan biasanya adalah motif *floral*. Jendela bergaya *victorian* memiliki desain yang sederhana. Beberapa menggunakan kaca patri sebagai dekorasi.

- Lantai biasanya menggunakan lantai polos dari kayu dengan pola geometris yang dilapisi karpet. Selain itu lantai juga menggunakan material linoleum bermotif dan juga linoleum polos.
- Plafon bergaya *victorian* cenderung menerapkan banyak ornamen sehingga plafon terkesan elegan. Ornamen yang digunakan kebanyakan bermotif bunga, medallion pada plafon.
- Perabot pada gaya ini besar dan berat. Desain perabot dibuat dengan bantalan dan *upholstery* (bahan penutup) yang lebih tebal dari biasanya sehingga terasa lebih empuk saat diduduki.
- Aksesoris berupa foto atau lukisan yang disusun memenuhi hampir seluruh permukaannya.
- Memiliki bentuk lengkung dan kurva yang khas.
- Permukaan benda-benda dan elemen interior menggunakan tekstur halus dan lembut.
- Biru cerah dan hijau muda merupakan warna yang banyak digunakan pada gaya ini.
- Material dinding yang digunakan adalah kayu dengan kombinasi lis atau *framed*. Material pintu yang digunakan adalah kayu dengan dekorasi kaca patri sehingga cahaya dapat masuk. Material beludru dan brokat banyak diterapkan sebagai material penutup untuk perabot maupun tirai.



Gambar 2.6. Gaya *Victorian*
Sumber: Desain Desain Rumah, 2013

e. Gaya Art & Craft

Ciri-ciri dari gaya *art & craft* adalah:

- Dinding menggunakan material kayu struktural, batu, dan batu bata. Pelapisan dinding dengan panel kayu ukir dan keramik, biasanya juga terdapat plin dan lis (Santoso, 2013).
- Lantai menggunakan pola diagonal (Santoso, 2013).
- Plafon terbuat dari susunan horisontal balok kayu dan menggunakan teknik stensil pada bagian border dengan motif floral, titik lampu, dan sudut plafon (Santoso, 2013).
- Perabot memanfaatkan kerajinan atau pertukangan kayu dengan finishing warna hangat serta terdapat detail-detail interior yang di *expose*. Perabot juga mengkombinasikan bentuk garis horisontal dan vertikal yang terlihat sederhana dengan proporsi yang elegan (Tanaya *et all*, 2013).
- Elemen aksesoris ditonjolkan dengan engsel besi yang rumit dengan gerendel daripada kenop atau *handle* pintunya (Tanaya *et all*, 2013).
- Pola motif bunga-bunga berbentuk geometri sederhana, memiliki nilai estetis dan *craftmanship* yang sangat tinggi (Wikipedia, 2013).
- Didominasi oleh tekstur kasar, karena menggunakan ornamen yang mayoritas berupa sulur—sulur atau tumbuhan yang padat dan rumit (Wikipedia, 2013).
- Finishing menggunakan warna hangat dan warna terang (merah, kuning, hijau, biru).
- Penggunaan kayu dengan *finishing* natural lebih dipilih dibandingkan kayu dengan *finishing* terlalu berat (Akmal, 2009).



Gambar 2.7. Gaya Art & Craft
Sumber: Pinterest, 2015

f. *Gaya Art Nouveau*

Ciri-ciri gaya *art nouveau* adalah:

- Dinding memiliki ciri-ciri menggunakan material *wallpaper*, keramik, dan panel kayu. Ubin keramik digunakan untuk membalut dinding interior ataupun serambi, beberapa keramik bisa menciptakan patra yang diulang, ataupun satu motif besar. Selain ubin keramik, dinding juga diberi lukisan-lukisan. Motif dekorasi dengan tumbuhan laut dan pengulangan patra dengan garis kurva vertikal, dan lain-lain. Warna dinding menggunakan warna-warna pastel atau warna putih. Untuk kaca menggunakan kaca berwarna pada jendela berukuran besar.
- Lantai memiliki ciri-ciri menggunakan material kayu, karpet, ubin keramik dengan motif bentuk bunga abstrak (kuncup mawar), bentuk luwes, sulur tanaman, terdapat *frame* atau *border*, dan untuk warna yang digunakan adalah warna-warna pucat.
- Plafon menggunakan *expose* balok kayu vertikal dan horisontal dengan detail pada bagian pusat plafon.
- Perabot memiliki bentukan naturalistik.
- Dekorasi ornamen berbentuk tanaman dan bentukan alam lainnya.
- Bentukan terinspirasi dari alam serta menggunakan bentuk lengkungan dalam jumlah yang banyak. Lebih menggunakan bentuk-bentuk plastis dan organis, namun tetap mengandalkan prinsip-prinsip geometris.
- Tekstur menggunakan motif-motif dari Asia.
- Menggunakan warna-warna natural dengan *finishing* pernis.
- Material menggunakan kayu solid.



Gambar 2.8. *Gaya Art Nouveau*
Sumber: Mandala, 2014

g. *Gaya Art Deco*

Ciri-ciri gaya *art deco* adalah:

- Paduan beton penyangga dengan kayu pada dinding digunakan untuk menciptakan kesan serasi dalam dekorasi ruang. Memadukan logam, kayu, dan kaca pada jendela maupun pintu, akan dapat memperjelas gaya *art deco*.
- Pemberian aksent pada dekorasi lantai dengan membentuk ornamen, warna, dan simbol yang berbeda antara satu ruangan dengan ruangan yang lain.
- Plafon menggunakan *expose* balok kayu vertikal dan horisontal dengan detail pada pusat plafon.
- Perabot menggunakan konsep perabot *built-in massal*, yaitu perabot yang dirancang dan dibuat sesuai dengan ukuran ruang dan kebutuhan dari pengguna. Perabot memiliki desain yang rumit, anggun, dan bernuansa eksotis. Perabot dengan kualitas tinggi biasanya terbuat dari kayu yang bagus dan sangat keras.
- Menggunakan hiasan yang menunjukkan kemewahan dan glamor. Awalnya mengutamakan hiasan-hiasan tradisional setempat.
- Bentuk menggunakan garis-garis lengkung dan zig-zag. Ruangan menggunakan proporsi yang tidak biasa.
- Menggunakan perpaduan tekstur, bentuk, dan ornamen yang kontras namun dapat terlihat serasi.
- Menggunakan permainan warna yang terkadang kontras namun serasi. Penggunaan warna tidak terbatas, seperti warna merah, biru, hijau, hitam, putih, metalik, dan natural dengan *finishing* berupa *laquer*, pernis, dan *glossy*.
- Material yang digunakan sangat beragam bahkan sampai bahan plastik. Material yang lain adalah penggunaan kayu dengan warna gelap atau logam tabung. Tujuan penggunaan bahan yang berbagai macam adalah untuk menciptakan keserasian dan simetrisitas dekorasi ruangan yang diciptakan.

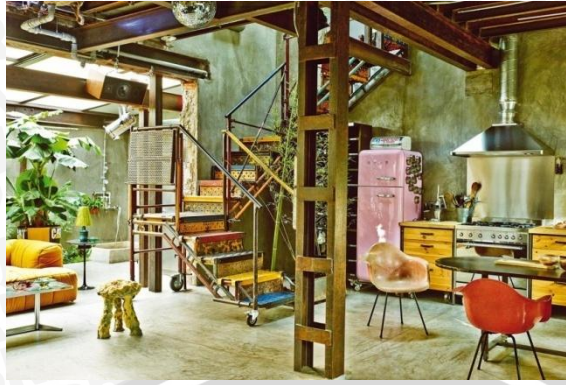


Gambar 2.9. Gaya Art Deco
Sumber: Fauzi, 2015

h. Gaya Industrial Design

Ciri-ciri dari gaya *industrial design* menurut Suradipa (2015) adalah:

- Gaya *industrial design* dikenal dengan elemen desain yang terkesan *unfinished*. Dinding menggunakan bata *expose* atau semen.
- Lantai menggunakan lantai acian maupun lantai parket.
- Konstruksi plafon terbuka yang memperlihatkan palang kayu atau sistem perpipaan.
- Perabot cenderung tanpa *finishing* cat, melaikan menunjukkan warna aslinya. Penggunaan kursi dengan material kayu atau besi yang tidak divernis.
- Aksesoris memanfaatkan benda-benda lama dengan material *industrial design*.
- Bentuk dari kombinasi garis horisontal dan vertikal yang berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi.
- Menerapkan aplikasi *unfinish* pada interior sehingga ruangan menjadi lebih bertekstur.
- Warna yang digunakan kebanyakan warna-warna gelap dan warna monokrom seperti hitam, coklat tua, abu tua.
- Menggunakan material metal seperti besi dan baja, aluminium, balok kayu, batu-batuan, serta bata ekspos yang memberikan kesan maskulin pada gaya ini.



Gambar 2.10. Gaya *Industrial Design*
Sumber: Josephine, 2014

i. Gaya *Pop Movement*

Ciri-ciri dari gaya *pop movement* adalah:

- Dinding pada gaya ini berfungsi untuk memajang foto-foto, poster, adegan dari dari buku komik, maupun potongan artikel yang menarik.
- Lantai menggunakan material sintetis, yaitu dengan pengolahan kayu lapis. Pola yang digunakan pada lantai adalah kotak-kotak dan geometris.
- *Finishing* plafon menggunakan material sintetis.
- Perabot dengan gaya 60-an cocok diaplikasikan pada gaya interior pop movement, seperti kursi yang retro-futuristik, sofa minimalis, atau kursi *egg*.
- Aksesoris kebanyakan berupa lukisan *pop art* dalam berbagai ukuran yang dapat diletakkan di atas perapian, sofa, kamar tidur, atau pada dinding ruang makan.
- Bentuk desain lebih dinamis. Bentuk memiliki sudut tumpul (lengkung), terkadang tidak bersudut. Dalam arti tidak bersudut ekstrim seperti lingkaran. Pola yang kuat pada bentukan pola yaitu: *curve scrolls*, *circle*, *squares*, dan *waves*.
- Menerapkan perpaduan tekstur dari material yang berbeda sering digunakan untuk mencapai efek dekoratif.
- ‘More colourful the better’ penuh warna-warni dengan gabungan beberapa warna primer maupun sekunder yang bersifat *artificial* (buatan) dengan kontras yang tinggi. Menggunakan warna cerah dan terang *shocking colours* seperti ungu, nila, merah muda, hijau muda, dan putih.
- Menggunakan material yang cenderung elastis dapat dibentuk dinamis seperti rotan, plastik, *fiber glass*.



Gambar 2.11. Gaya *Pop Movement*
Sumber: Hepisoda, 2015

2.3.3. Gaya Kontemporer

Gaya kontemporer berkembang sekitar awal 1920-an yang diperkenalkan oleh sekumpulan arsitek *Bauhaus School of Design* Jerman. Gaya ini merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Untuk sebuah seni bangunan, gaya kontemporer berkembang pesat pada tahun 1940 – 1980an. Kontemporer dapat diartikan sebagai sesuatu yang serba baru, perubahan desain selalu berkembang sesuai dengan waktu dan eranya. Perubahan desain diiringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengulangan, serta teknologi yang digunakan. Ciri-ciri gaya kontemporer adalah:

- Memiliki desain arsitektur yang lebih kompleks, inovatif, variatif, dan fleksibel. Konsep ruang memiliki kesan terbuka atau *open plan* dengan harmonisasi ruang dalam yang menyatu dengan ruang luar. Dinding polos (tidak menggunakan *wallpaper*), namun menggunakan warna-warna yang mencolok. Untuk susunan batu bata sengaja untuk tidak dipleser. Dekorasi dinding yang lain dapat menggunakan cat, kayu tripleks atau panel yang dilapisi dan plester yang dipoles. Panel bata dari kaca membuat cahaya masuk menambah daya tarik tekstur.
- Lantai menggunakan papan-papan kayu alami yang lebar, semen atau beton, yang dapat dicat, diwarnakan, maupun dipoles.
- Plafon menggunakan material alami seperti kayu.
- Penampilan perabot yang sederhana dan efisien dengan bagian-bagian tersendiri yang membentuk suatu tema. Kursi berbingkai logam, dan sarung bantal berbahan kulit, linen, atau tweed paling digemari. Interior memadukan beberapa perabot lama dan antik, yang digunakan sebagai titik utama dan diberi pencahayaan khusus.

- Aksesoris yang dipasang adalah aksesoris yang melambangkan suatu kesatuan. Benda seni yang menarik, dari kain penghias dinding hingga lukisan akrilik, akan terlihat tepat bila disandingkan pada dinding yang polos.
- Pengolahan bentuk geometris sederhana.
- Menggunakan garis lurus sebagai *detail*.
- Menggunakan warna-warna netral, seperti hitam, putih, dan abu-abu, berpadu dengan warna perak metalik dengan tampilan yang bersih. Penggunaan warna cerah dapat ditambahkan untuk menghidupkan ruangan.
- Banyak menggunakan material alam.



Gambar 2.12. Gaya Kontemporer
Sumber: Josephine, 2012

2.3.4. Gaya Tradisional Jawa

Bangunan tradisional dibangun dengan mengandung muatan dan nilai jati diri yang mampu menampilkan karakter fisiknya. Arsitektur gaya tradisional Jawa tercipta melalui proses yang panjang, sudah disesuaikan dengan kondisi alam dan lingkungan Indonesia. Ciri-ciri dari gaya tradisional adalah:

- Memiliki 4 buah soko guru. Ruang dalam dan ruang luar selalu terhubung tanpa pembatas yang tegas.
- Lantai menggunakan material kayu atau model lantai parket.
- Plafon menggunakan konsep *expose* rangka atap.
- Perabot dapat menggunakan material daur ulang, seperti kursi dari sisa kayu atau rotan.
- Aksesoris berupa karya seni tradisional jawa, seperti keris, wayang, dan batik.
- Mengadopsi bentukan halus dan lengkung, yaitu refleksi dari pola-pola sulur tanaman atau dahan pohon yang disusun secara rapi dan konsisten.
- Tekstur berupa ukiran floral tradisional jawa dari material kayu.

- Menggunakan warna alami, seperti warna cokelat yang dikombinasikan dengan warna cokelat susu. Menggunakan warna-warna yang cerah agar ruangan tidak memiliki kesan gelap dan menyheramkan.
- Material menggunakan material alami, seperti kayu, rotan, bambu, dan jerami.



Gambar 2.13. Gaya Tradisional Jawa
Sumber: Bali Bali Beach, 2015

2.3.5. Gaya Modern

Gaya modern merupakan gaya yang berkembang dengan pesat pada saat ini di Indonesia. Banyak bangunan privat menerapkan konsep bangunan dengan gaya ini. Ciri-ciri dari gaya modern adalah:

- Dinding menggunakan warna yang terang dengan cat dinding yang bersih atau dengan motif yang teratur.
- Lantai dapat menggunakan material keramik maupun marmer.
- Plafon menggunakan material *gypsum board*.
- Perabot pada ruangan disesuaikan dengan fungsi dan tempatnya.
- Minim detail (minimalis) dan ukiran, ornamentatif, dekoratif. Karena dianggap tidak memiliki fungsi, maka segala jenis aksesoris ditiadakan dalam desain bergaya modern.
- *Straightforwardness* (apa adanya) dan *simplicity* (sederhana, tidak berlebihan). Bentuk sederhana, desain lebih mengacu pada fungsi dan kebutuhan. Bentuk yang sering muncul adalah bentuk geometris bukan bentuk abstrak, sehingga bentuk interior tegas dan bergaris lurus.
- Tekstur menggunakan tekstur halus yang memberikan kesan resmi dan elegan.
- Menggunakan warna-warna netral, warna monokrom.
- Menggunakan material seperti *plywood*, kaca, batu alam, dan rotan.



Gambar 2.14. Gaya Modern
Sumber: Josephine, 2012

2.3.6. Gaya Modern Natural

Sebagian besar elemen pada ruang memiliki desain yang *simple*. Ciri-ciri dari gaya modern natural adalah:

- Menggunakan dinding *unfinished* dengan menampilkan dinding batu natural. Konsep ini dapat digunakan pada salah satu atau sudut dinding tertentu atau pada keseluruhan dinding. Melakukan pengecatan *white dust* pada dinding bata untuk mempertahankan kesan modern pada bangunan bergaya natural atau rustic.
- Lantai menggunakan konsep lantai parket atau warna terakota.
- Melekatkan plafon dengan atap dan kayu besar penyangga atap sebagai tampilan utama pada plafon.
- Menggunakan perabot kayu dalam warna pelitur yang natural. Memilih perabot dengan gaya yang sederhana dan tanpa detail. Memadukan dengan beberapa perabot dari bahan rotan dengan pelitur natural atau menggunakan perabot rotan yang dipadukan dengan besi hitam untuk memberikan sentuhan gaya modern pada interior. Untuk sofa dapat menggunakan model minimalis dengan *cover* warna natural dari imitasi kulit.
- Memasukkan tanaman hidup pada dekorasi ruang. Memilih aksesoris dari material natural.
- Menghindari bentuk yang terlalu unik dan futuristik.
- Menggunakan tekstur rustic.
- Penggunaan unsur warna yang menghadirkan suasana natural atau alam, seperti warna coklat tanah, abu-abu bebatuan, dan hijau dedaunan.
- Menggunakan material alami, seperti kayu, rotan, dan batu alam.



Gambar 2.15. Gaya Modern Natural
Sumber: Putra, 2015

2.4. Pengertian Persepsi

Pengertian persepsi menurut Wikipedia (2015) adalah tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan. Dalam mempelajari persepsi perlu juga mengenal mengenai kekonstanan persepsi (konsistensi), yaitu persepsi bersifat tetap yang dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh sebelumnya. Persepsi yang seringkali menjadi bahasan secara umum adalah persepsi visual. Persepsi visual merupakan hasil dari apa yang dilihat baik sebelum melihat atau masih membayangkan dan sesudah melakukan obyek yang dituju.

Menurut Purwodarminto dalam Haryanto (2015), persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui penginderaan. Sedangkan menurut Robbins dalam Haryanto (2015), persepsi merupakan kesan yang diperoleh oleh individu melalui panca indera kemudian dianalisa, diinterpretasi, dan dievaluasi, sehingga individu tersebut memperoleh makna.

Persepsi memiliki sifat subjektif karena bergantung pada kemampuan dan keadaan dari masing-masing individu, sehingga akan memiliki penafsiran yang berbeda antara satu individu dengan yang lain. Meskipun individu memandang pada satu benda yang sama, mereka dapat mempersepsikannya dengan berbeda-beda. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan persepsi adalah proses perlakuan individu yaitu pemberian tanggapan, arti, gambaran, atau penginterpretasian terhadap apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan oleh inderanya dalam bentuk sikap, pendapat, dan tingkah laku atau disebut sebagai perilaku individu.

2.5. Pengertian Kuesioner

Menurut Sugiyono dalam Widisudharta (2008), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan instrumen untuk jenis penelitian kuantitatif yang disimpulkan dalam bentuk kualitatif. Dengan adanya kuesioner, responden mudah untuk memberikan jawaban karena alternatif jawaban telah disediakan dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pengisiannya. Terdapat beberapa bentuk pertanyaan dalam kuesioner antara lain:

a. Pertanyaan tertutup (*closed question*)

Kuesioner dengan pertanyaan tertutup artinya adalah pertanyaan pada kuesioner telah dilengkapi dengan pilihan jawaban untuk responden. Sehingga, responden tidak dapat memberikan jawabannya secara bebas. Pertanyaan bentuk ini biasa digunakan apabila masalah pada penelitian telah jelas.

b. Pertanyaan terbuka (*open question*)

Kuesioner dengan pertanyaan terbuka artinya adalah peneliti memberikan kesempatan kepada responden secara bebas untuk memberikan jawaban dan tanggapannya terhadap isi kuesioner. Pertanyaan ini biasa digunakan apabila peneliti ingin mendapatkan opini responden.

c. Pertanyaan terbuka dan tertutup (*open and closed question*)

Kuesioner dengan bentuk ini menggunakan dua bentuk pertanyaan. Dalam satu kuesioner terdapat bentuk pertanyaan terbuka dan juga pertanyaan tertutup.

Jenis skala penelitian pada kuesioner dapat menggunakan jenis skala diferensial semantik. Skala diferensial semantik adalah skala untuk mengukur sikap dan lainnya. Skala ini berisikan serangkaian karakteristik yang bersifat bipolar (dua kutub). Skala tersusun dalam satu garis *continue*, dimana jawaban sangat negatif (-) terletak di bagian kiri garis, sedangkan jawaban sangat positif (+) terletak di bagian kanan garis. Data berupa data interval, dimana responden dapat memberikan jawaban pada rentang jawaban yang negatif (-) hingga positif (+).

2.6. Tinjauan Komparasi

Tinjauan komparasi dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan, perbandingan, serta bahan evaluasi bagi suatu penelitian. Komparasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dari jurnal-jurnal terdahulu yang memiliki kesamaan topik. Diantaranya mengambil topik komparasi mengenai penilaian preferensi pengunjung terhadap desain

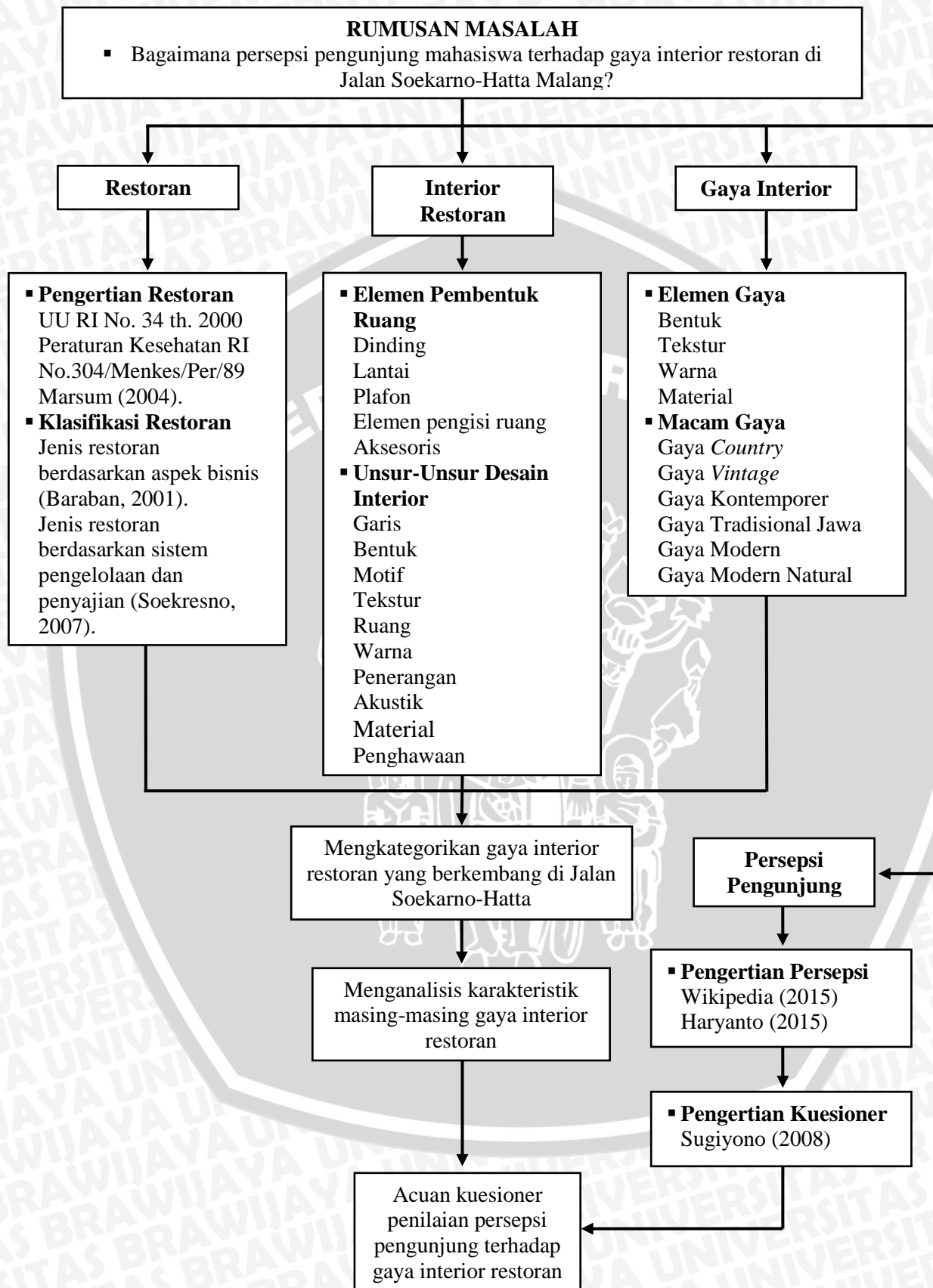
lobi hotel, tanggapan pengunjung terkait layanan restoran, tanggapan pengunjung terkait interior restoran, pengaruh interior terhadap perilaku pengunjung, serta analisis beberapa gaya interior restoran yang akan disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Tinjauan Komparasi dari Jurnal

Jurnal	Judul	Metode	Hasil	Kontribusi untuk Penelitian
Jurnal 1	User Preference of Interior Design Elements in Hotel Lobby Spaces Oleh: Rutkin (2005)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode berupa penelitian simulasi ▪ Menggunakan 4 variabel: skala, material, penataan perabot, dan akses pencahayaan dan pemandangan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lobi dengan skala besar, plafon tinggi, dan elemen dekoratif yang besar lebih disukai oleh tamu hotel. ▪ Tamu hotel lebih menyukai material <i>furniture</i> yang lembut. ▪ Pengaturan tempat duduk berkelompok lebih disukai daripada pengaturan individu. ▪ Lobi yang memiliki pencahayaan dan pemandangan melalui jendela lebih disukai. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penggunaan variabel yang sesuai dapat menghasilkan hasil penelitian yang sesuai dengan harapan. ▪ Penilaian suatu barang/ kondisi tertentu dapat diketahui melalui preferensi dengan bantuan kuesioner.
Jurnal 2	Analisis dan Usulan Perbaikan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Fuzzy-Servqual di Cafe Lai-Lai Oleh: Mauliddiya <i>et al</i> (2014)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode <i>accidental sampling</i> untuk teknik pengambilan sampel ▪ Metode <i>closed question</i> untuk kuesioner. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelayanan yang diberikan oleh Kafe Lai-Lai belum mampu memenuhi harapan yang diinginkan konsumen. ▪ Usulan yang menjadi prioritas dalam perbaikan kualitas pelayanan yaitu karyawan mampu menerima masukan dari konsumen (-0,41), karyawan melakukan transaksi dengan cepat (-0,39), barang konsumen aman (-0,32), penyajian pesanan cepat (-0,68), jumlah tempat duduk memadai (-0,90). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan metode kuesioner yang sama, yaitu metode <i>closed question</i>.
Jurnal 3	Proses pembentukan Citra Melalui Interior Store Oleh: Sihombing (2013)	Metode kualitatif deskriptif.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proses pembentukan citra di benak konsumen diawali dengan memperhatikan elemen-elemen yang terdapat pada interior store House of 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan metode yang sama yaitu kualitatif deskriptif untuk menjabarkan keragaman dan karakteristik gaya

Jurnal	Judul	Metode	Hasil	Kontribusi untuk Penelitian
			<p>Raminten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Perhatian pengunjung memberikan pengalaman perasaan, berpikir, bertindak, dan berhubungan. Citra House of Raminten sebagai sebuah café unik, klasik, dan berkonsep tradisional Jawa, kurang lebih sesuai dengan yang diharapkan pemilik café. 	<p>interior restoran.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengunjung datang ke restoran dengan memperhatikan elemen-elemen interior restoran.
Jurnal 4	<p>Pengaruh Interior Toko Oen Malang terhadap Perilaku Pengunjung</p> <p>Oleh: Aprilita (2014)</p>	<p>Metode kualitatif deskriptif berbasis pendekatan perilaku lingkungan, yang menggunakan teori behavior setting.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interior Toko Oen Malang memberikan pengaruh terhadap perilaku pengunjung melalui pola aktivitas. Letak area bakery, area pengunjung, serta area kasir dan service mempengaruhi pola aktifitas pengunjung. Sistem pelayanan self-service mendorong pengunjung untuk mengelilingi restoran. Organisasi ruang membentuk pola sirkulasi yang dapat digunakan untuk mengarahkan pengunjung. Tingkat kenyamanan pengunjung juga dipengaruhi oleh bentuk perabot, warna, dan organisasi ruang. 	<ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan hasil penelitian, bentuk perabot dan warna dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Keduanya termasuk dalam bagian gaya.
Jurnal 5	<p>Studi Gaya Vintage pada Interior Cafe di Surabaya (Studi Kasus: Canary Cafe, DailySweet Cafe, dan Stilrod Cafe)</p> <p>Oleh: Tejo (2014)</p>	<p>Metode kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif.</p>	<p>Gaya yang diterapkan pada interior Canary cafe, DailySweet Cafe dan Stilrod Cafe termasuk dalam periode gaya vintage, yaitu ada pada desain lantai, dinding, plafon, perabot, aksesoris lampu, serta aplikasi pintu dan jendela.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel yang sama yaitu elemen desain interior (dinding, lantai, plafon, perabot, dan aksesoris).

2.7. Kerangka Teori



Gambar 2.16. Diagram Kerangka Teori