

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pendekatan Desain

2.1.1 Desain Humaniora

Humaniora adalah cabang studi yang mengacu pada ilmu kemanusiaan dan masyarakat dari perspektif kritis. Berpengaruh kepada kebudayaan yang mengutamakan pertimbangan manusia pada daerah lingkungan sekitar, pembahasan terkait pada manusianya. “*Human centered Design*” digunakan sebagai pendekatan yang menjawab rumusan masalah pada suatu ruangan interior *food court*.

Pendekatan humaniora ini menerapkan berbagai metode kritis yang bisa membantu masyarakat awam dan akademisi lain untuk memahami sastra, seni, sejarah, moralitas, budaya, dan nilai-nilai kemanusiaan. Setiap disiplin dalam ilmu humaniora bergantung pada metode interpretasi yang unik.

Terdapat beberapa faktor lainnya yang bisa jadi pertimbangan untuk memilih cabang ilmu humaniora. Yang pertama, belajar menganalisis dan menyampaikan pendapat secara logis yang dapat membuat ide yang rumit terdengar sederhana. Yang kedua, belajar cara menyampaikan ide dan berhubungan langsung dengan orang-orang baru yang dapat menghasilkan solusi permasalahan dari desain yang sebelumnya.

Berdasarkan teori Selly Augustin yang menyatakan bahwa ergonomi berkaitan dengan menyesuaikan agar ruangan bisa terasa nyaman dan memengaruhi *mood* tamu di dalam interior. rasa nyaman ini berupa rasa santai, produktif, dan membuat suasana hati selalu positif.

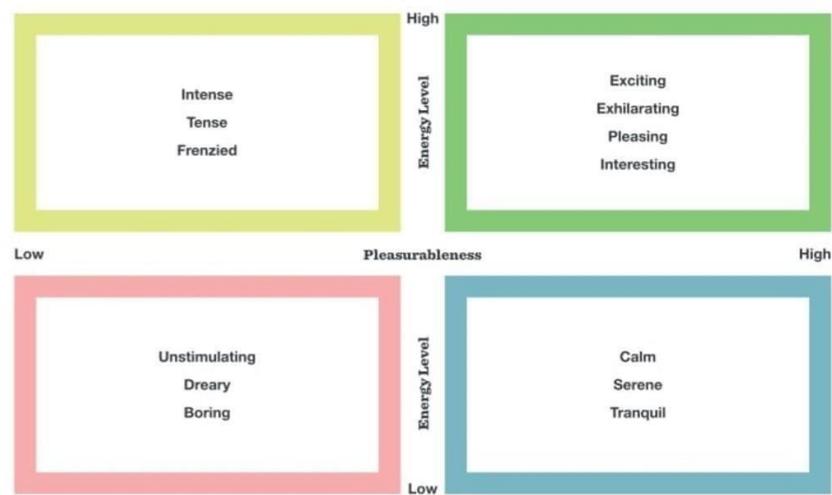


Figure 1

Gambar 2.1 Psikologi Ruang
Sumber: Sally Augustin - "How a place make us feel"

Pada teori Sally Augustin, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam desain interior restoran agar ruangan dapat menimbulkan rasa nyaman dan aman pada orang yang mengunjungi, antara lain:

- A. Menggunakan bahan dan tumbuhan yang alami.
- B. Mengoptimalkan pengalaman sensorik dan pengelihatannya.
- C. Garis dan Simetri, sebagai contoh :
 - (a) Di lingkungan kerja dengan garis lengkung yang relatif lebih banyak - cenderung menciptakan

perasaan seperti di rumah, yang mulai banyak dibuat dalam lingkungan kerja saat ini.

(b) Leder dan Tinio (2014) melaporkan, dalam temuan penelitian yang konsisten dengan banyak temuan lainnya, bahwa “Bentuk simetri ditemukan di alam, sistem simbol, dan penggambaran grafis di berbagai budaya dan era”.

D. Pencahayaan, yang dibagi menjadi dua yaitu cahaya alami dan cahaya buatan, yang masing - masing memiliki keunggulannya masing - masing.

E. Akustik yang berhubungan dengan indra pendengaran. Musik dan segala bunyi memengaruhi suasana hati seseorang.

F. Suhu ruangan. Suhu ruangan sangat berpengaruh pada tingkah laku dan cara berpikir seseorang, maka suhu ruangan harus dingin dan sejuk agar tamu merasakan kenyamanan.

G. Memahami kenangan aroma yang memberikan identitas dan ingatan kepada tamu yang berkunjung dengan memberikan sesuatu yang unik dari bau-bauan dari suatu area.

Teori Sally Augustin ini menjelaskan secara detail dan rinci mengenai beberapa aspek dan hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kualitas kenyamanan interior. Teori ini sudah banyak

diterapkan di banyak projek interior dan membuat terobosan baru di bidang interior desain.

2.1.2 Urban *Food court*

Pada dasarnya, istilah *food court* dipakai untuk menyebut tempat makan yang bersifat “kolektif”. Maksudnya, pada *food court* bisa ditemukan banyak penjual makanan dengan jenis makanan yang berbeda dalam satu tempat. *Foodcourt* konvensional seperti Pujasera yang tumbuh di era 1980-an, biasanya punya bangunan yang cenderung “ala kadarnya”. Fungsinya pun lebih sebagai tempat makan, bukan tempat nongkrong. Makanan-makanan yang dijual biasanya lebih tradisional. Misalnya, bubur ayam, mie, dan nasi goreng.

Sedangkan *Urban food court* adalah istilah yang dipakai untuk menyebut *food court* yang lebih modern. Desain bangunannya lebih kekinian dan disesuaikan dengan selera anak muda. Tidak heran kalau *urban food court* dilengkapi spot-spot *Instagramable*. Selain itu, *urban food court* juga berfungsi sebagai tempat nongkrong. Selain sebagai tempat makan, *food court* ini juga akan difungsikan sebagai wadah untuk *outlet-outlet* kuliner berjalan serta sebagai tempat menyelenggarakan beberapa *event* kecil.

Terdapat bagian yang harus diperhatikan dalam mendesain suatu *food court*, hal tersebut adalah :

1. Meja dan Kursi yang terintegrasi

Menyediakan meja dan kursi yang cukup untuk menampung banyak pengunjung. Model penataan meja disesuaikan dengan kondisi ruangan yang tersedia, baik itu berupa meja panjang atau meja bulat yang disusun sedemikian rupa. Memberi jarak yang cukup antar meja, agar pengunjung tidak kesulitan untuk berjalan sambil membawa makanan di area *food court*.

2. Desain *booth*

Food court tentunya mempunyai beraneka ragam pilihan makanan dengan stan-stan yang menyediakan berbagai macam pilihan makanan. Posisi *booth* diatur agar tiap *booth* makanan rapat ke dinding, dan biarkan area tengah *food court* cukup luas untuk meletakkan meja dan untuk pengunjung berlalu-lalang.

3. Buat *Wastafel* untuk tempat cuci tangan

Food court dengan tempat cuci tangan untuk memudahkan pengunjung membersihkan tangan setelah dan sebelum makan. Membuat tempat pencuci tangan di bagian tengah-tengah *food*

court atau di pojok. Terdapat delapan *wastafel* pada area *food court* pada bagian dekat area *entrance* C. dan Juga terdapat beberpa *wastafel* pada area toilet. Terdapat totalan hingga 10 Wastafel pada area *food court* dan pada area toilet

4. Ruang untuk *security* dan petugas kebersihan

Kebersihan dari *food court* adalah hal yang paling krusial. Tempat yang jorok sudah pasti tidak akan menarik pengunjung untuk menikmati makanan di sana. Kebersihan juga menjadi faktor paling penting untuk kenyamanan pengunjung. Untuk itu, petugas kebersihan memiliki peranan penting dalam menjaga kebersihan *food court*. Membangun satu ruang khusus dengan segala peralatan kebersihan yang memadai untuk para petugas kebersihan yang bertugas. dan juga pos *security* untuk menjaga keamanan *food court*.

5. Tempat untuk *Grease Trap* dan internal *Kitchen*

Area *Kitchen* merupakan area yang diperhatikan secara detail dan memberikan kebersihan yang baik karena *kitchen* merupakan tempat untuk membuat makanan.

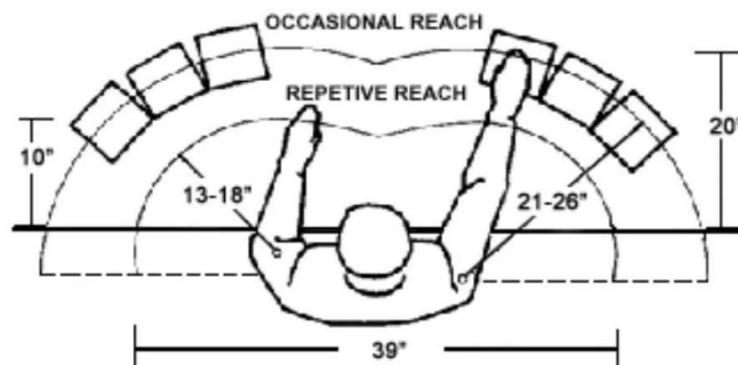
2.2 Kajian Ergonomi

Ergonomi merupakan penerapan dan acuan dimensi tubuh manusia atau antropometri dalam pemilihan furnitur hingga perancangan tata ruang. Desain ergonomis adalah proses kalkulasi atau penghitungan yang dilakukan oleh desainer furnitur untuk menentukan ukuran konstruksi yang semua orang berdasarkan kebutuhan ataupun fungsi utama dari furnitur tersebut.

Pada perancangan *urban food court* ini dibagi menjadi tiga bagian perancangan yaitu: zona privat, zona semi publik dan zona publik guna mempertimbangkan kebutuhan ruang dan ergonomis suatu ruang. Ruang privat akan di desain sesuai kebutuhan setiap *booth* yang diperuntukkan bagi kegiatan memasak dan menyiapkan makanan. Dan pada area publik tentu akan di desain sesuai kebutuhan yang dapat menampung banyak tamu dan tingginya sirkulasi aktivitas pada area *Food Court*.

Selain itu, ergonomi juga mencakup pencahayaan, penghawaan akustik, psikologi. Ini semua di pertimbangkan demi menciptakan suasana baru *food court* yang lebih nyaman dan dapat dinikmati oleh seluruh tamu. Lampu yang menghasilkan suhu rendah memberikan cahaya yang hangat, sedangkan semakin tinggi memberikan suasana cahaya yang lebih terang. Dan akustik pada ruang publik akan sangat terasa kebisingannya, maka dari itu akan disediakan fasilitas yang dapat memadai permasalahan akustik.

Dalam peletakan furnitur, perlu mempertimbangkan akses dan jarak antara satu sama lain, sehingga dapat menjadikan tempat yang layak dan tidak mengganggu produktivitas. salah satu konsep yang dapat diterapkan adalah konsep “*reach envelope*”. Konsep ini merupakan bentuk jangkauan setengah lingkaran yang dibuat oleh lengan pada saat mengulurkan tangan.



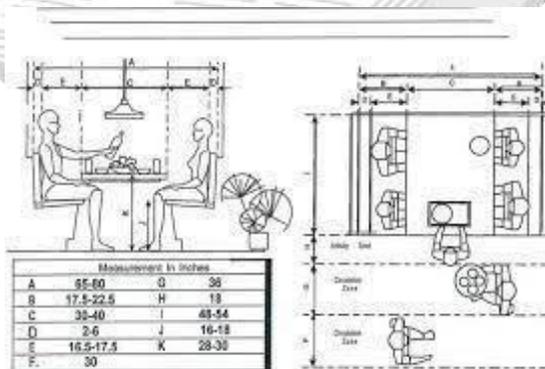
Gambar 2.2 Ilustrasi ergonomi *reach envelope*
Sumber : (prinsip ergonomi pexio, 2020)

Bekerja pada ketinggian yang tepat juga merupakan cara untuk mempermudah segala sesuatunya. Salah satu aturan praktis adalah bahwa sebagian besar pekerjaan harus dilakukan setinggi siku, baik saat duduk maupun berdiri. Contohnya, pada saat menghadirkan makanan, maka harus memastikan posisi makan setinggi siku. Posisi makan yang presisi atau pekerjaan yang intens secara visual sering kali paling baik dilakukan pada ketinggian di atas lengan siku. Ini diterapkan agar *customer* dapat menghadirkan makanan atau bekerja dengan *laptop* secara nyaman



Gambar 2.3 Ilustrasi orang bekerja di laptop
 Sumber : (prinsip ergonomis pexio, 2020)

Area kerja perlu diatur agar pekerja memiliki ruang yang cukup untuk bekerja. Hal ini termasuk bagian tubuh kepala, lutut, dan kaki. Tidak ada yang ingin bertabrakan dengan berbagai hal atau *customer* lainnya. Contohnya: peralatan dan bahan harus disusun dengan baik sehingga tidak ada yang menghalangi atau berbenturan dengan *customer* lainnya yang dapat menyebabkan perseteruan antara satu sama lain.



Gambar 2.4 Ilustrasi ergonomi pada orang duduk pada meja makan

Sumber : fantech.id/blog/post/apa-itu-ergonomi-dan-seberapa-penting-dilingkungan-kerja

2.3 Kajian Furnitur

Furnitur pada *Urban food court* ini harus memiliki fungsi yang dapat memadai dan tahan lama. Furnitur yang digunakan pada desain interior *food court* ini banyak menampilkan bentuk yang memiliki ciri khas kebudayaan Indonesia. Maksud dari tujuan konsep ini yaitu memamerkan budaya Nusantara yang memiliki bentuk ciri khas yang paling umum yaitu bentuk pendopo dan motif batik yang akan dipamerkan kepada masyarakat luar atau mancanegara.

Bentuk yang memiliki ciri khas dengan material kayu ini nantinya akan banyak diimplementasikan pada *urban food court*. Sedangkan motif batik ini juga sebagian akan digunakan untuk dekorasi, yang mana menambah kesan budaya Nusantara. Diterapkan pada ruang interior karena kebudayaan Jawa memiliki ciri khas dan bentuk dasar geometrik dan bentuk bidang.



Gambar 2.5 Bentuk dan motif *laser cutting*

Sumber : variadoors.co.id/id/lasercutting

Dalam budaya Jawa, pemilihan warna hangat juga sangat diperhatikan sebagai ciri khas yang dapat merepresentasikan kesan lokal. Material berwarna “hangat” yang akan digunakan pada ruang interior ini banyak menggunakan material kayu dan selebihnya menggunakan material yang berasal dari alam seperti bambu, ijuk, dan bebatuan karena material pada zaman dahulu masih sangat konvensional dan masih bergantung pada bahan alam.



Gambar 2.6 Tampak Interior khas Jawa

Sumber : percantik-ruang-dengan-sentuhan-nuansa-tradisional-jawa

Ciri khas furnitur pada kebudayaan Jawa antara lain Gebyok (*back drop*) yang merupakan salah satu furnitur khas Jawa yang berupa partisi sehingga dapat difungsikan sebagai penyekat antar ruangan. Pada umumnya gebyok hadir dengan ukiran khas Jawa dan terbuat dari kayu Jati yang bermutu tinggi. Selain itu, tingkat kerumitan ukiran, ukuran, dan, ornamen juga turut menentukan kualitas keindahan gebyok. Dengan segala keunikannya, gebyok hadir sebagai partisi khas Jawa yang bernilai seni tinggi dan memiliki nilai estetika yang sangat tinggi.

2.4 Kajian Material Konstruksi

Dalam budaya Jawa, pemilihan warna hangat juga sangat diperhatikan sebagai ciri khas yang dapat merepresentasikan kesan lokal. Material berwarna “hangat” yang akan digunakan pada ruang interior ini banyak menggunakan material kayu dan selebihnya menggunakan material yang berasal dari alam seperti bambu, ijuk, dan bebatuan karena material pada zaman dahulu masih sangat konvensional dan masih bergantung pada bahan alam.

Terdapat beberapa hal yang di perhatikan dan ditimbang dalam membangun interior suatu *food court* pada mal Pacific Place. Pada perancangan perlu adanya pantauan langsung ke lokasi, pemahaman budaya sekitar, karakteristik dan kebiasaan SDM. Selain itu perlu memahami permasalahan dan mencari solusi permasalahan yang ada, dan memberi inovasi baru yang nantinya akan diterapkan pada perancangan interior, untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan kondisi pada daerah SCBD.

Pada ciri khas bangunan Jawa, dimulai dari bentuk arsitekturnya, ruang pada bagian dalamnya, hingga fungsi spesifik pada setiap area bangunan rumahnya tersebut. Terlebih lagi, rumah adat joglo kerap menerapkan nilai-nilai filosofi Jawa pada setiap area rumahnya. Pembahasan akan filosofi ini tidak digunakan untuk *foodcourt* karena bukan rumah tinggal.

2.5 Kajian Refleksi Desain: Estetika Psikologis

2.5.1 Pengertian Estetika Psikologis

Dalam teori estetika psikologis, aspek yang menjadi dasar utama seperti keindahan dalam arsitektur adalah bentuk irama yang mudah dan sederhana. Setiap orang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, tergantung pada relativitas dari pemahaman yang dimiliki. Ketajaman bentuk estetika tergantung pada latar belakang budaya atau tingkat pemahaman, dalam hal ini mempertimbangkan aspek-aspek psikologi, sejarah, social, dan lingkungan. Dalam bidang kajian arsitektur, seorang pengamat kemudian juga merasakan dirinya ikut mengerjakan apa yang dilakukan bangunan tersebut secara sederhana, mudah, dan lebih luas.

Keindahan adalah bentuk akibat dari emosi yang hanya bisa ditunjukkan dengan prosedur psikoanalitik. Karya seni kemudian bisa mendapat kekuatan estetikanya dari reaksi seseorang secara keseluruhan yang bisa jadi berbeda-beda atau subyektif. Keindahan adalah bentuk akibat dari rasa kepuasan pengamat atau penikmat terhadap objek karya itu sendiri.

Teori estetika di atas adalah bentuk manifestasi untuk menerapkan keindahan dari macam-macam sudut pandang objek yang dinilai. Baik secara emosional, mistik, dan ilmiah atau intelektual.