

PENGARUH SETTING RUANG TERHADAP PERILAKU PENGGUNA DENGAN PENDEKATAN BEHAVIORAL MAPPING

Fariz Nizar, Adi Sasmito

Universitas Pandanaran

Email: fariz.nizar.lukman@gmail.com, sasmitoadi308@gmail.com

Abstract

Café is one of the favorite places for young people at this time, the room setting is the aspect that most influences visitors when visiting so they don't feel bored and bored while in the café, therefore the author takes the theme of research on the effect of space settings on user behavior. Behavior mapping approach, using the behavior mapping method, the writer can find out which places are often visited by users or visitors to the coffee shop, the research method in this study is a descriptive qualitative method. , and the conclusion of this study will find the relationship between room settings and user behavior at Diallo Cofee Semarang.

Keyword: *Café, Setting Room, Behaviour Mapping*

Abstrak

Café adalah salah satu tempat favorit anak muda pada saat ini, setting ruang adalah aspek yang paling mempengaruhi pengunjung ketika berkunjung agar tidak merasa bosan dan jenuh pada saat berada di café tersebut, oleh karena itu penulis mengambil tema penelitian tentang pengaruh setting ruang terhadap perilaku pengguna dengan pendekatan behaviour mapping, dengan menggunakan metode behavior mapping penulis bisa mengetahui tempat mana saja yang sering disinggahi oleh para pengguna atau pengunjung di dialo coffe, metode penelitian pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif metode ini adalah metode yang paling tepat karena menceritakan Susana pada objek secara langsung, dan kesimpulan pada penelitian ini akan ditemukan keterkaitan setting ruang terhadap perilaku pengguna di Diallo Cofee Semarang.

Kata kunci: *Café, Setting Ruang, Behaviour Mapping*

Pendahuluan

Beberapa ahli menyatakan pengertian tentang tata ruang menurut Liang Gie (2000:220) lingkungan fisik merupakan segenap faktor fisik, yang bersama sama yaitu merupakan suasana fisik yang melingkupi suatu tempat kerja. Menurut George terry menyatakan "Tata ruang adalah penentuan mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam penggunaan ruang secara terperinci maka ruang ini adalah untuk menyiapkan susunan yang praktis dari faktor-faktor fisik yang dianggap perlu bagi pelaksanaan kerja dengan biaya yang layak (1988:200).

Reaksi manusia terhadap suhu tempat berbeda tiap individunya, dimana dalam sebuah arti arsitektural secara alamiah dapat ditentukan reaksi psikologis terhadap pengaruh ruangan yang lembab atau panas. Kenyamanan yang dirasakan oleh penghuninya dapat mempengaruhi keberhasilan sebuah ruangan dalam perannya sebagai tempat kegiatan. Tuntutan kenyamanan yang harus dipenuhi adalah kenyamanan fisis dan psikis (Sugini, 2003).

Teritori adalah bagian dalam desain ruang yang pertama kali dikembangkan oleh Altman seorang pakar masalah perilaku. Ini merupakan sebuah pengembangan dari teori behaviour constraint atau hambatan perilaku. Sebuah hambatan perilaku adalah individu atau kelompok yang kehilangan control terhadap terjadinya situasi tertentu yang berdampak pada sebuah desain lingkungan ataupun sebaliknya. Sebuah kawasan teritorial adalah sebuah mekanisme perilaku untuk mencapai privasi tertentu yaitu terlihat jelas pada kawasan yang menjadi pembatas antara seorang individu dengan orang lainnya.. Batas tersebut bersifat nyata tapi tetap yang terikat atas kepemilikan atau hak seseorang atau atas lokasi geografis

Ruang dalam pendekatan ini mempunyai sebuah arti dan nilai yang plural dan berbeda-beda, tergantung tingkat apresiasi dan sebuah kognisi individu yang menggunakan ruang tersebut. Pendekatan ini melihat bahwa aspek norma, kultur, psikologi yang berbeda akan menghasilkan konsep dan ruang yang berbeda (Rapoport, 1977). Pendekatan ekologis menekankan pada sebuah tinjauan ruang sebagai kesatuan ekosistem dan melihat komponen ruang saling terkait dan berpengaruh secara mekanistik, oleh karenanya hubungan mekanistik, system ruang kemudian dapat dimodelkan secara sistematis, terutama pengaruh satu komponen terhadap komponen lainnya. Pendekatan ini cenderung melihat ruang sebagai satu system yang tertutup (closed system). Pendekatan ini mengkaji secara kuantitatif besaran konsumsi manusia yang dikonversikan dalam satuan lahan (Rees dan Mathis, 1993).

Pendekatan kedua adalah pendekatan fungsional dan ekonomi, menekankan pada ruang sebagai wadah fungsional berbagai kegiatan. Pendekatan ini menghasilkan berbagai model kuantitatif mengenai ruang, antara lain yang terkenal adalah teori central place theory yang dikembangkan oleh Walter Christaller (1963) dan August Losch (1954). Pendekatan ini melihat bahwa proses perkembangan pemanfaatan ruang oleh manusia didasarkan atas pertimbangan jarak pusat atau konsentrasi suatu kegiatan akan berperan sebagai magnet yang berperan menyebarkan kegiatan-kegiatan di sekitarnya.

Pendekatan ketiga adalah pendekatan sosial yaitu menekankan pada pengalasan ruang. Pendekatan ini melihat ruang tidak saja sebagai sarana produksi akan tetapi juga sebagai sarana untuk mengakumulasi power. Akumulasi lahan oleh sekelompok kecil masyarakat dipandang sebagai sesuatu yang tabu karena potensial menimbulkan konflik-konflik sosial (Harvey, 1973). Dalam konteks bangunan atau ruang bahwa bangunan dapat mengakibatkan munculnya keluhan dari penghuninya seperti pusing, infeksi saluran pernapasan, tekanan darah tinggi, stress, dan lainnya yang disebut Sick Building Syndrom. Hal ini menyebabkan menurunnya produktivitas manusia termasuk kerugian bagi biaya perawatan dokter (Karyono, 2013).

Tekanan sebuah lingkungan diartikan sebagai faktor fisik, sosial, dan ekonomi yang menyebabkan perasaan tidak enak, tidak nyaman, kehilangan orientasi atau kehilangan sebuah kesalingterhubungan dengan tempat tertentu. Apabila hal tersebut dibiarkan secara berkesinambungan akan menjadikan sebuah tekanan lingkungan yang bisa menyebabkan stress. Setting sebuah ruang yang menjadi lokasi penelitian ini adalah di Dialo Coffee Tembalang. Hal ini berdasarkan beberapa pertimbangan pertimbangan dan kepentingan sebagai berikut: 1) Ruang yang digunakan untuk aktifitas cafe sehari hari, 2) Keragaman latar belakang individu dalam satu ruang (umur, pendidikan, karakter, dsb), 3) space antar meja satu dengan meja yang lainnya berdekatan sehingga ketika mengobrol kelompok satu dengan kelompok lainnya terdengar sangat jelas, 4) jalan untuk pergerakan sirkulasi pengunjung sempit, sehingga ketika lebih dari dua orang yang melewati jalan harus bergiliran.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian pengaruh setting ruang privat terhadap perilaku pengguna dengan pendekatan behavioural mapping menarik dan diperlukan karena penekanannya pada lemen privasi para pengunjung dengan ruang dengan memperhatikan aspek perilaku sebagai upaya untuk menyelesaikan persoalan ruang yang kompleks untuk menuju kesehatan baik secara fisik maupun non fisik.

Bangunan sangat dituntut untuk memberikan kenyamanan bagi penggunanya yang memperhatikan aspek pengguna dan lingkungannya. Oleh karena itu, pendekatan behavioral mapping menekankan keterkaitan antara individu manusia dengan lingkungannya. Secara khusus, permasalahan pokok yang mendasari penelitian ini adalah: 1. Bagaimana bentuk pemetaan perilaku (behavioural mapping) untuk Dialo Coffee, 2. Bagaimana konsep performasi bangunan yang sesuai dengan perilaku Dialo Coffee, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan setting ruang terhadap perilaku pengguna melalui behavioural mapping pada ruang dialo Coffee

TINJUAN PUSTAKA

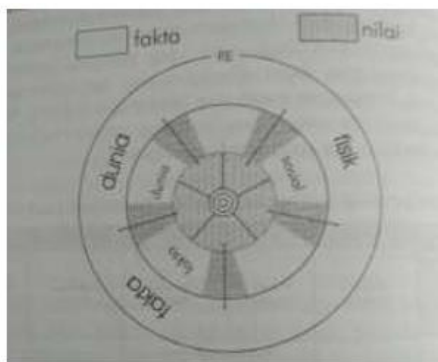
Ruang Privasi (Personal Space)

Alan F. Westin menyatakan bahwa privasi merupakan kebutuhan dari setiap individu, sebagaimana pernyataannya. Privasi seperti halnya space dan territoriality adalah sebuah proses yang mana suatu peristiwa luar biasa dari kehidupan sehari-hari. Privasi menurut Irwin Altman yaitu selective control of access to oneself or to one's group, either in person or in term of information about oneself. It may be considered as a preference, expectation, value, need, and behavior. Ruang-ruang privasi atau personal space ini dapat dimasuki oleh individu lainnya, di mana ketika individu-individu dengan personal space mereka masing-masing saling berhubungan, akan terjadi interaksi yang membangun ruang publik. Semakin banyak individu yang saling berinteraksi akan semakin memperbesar nilai kepublikannya. Personal Space menurut Robert Gifford sebagai komponen geografis dari hubungan antar personal yang saling berinteraksi membentuk ruang publik dalam bentuk jarak dan orientasi di antar individu-individu yang saling berinteraksi. Secara rinci ada tiga aspek personal space yang disampaikan:

1. A Personal, portable territory, tempat yang berada pada wilayah kontrol dari personal tersebut. Beberapa unsur luar diperkenankan masuk pada wilayah personal ini. Setiap orang memiliki personal space, kemana pun manusia bergerak baik berdiri maupun duduk, manusia selalu dikelilingi dan dibatasi oleh personal space.

2. A Spacing Mechanism, adalah mekanisme pengaturan ruang sebagai batasan jarak antar individu yang berlangsung secara natural. Setiap individu secara alamiah memiliki batasan ruang, dan ketika antar individu berkesempatan bergerak atau bersama dalam sebuah tempat, mereka akan secara otomatis mengatur jaraknya dengan individu lain.
3. A Communication Channel. Pada tingkat personal space terjadi interaksi berupa komunikasi verbal maupun non verbal. Sehingga akan terbentuk kualitas ruang yang bergradasi. Dalam hal ini Edward Hall membagi empat jarak interaksi personal yang didasari oleh interaksi sosial antara dua individu atau lebih, yakni jarak intim, jarak personal, jarak sosial, dan jarak publik.

Personal space merujuk pada jarak antar individu dan pilihan orientasi selama berlangsungnya interaksi sosial. Hal-hal ini mengatur elemen-elemen teritori, ruang, dan komunikasi individu.



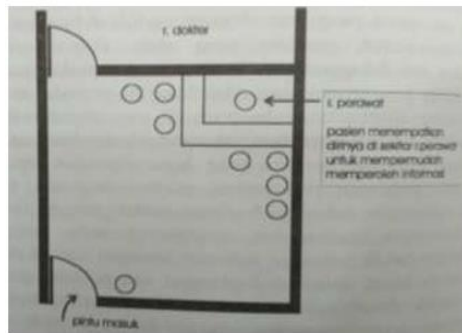
Gambar 1. Kerangka Teoritik Lingkungan Perilaku
Sumber: Gold, John R, 1980

Pemetaan Perilaku (Behavioral Mapping)

Faktor perilaku dipandang berpengaruh dalam pola ruang. Dikatakan Sommer (1986), bahwa behavioral mapping digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatan. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Jenis-jenis perilaku yang biasa dipetakan antara lain meliputi: pola perjalanan (trip pattern), migrasi (migration), perilaku konsumtif (consumptive behavior), kegiatan rumah tangga (households activities), hubungan ketetanggaan (neighbouring) serta penggunaan fasilitas publik. Terdapat dua cara untuk melakukan pemetaan perilaku yakni: (1) place-centered mapping dan (2) person-centered mapping yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemetaan berdasarkan tempat (place-centered mapping).

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan, atau mengkomodifikasi perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu. Peneliti menggunakan peta dasar dan harus akrab dengan situasi tempat atau area yang diamati. Peneliti mencatat perilaku dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta dasar.

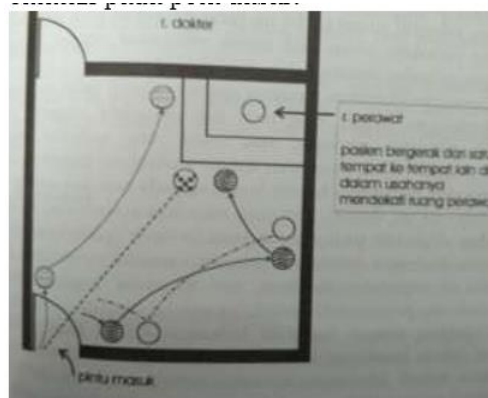


Gambar 2. Place Centered Mapping

Sumber: Setiawan, 2014

2. Pemetaan berdasarkan pelaku (person-centered mapping)

Teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada suatu periode waktu tertentu. Teknik ini berkaitan dengan tidak hanya satu tempat atau lokasi akan tetapi dengan beberapa tempat atau lokasi. Apabila pada place-centered mapping peneliti berhadapan dengan banyak manusia, pada person centered mapping peneliti berhadapan dengan seseorang yang khusus diamati. Tahap yang dilakukan adalah mengikuti pergerakan dan aktivitas yang dilakukan oleh orang atau sekelompok orang yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa dan catatan-catatan pada peta dasar.



Gambar 3. Person Centered Mapping

Sumber: Setiawan, 2014

Komponen Ruang

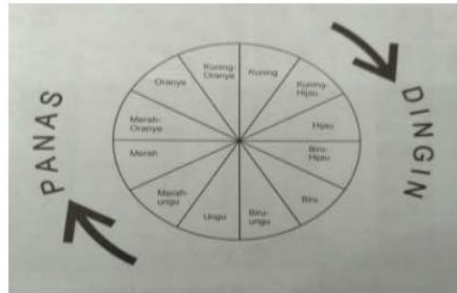
Warna Ruang

Warna memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental. Menurut Hartini (2007), warna memiliki berbagai karakteristik energi yang berbeda – beda apabila diaplikasikan pada tubuh. Pembelajaran mengenai pengaruh warna terhadap perilaku, emosi dan fisik manusia ini dikenal dengan sebutan psikologi warna. Berdasarkan pengamatan yang cukup kuat, ditemukan bahwa pembagian spektrum ke warna – warna hangat maupun dingin memiliki makna yang sangat jelas dan sederhana dengan referensi kepribadian

manusia. Memang, meskipun simpulan yang didapat sebagian besar bersifat empiris, warna hangat dan dingin memiliki kualitas yang dinamis, kehangatan menandakan interaksi dengan lingkungan, kesejukan menandakan penarikan diri ke dalam pemikiran.”(Birren, 1955).

Pada ruang pengaruh warna menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut. Warna akan membuat seolah-olah ruang menjadi lebih luas, lebih sempit, lebih semrawut dan warna bisa juga menunjukkan status sosial pemakainya. Kenyamanan sebuah ruang / space didalam rumah, maka jawabannya adalah berbagai macam dari kita akan menyebutkan tingkat kenyamanan tersebut. Hal ini dikarenakan tingkat psikologi atau definisi kenyamanan dari tiap-tiap orang berbeda. Diantaranya :

1. Merah adalah warna yang paling kuat. Merah memiliki efek ambisius, energik, aktif. Merah dikaitkan dengan bahaya, keinginan, kecepatan, kekuatan, dan bahkan tanda berhenti. meningkatkan kewaspadaan, meningkatkan vitalitas, meningkatkan kekuatan dan merangsang percakapan. Merah bisa diaplikasikan sebagai warna untuk ruang makan.
2. Kuning adalah warna diidentikkan dengan warna matahari, warna kuat yang menunjukkan kehangatan, kekayaan dan kebahagiaan. Efek warna kuning yaitu membuat Anda merasa bahagia, memberi Anda lebih banyak energy, dan menyebabkan orang menjadi cepat marah. Kuning cocok bila diterapkan pada ruang belajar maupun ruang kerja karena warna ini juga memiliki pengaruh meningkatkan konsentrasi.
3. Hijau adalah warna yang segar untuk digunakan dalam hampir setiap ruangan, dan merupakan salah satu yang paling sering dikutip warna favorit. Ia mewakili alam, lingkungan, kesehatan, keberuntungan yang baik, pemuda dan kesuburan. Hijau mewakili sebuah gaya penyembuhan, peremajaan, alam dan pertumbuhan. Warna hijau dapat digunakan di setiap ruangan yang Anda inginkan.
4. Biru adalah warna universal penuh dengan kedamaian, ketenangan, stabilitas, kepercayaan, kepercayaan diri, keamanan, loyalitas, langit, air, dingin, teknologi, dan bahkan depresi. Bisa diaplikasikan pada ruangan yang ingin memunculkan efek damai dan tenang.
5. Coklat merupakan bumi dan kemantapan. Coklat cenderung membuat kita merasa mewah, elegant, terhibur, bersahaja, bijaksana, dan kuat.
6. Putih diartikan sebagai kemurnian, kebersihan, dan netralitas. Perhatikan bahwa kebanyakan rumah sakit memiliki dinding putih, pengantin perempuan mengenakan gaun putih dan pagar kayu putih mengelilingi sebuah rumah yang aman dan bahagia. Warna putih cenderung menambah kejernihan mental Anda, mendorong kita untuk membersihkan kekacauan atau hambatan, dan membersihkan pikiran atau Tindakan.



Gambar 4. Spectrum Warna
Sumber: Setiawan, 2014

Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk merupakan variable yang tetap (fixed) atau fleksibel sebagai pembentuk ruang. Perancangan ruang, ukuran dan bentuk disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi sehingga perilaku pemakai yang terjadi adalah seperti yang diharapkan. Ruang yang terlalu sempit akan menimbulkan suasana sesak dan kurang nyaman sehingga sangat jarang dipakai untuk duduk bersama. Weinschenk (2011:2) menyebutkan apa yang dilihat bukan selalu apa yang akan diterima oleh otak. Karena apa yang terlihat oleh mata atau optic manusia dapat disimpulkan berbeda.

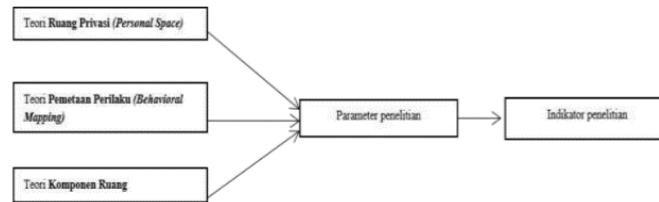
Interior

Perabot sebagai variable tak tergantung dari ruang, dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran ruang. Penataan perabot berperan penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya. Bentuk-bentuk penataan tersebut dipilih sesuai dengan sifat dari kegiatan yang ada di dalam ruang. Beberapa dari desain mempunyai maksud dan tujuan. Hal ini dapat terlihat pada sebuah desain kemasan. Terkadang mereka melebih-lebihkan suatu produk yang ada di kemasan tersebut. Produk tersebut diharapkan dapat menarik konsumen untuk dapat setidaknya memerhatikan dan juga membelinya. Begitupun dengan desain suatu interior di sebuah public space. Sebagai contoh, interior toko pakaian harus dapat memberikan rasa ketertarikan calon pembeli dengan membuat suatu etalase atau jendela agar dapat memajang benda yang dijual. Dengan ilmu tambahan seperti tata pajang (visual merchandise), maka seorang desainer diharapkan mampu membuat ruangan terlihat tidak monoton atau membosankan.

Suara, Temperatur dan Pencahayaan :

1. Suara, temperatur dan pencahayaan merupakan elemen lingkungan yang mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi ruang dan perilaku pemakainya.
2. Temperatur berkaitan dengan kenyamanan pemakai ruang. Reaksi manusia terhadap suhu lingkungan berbeda pada masing-masing individu, dimana dalam arti arsitektural secara alamiah dapat ditentukan reaksi-reaksi psikologis terhadap pengaruh ruangan yang lembab atau panas. Kenyamanan termal adalah terjadinya keseimbangan panas (heat balance), dimana jumlah produksi panas internal dikurangi kehilangan panas karena penguapan panas melalui kulit dan respirasi paru-paru sama dengan jumlah panas yang hilang melalui radiasi dan konveksi panas dari permukaan badan ke bagian badan yang tertutup pakaian (Fanger, 1982).

3. Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang. Kualitas pencahayaan yang tidak sesuai dengan fungsi ruang berakibat pada tidak berjalannya dengan baik kegiatan yang ada. Pencahayaan yang terlalu terang akan menyebabkan silau dan kurang baik bagi mata (Lewis, 2016).



Gambar 5. Tahapan Penelitian

Sumber: Setiawan, 2014

Metode Penelitian

Bab metodologi berisi metodologi pengumpulan data, metodologi pengolahan data, serta metodologi analisis data. Bab ini juga menjelaskan terkait objek studi, variabel penelitian, instrument penelitian serta lokasi penelitian. Penelitian ini berlatar belakang dari adanya perilaku individu atau kelompok yang terganggu akibat situasi tertentu yang berdampak pada desain lingkungan ataupun sebaliknya. Dalam konteks bangunan atau ruang bahwa bangunan dapat mengakibatkan munculnya keluhan dari penghuninya seperti pusing, infeksi saluran pernapasan, tekanan darah tinggi, stress, dan lainnya yang disebut Sick Building Syndrom. Variabel Penelitian adalah Data Primer. Data primer adalah data yang langsung dapat diperoleh dari objek penelitian. Pada penelitian ini data primer yang digunakan antara lain: Bentuk-bentuk perilaku pengguna (pola perjalanan, migrasi, perilaku konsumtif, kegiatan rumah tangga, hubungan ketetanggaan, penggunaan fasilitas publik). Setting Ruang (warna, ukuran, bentuk, interior, suara, temperature, pencahayaan). Data Sekunder, Data sekunder adalah data yang tidak diusahakan sendiri oleh peneliti. Pada penelitian ini data sekunder yang digunakan antara lain: Identitas pengguna ruang Dialo Coffee meliputi: umur, latar belakang, karakter. Standar Arsitektur (Neufert). Literatur terkait dengan arsitektur dan perilaku khususnya behaviour mapping.

Pada Ruang Dialo Coffee mempunyai 2 ruang bersama diantaranya:

1. Ruang Bersama Pengunjung Lt 1



Gambar 6. Suasana Ruang Pengunjung Lt 1

Sumber: Penulis, 2019

2. Ruang Bersama Pengunjung Lt 2



Gambar 7. Suasana Ruang Pengunjung LT. 2

Sumber: Penulis, 2019

Observasi Partisipatif, Yaitu untuk mendapatkan data mengenai sampel dilakukan observasi secara langsung dengan pengamatan dan pengukuran pada sampel ruang Lt 1 dan Lt 2 Dialo Coffee Tembalang. Observasi dilakukan melalui:

1. Keterlibatan dan pengamatan yang menerus serta konsisten terhadap sampel yang dikaji (persistent observation)
2. Cek silang terhadap informasi untuk meningkatkan validitas informasi (internal validity),
3. Deskripsi yang jelas terhadap informasi agar menjamin proses pemindahannya terhadap orang luar (external validity)
4. Pengecekan yang kontinyu terhadap keseluruhan proses observasi untuk mencapai derajat obyektivitas yang tinggi (reliability and objectivity). Pertemuan berkala dapat dipakai untuk mengatasi persoalan-persoalan teknis lapangan.

Behavioral mapping, yaitu dengan membuat sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Adapun junis perilaku yang dapat dipetakan anara lain:

1. Pola kegiatan (pattern)
2. Migrasi (migration)
3. Perilaku (behavior)
4. Hubungan ketetanggaan (neighbouring)
5. Penggunaan fasilitas publik

Wawancara, Dilakukan untuk mengetahui pendapat atau opini responden secara lebih luas untuk menggali berbagai kemungkinan jawaban tentang mengapa dan bagaimana suatu kejadian terjadi. Mengenai bagaimana mekanisme interaksi antara manusia dengan lingkungan terjadi, alasan-alasan apa yang menyebabkan suatu bentuk interaksi terjadi. Semuanya dapat dilihat dan diinterpretasikan melalui observasi langsung.

Metode Pengolahan Dan Analisis Data, Dari masing-masing model yang merupakan objek penelitian tersebut akan diuji menggunakan pemetaan berdasarkan tempat (place-centered mapping) dan pemetaan berdasarkan pelaku (person-centered mapping):

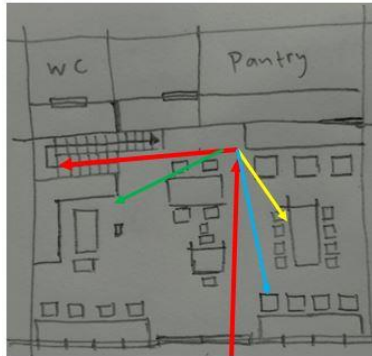
1. Pemetaan berdasarkan tempat (place centered mapping), yaitu dengan membuat sketsa dari tempat atau seting, meliputi unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut. Kemudian dalam kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi pada ruang tersebut dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta dasar.
2. Pemetaan berdasarkan pelaku (person-centered mapping), yaitu menekankan pergerakan manusia pada periode waktu tertentu. Dilakukan dengan memilih sample person atau sekelompok manusia yang diamati perilakunya. Pengamatan ini dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa dan catatan-catatan peta dasar yang sudah disiapkan.

Hasil dan Pembahasan

Pola Kegiatan

Persamaan atau hubungan matematik harus dicetak dan diberi penomoran seperti terlihat pada Persamaan (1). Ruang pengunjung lantai 1 dan lantai 2 Dialo Coffee merupakan ruang aktivitas dengan pengguna karyawan, dan penikmat kopi (pengunjung). Identifikasi pola kegiatan dilakukan dengan dua metode pemetaan perilaku manusia, yaitu place centered mapping dan person-centered mapping. Pemetaan pertama melalui place centered mapping dilakukan dengan membuat sketsa dari tempat atau seting, meliputi unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut. Berdasarkan pemetaan tersebut diketahui bahwa pola kegiatan pengguna dalam satu hari sebagai berikut: Pola pergerakan beragam tersebut dipengaruhi oleh beberapa variable yang diambil dari pengamatan peneliti: Masuk, yaitu setiap pengunjung dalam mengakses ruang di Dialo Coffee dapat melewati satu pintu masuk yang berada di depan bangunan Dialo Coffee. Pemilihan pintu masuk mayoritas dipengaruhi oleh kecenderungan dari mana akses responden memasuki bangunan Dialo Coffee dari area parkir. Apabila responden berasal dari area parkir yang berada di bangunan Dialo Coffee, maka responden memilih pintu depan sebagai pintu masuk utama. Ketika pengunjung masuk ke Dialo Coffee pengunjung akan segera berjalan menuju pantry untuk memesan pesannya, dan setelah itu pengunjung akan berjalan menuju tangga dan mengisi kursi yang berada di lantai 2. Setelah kursi atas penuh pengunjung akan menempati tempat di lantai 1.

Pergerakan Pengunjung Di Ruang Lantai 1:



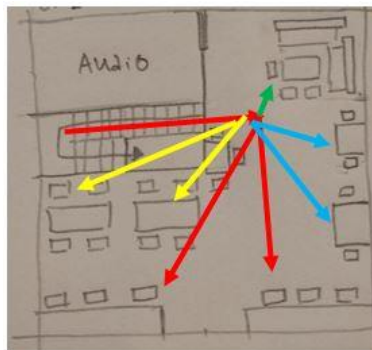
Gambar 8. Skecth Lt 1 Dialo Coffee
Sumber: Penulis, 2019

Waktu : 19:00-24.00 (Sampai Tutup)

Keterangan:

- ➡ : Pilihan Pertama kali dilakukan pengunjung
- ➡ : Pilihan Kedua
- ➡ : Pilihan Ketiga
- ➡ : Pilihan Ke Empat

Pergerakan Pengunjung Di Ruang Lantai 2



Gambar 9. Skecth Lt 2 Dialo Coffee
Sumber: Penulis, 2019

Waktu : 19:00-24.00 (Sampai Tutup)

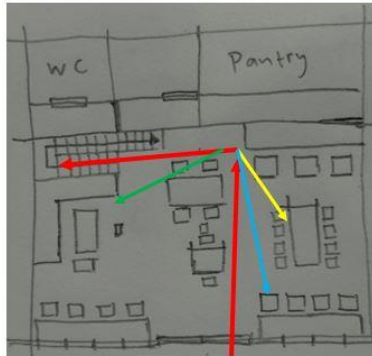
Keterangan:

- ➡ : Pilihan Pertama kali dilakukan pengunjung
- ➡ : Pilihan Kedua
- ➡ : Pilihan Ketiga
- ➡ : Pilihan Ke Empat

Kesimpulan

dapat disimpulkan bahwa seting ruang pada Dialo Coffee berpengaruh pada perilaku pengguna, yaitu : disaat penelitian yaitu pada jam 19.00-24.00 diketahui bahwa para pengunjung lebih memilih duduk di atas atau dilantai 2 dibandingkan dengan lantai 1, dilihat dari pergerakan yang dilakukan oleh para pengunjung sebagai berikut:

Pergerakan Pengunjung Di Ruang Lantai 1:



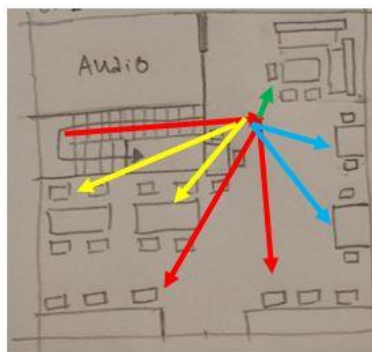
Gambar 8. Skecth Lt 1 Dialo Coffee
Sumber: Penulis, 2019

Waktu : 19:00-24.00 (Sampai Tutup)

Keterangan:

- ➔ : Pilihan Pertama kali dilakukan pengunjung
- ➔ : Pilihan Kedua
- ➔ : Pilihan Ketiga
- ➔ : Pilihan Ke Empat

Pergerakan Pengunjung Di Ruang Lantai 2



Gambar 9. Skecth Lt 2 Dialo Coffee
Sumber: Penulis, 2019

Waktu : 19:00-24.00 (Sampai Tutup)

Keterangan:

-  : Pilihan Pertama kali dilakukan pengunjung
-  : Pilihan Kedua
-  : Pilihan Ketiga
-  : Pilihan Ke Empat

Saran/Rekomendasi

Desain interior pada lantai 2 dialo cafe perlu diperbagus lagi untuk menarik minat pengunjung agar mengunjungi area dibagian lantai 2 dialo cafe yang sangat sepi, desain harus disesuaikan dengan kebutuhan anak anak milenial pada jaman sekarang

Bibliografi

Bibliografi

Pustaka yang berupa judul buku

- Cresswell, J. (2016). *Research Design Pendekatan Metode, Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Diterjemahkan Oleh Fawaid Dan Pancasari)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Grigg, N. d. (2000). *Infrastructure system management & optimazation internasional* Civil Engineering Departnebt Diponegoro University.
- Hobbs, F. (1995). *Perencanaan dan Teknik Lalu Lintas*. Yogyakarta: UGM Press.
- Kodoatie, R. (Manajemen dan Rekayasa Infrastruktur). 2003. Yogyakarta: Pustaka Belajar .
- Muhadir, N. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. In N. Muhadir, *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Yogya: Rake Sarasin.
- Muhadjir, N. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rake Sarasin.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold Co.
- Sugiyono. (2015). *Pengertian Kualitatif*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . In Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, B. d. (1975). *Pengertian Kualitatif* .
- Yanti, I. P. (2018). Implementasi Universal Design Pada Fasilitas Perguruan Tinggi. *Jurnal Arsitektur*