

## PERSEPSI VISUAL PENGUNJUNG CAFFE TERHADAP ELEMEN INTERIOR BERGAYA KLASIK DI SUKOHARJO

### Eko Budi Prastyo

Program Studi Arsitektur  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Ekobudiprastyo18@gmail.com

### Indrawati

Program Studi Arsitektur  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
indrawati@ums.ac.id

### ABSTRAK

*Sebuah coffe dapat dipandang sebagai salah satu bangunan yang mempunyai ciri khas khusus untuk menarik pengunjung, khususnya pada elemen interior coffe sebagai sarana kenyamanan pengunjung. Penelitian persepsi visual pengunjung terhadap elemen interior bergaya klasik ini bertujuan (a) Mengidentifikasi persepsi visual pengunjung kafe pada elemen interior desain coffe shop; (b) Mengetahui variasi persepsi visual; (c) Memahami faktor yang mempengaruhi terbentuknya persepsi visual. Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif, deskriptif dengan analisis deduktif dan induktif, data diperoleh dari observasi dan wawancara. Penelitian dilakukan di Polokarto, Sukoharjo dengan jumlah responden sebanyak 40 orang. Kesimpulan dari penelitian ini (a) Persepsi visual pengunjung coffe bervariasi dari melihat furniture custom, elektronik lawas, barang-barang antic serta mesin-mesin lawas, (b) faktor yang mempengaruhi persepsi visual pengunjung seperti, bentuk, minarets atau menara pada coffe, rupa/wujud, bangunan yang luas dan mewah, warna, bangunan unfinished dan cahaya nyaman, tekstur, pada mesin-mesin lawas, furniture dan barang-barang antic.*

**KEYWORDS:** Coffe, Klasik, Persepsi

### PENDAHULUAN

Coffee shop atau yang akrab di telinga kita biasa disebut kafe, yang bergeser makna. Secara terminologis, kata café berasal bahasa Perancis, yaitu coffee, yang berarti kopi (Oldenburg, 1989: 126). Di Indonesia, kata café kemudian disederhanakan kembali menjadi kafe (Herlyana, 2012). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kafe merupakan tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan music.

Bersosialisai diri adalah salah satu kebutuhan masyarakat dalam lingkungannya, maka tidak jarang coffe shop menjadi salah satu tempat untuk memenuhi kebutuhan ini. Perubahan dalam gaya hidup bermasyarakat juga menjadi faktor para kaum muda untuk memilih coffe shop sebagai pemenuhan kebutuhan seperti membaca buku, belajar, berdiskusi atau hanya sekedar nongkrong. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memunculkan persaingan bisnis dalam membuat coffe shop yang menarik sehingga

banyak owner berlomba-lomba dalam membuat coffe dengan interior yang berbeda dengan yang lainnya. Suasana interior sebuah coffe berperan sangat penting dalam menarik pengunjung. Di Sukoharjo sendiri sangat sedikit coffe shop yang menggunakan gaya klasik. Coffe yang yang dipilih pada penelitian ini adalah Minarets Classic Coffe, coffe shop ini menerapkan konsep tersebut secara analogi eksterior dan interiornya. Peneliti memilih coffe ini setelah melakukan survey ke objek penelitian dan melakukan wawancara.

Pengunjung hanya menginginkan apa yang ingin dilihat oleh mereka, yang kemudian menyebabkan stimulus lain melemah dan stimulus yang ingin mereka perhatikan akan menonjol dengan kesadaran mereka. (Andersen, 1972; Rakhmat, [1985] 2008). Hal inilah yang membuat setiap pengunjung yang datang memiliki pengalaman serta persepsi ruang dan visual yang berbeda-beda dalam menikmati nuansa coffe. (Noe & Thomson, 2002) mengartikan persepsi sebagai proses

membedakan stimulus atau rangsangan yang satu dari yang lain dengan melakukan interpretasi terhadapnya, atau proses pengorganisasian data yang masuk ke kedalam inderawi, atau dapat pula dikatakan sebagainya. Sedangkan Desiderato (1976) mengartikan persepsi sebagai hubungan – hubungan yang diperoleh lalu menyimpulkan sebuah informasi, tentang objek, peristiwa, dan menerjemahkan pesan. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi visual, menurut Ching (1996) dan Setiawan (2007), sebuah persepsi visual terbentuk oleh beberapa faktor yaitu, bentuk, rupa/wujud, warna dan tekstur. Dari pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa persepsi adalah stimulus yang muncul dengan perantara indra diproses otak sehingga terdapat perbedaan pendapat. Karena itu, manusia tersebut perlu di kaji oleh peneliti.

Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimana persepsi visual pengunjung caffe terhadap elemen interior bergaya klasik di Sukoharjo.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi persepsi visual pengunjung caffe pada elemen interior bergaya klasik serta mengetahui variasi dan factor yang mempengaruhi persepsi visual.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tinjauan Pustaka meliputi:

### **Coffe Shop**

Menurut Marsum (2001), ada dua puluh dua jenis tipe restoran salah satunya adalah *coffe shop*. *Coffe shop* merupakan salah satu *restaurant* yang menyediakan minuman kopi, serta minuman non-alkohol seperti soda, teh dan makanan-makanan ringan.

Di Indonesia, kafe merupakan sebuah tempat yang sederhana, yang menarik untuk meminum kopi serta makan makanan ringan. Pada mulanya meminum kopi dilakukan di pinggir jalan, dengan tempat yang sederhana. Namun seiring berkembangnya zaman caffe mulai masuk ke dalam mall, hotel ,gedung, dengan berbagai nama.

### **Persepsi Visual**

Persepsi pada umumnya digunakan dalam bidang psikologi. Secara terminology pengertian persepsi adalah sebuah proses

seseorang untuk mengetahui tanggapan dari berbagai hal dengan perantara panca indera. Persepsi adalah proses penerimaan stimulus melalui indrawi manusia yang berupa informasi, objek dan lainnya yang ada di sekitar setiap seseorang setiap harinya. Menurut Sarlito Wirawan Sarwono (1983:89), persepsi adalah keterampilan setiap individu dalam mengatur suatu pengamatan, keterampilan tersebut antara lain: keterampilan menggolongkan, keterampilan memfokuskan dan keterampilan membedakan. Indrajaya (1986) dalam Prasilika, Tiara H. (2007:10) berpendapat persepsi adalah proses seseorang dalam mengelola perbedaan atau segala sesuatu dalam lingkungannya, mengalami, memanfaatkan dan mengorganisir dalam pikirannya.

Persepsi visual merupakan kemampuan setiap individu untuk menangkap sebuah informasi melalui indra mata. Faktor psikologi juga mempengaruhi sebuah keputusan yang terjadi akibat stimulus

### **Jenis-jenis Persepsi**

Persepsi visual yaitu persepsi yang muncul dari apa yang kita lihat, membayangkan objek, baik sebelum seseorang itu melihatnya atau membayangkannya

Persepsi pendengaran yaitu persepsi yang muncul dari pendengaran yaitu telinga. Persepsi dapat muncul dari apa yang ia dengarkan

Persepsi perabaan yaitu persepsi yang didapat dari indera kulit. Persepsi ini muncul dari apa akibat persentuhan atau yang disentuh dengan kulitnya.

Persepsi penciuman yaitu persepsi yang muncul akibat hidung. Seseorang dapat mempresepsikan sesuatu dari apa yang ia cium melalui indera penciumannya.

Persepsi pengecapan yaitu persepsi yang didapat dari indera lidah. Seseorang dapat memprespsikan dari apa yang ia rasakan melalui indera penciumannya.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Persepsi**

Persepsi tidak muncul/hadir dengan sendirinya, ada factor-faktor pada setiap individu yang dapat mempengaruhi persepsi setiap orang sehingga memiliki interpretasi

berbeda, meskipun yang dilihat sama. Persepsi mempunyai sifat yang individual dimana setiap individu memahami lingkungan sekitarnya serta dirinya sendiri (Davidoff, 1981; Rogers, 1965 dalam Bimo Walgito 2004 :89). Stephen P. Robins, berpendapat bahwa persepsi seseorang dipengaruhi oleh individu yang bersangkutan dan sasaran dari persepsi itu sendiri.

#### **Individu yang bersangkutan**

Setiap individu selalu berusaha dalam mempersepsikan yang dilihatnya, dan dapat dipengaruhi oleh karakteristik setiap individu seperti motif tertentu, pengetahuan, minat, kepentingan, harapan, dan pengalaman.

#### **Sasaran dari persepsi**

Sasaran dari setiap individu berbeda dengan yang lainnya, bisa berupa peristiwa, benda ataupun orang. Persepsi itu hadir tergantung individu yang melihatnya. Sasaran ini bersifat subjektif. Individu yang lain melihat sesuatu yang membosankan dan sulit. Tetapi individu yang lain melihat atau menilai yang sama sebagai hal yang menyenangkan dan bagus.

#### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Persepsi Visual**

Menurut Ching (1996) dan Setiawan (2007), proses persepsi visual terbentuk oleh beberapa faktor yaitu, bentuk, rupa/wujud, warna dan tekstur:

##### **Bentuk**

Titik, garis, bidang datar, dan volume merupakan unsur-unsur utama dari bentuk. Perluasan titik akan menjadi sebuah garis. Pada dasarnya sebuah garis memiliki satu dimensi yang panjang. Garis dapat membuat karakter visual dari persepsi kita terhadap perbandingan lebar dan panjangnya, konturnya serta tingkat kontinuitasnya.

##### **Rupa/wujud**

Rupa bentuk adalah sebuah hal penting dalam membedakan satu bentuk dengan bentuk lainnya, mengacu pada sebuah garis luar batas tiga dimensi. Rupa/wujud dibagi menjadi dua jenis yaitu garis lengkung dan garis lurus. Dalam bentuknya yang paling umum, rupa bentuk garis lengkung adalah lingkaran sedangkan garis lurus meliputi

berbagai bentuk poligon yang dapat digambarkan dalam sebuah lingkaran. Tidak atau teraturnya sebuah bentuk, wujud sebuah bentuk lengkung dapat mengekspresikan kelembutan suatu bentuk aliran.

##### **Warna**

Disekitar kita, warna selalu ada dalam semua bentuk. Warna menjadi sifat dasar visual, yang ada dalam tatanan lingkungan. Warna yang terlihat tidak lepas dari pada benda yang bersumber pada cahaya yang menyinarinya sehingga bentuk terlihat dan ruang terbentuk.

Pada spektrum cahaya yang terlihat, warna ditentukan dari panjang gelombangnya. Cahaya putih seperti cahaya matahari terdiri dari seluruh warna cahaya dalam spektrum. Beberapa sumber cahaya seperti lampu TL atau pantulan cahaya dari dinding berwarna memungkinkan spektrum kurang seimbang. Pencahayaan membantu dalam membedakan tingkat gelap dan tingkat terang pada hitam atau putih suatu warna.

##### **Tekstur**

Tekstur adalah kualitas dari permukaan yang muncul disebabkan dari struktu 3 dimensi. Tekstur biasanya digunakan untuk menjelaskan kualitas permukaan pada material seperti urat kayu, garis-garis, dan batu. Penggunaan tekstur paling dominan dalam menjelaskan tingkat kehalusan atau kekasaran permukaan benda. Tekstur terbagi menjadi dua jenis yaitu tekstur visual dan tekstur riil. Tekstur visual adalah tekstur yang terlihat oleh panda indera mata sedangkan tekstur riil merupakan tekstur yang dapat dirasakan sentuhan dan nyata.

##### **Ruang**

Ruang dalam kacamata Lefebvfre adalah buah dari kontruksi sosial yang rumit, dan tersusun oleh produksi sosial, serangkaian nilai dan persepsi akan ruang. Menurut Josep Prijotomo ruang merupakan rongga dalam bagian bangunan, sela-sela yang berada pada dua objek serta alam terbuka disekiar kita. Ruang tidak dapat dirasakan oleh panca indera perabaan, penciuman dan pendengaran. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah ruang adalah suatu hal yang subyektif hasil dari pemikiran atau persepsi manusia itu

sendiri dibatasi oleh pembatas fisik berupa langit-langit, dinding dan lantai.

#### Kategori Ruang

Menurut Henri Lefebvre ada tiga konsep penting dalam kehidupan bermasyarakat, khususnya kehidupan metropolitan, yaitu *space* (ruang), *difference*, dan *everyday life* (kehidupan sehari-hari).

Selanjutnya, Lefebvre mengajukan konsep *social space* dalam 3 kategori ruang yaitu:

*Spatial practice* adalah ruang-ruang yang pada awalnya hanya mawadahi kebutuhan manusia akan tempat tinggal.

*Representation of space* adalah bentuk dari ruang yang dibayangkan oleh arsitek atau perancang dan dapat dipakai oleh pihak-pihak untuk kepentingan tertentu.

*Representational spaces* adalah ruang yang diciptakan oleh kelompok yang mendominasi, maka ruang ini berasal dari pengalaman hidup orang, khususnya dari kelompok.

Dalam pandangan Edward Soja, menggunakan kerangka Lefebvre dan menemukan ruang-ruang lain (*representational spaces*) yang disebutnya sebagai *thirdspace*. Ruang dapat dikategorikan menjadi tiga:

Ruang pertama (*Firstspace*) yang merupakan ruang perceptual sebagaimana dialami dalam kehidupan sehari-hari

Ruang kedua (*Secondspace*) merujuk kepada ide-ide spasial yang bersifat abstrak yang merujuk suatu hal yang berkelainan dengan pemahaman ruang seperti yang dibayangkan oleh perencana atau arsitek

Ruang ketiga (*thirdspace*) merupakan ruang yang bergerak diantara keduanya. Soja mengajak kita untuk memikirkan persoalan keruangan (*spatiality*) dengan cara yang berbeda.

#### METODE PENELITIAN

Penggunaan metode dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kualitatif induktif, pengumpulan data tidak terpaku oleh teori, tetapi lebih kepada kenyataan yang ada di lapangan. Data yang dianalisa bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta lapangan. Lokasi dan objek penelitian ini dilakukan di *Minarets Classic Coffe* yang terletak di Kedunggandu, Mranggen, Kecamatan Polokarto, Kabupaten

Sukoharjo. Data dan sumber data ini di ambil dari hasil observasi, wawancara pengujung dan dokumentasi foto. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisa data yang digunakan penelitian ini bersifat induktif.

#### Hasil dan pembahasan penelitian Deskripsi Umum



Gambar 1. Minarets Classic Coffe  
Sumber : Dokumentasi Penulis,2020

Minarets Classic Coffe merupakan coffe shop dengan desain yang mempunyai keunikan tersendiri seperti bangunan abad pertengahan, desain yang megah dan luas dengan menara yang tinggi layaknya kastil. Kafe ini buka setiap hari, mulai pukul 16.00– 23.00. Namun khusus akhir pekan, dibuka mulai pukul 10.00, letak kafe ini mudah dijangkau terletak di Kedunggandu, Mranggen, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57513. Pemilik kafe mempunyai hobi mengolektor barang-barang bekas seperti kayu bekas, besi bekas, elektronik bekas, serta mesin-mesin bekas. Dari hobi itu, pemilik memanfaatkannya kedalam bentuk bangunan kafe ini. Dari interior hingga eksterior banyak disuguhkan dengan kayu, besi, elektronik serta mesin-mesin lawas yang dipadukan dengan gaya industrial klasik sehingga terlihat estetik.

Secara bentuk kafe ini terlihat seperti kastil abad 18 yang membuat masyarakat mengira bahwa ini bukanlah kafe. Penulis sendiri mengira saat pertama kali melihatnya bangunan ini adalah hotel secara sekilas. Bangunan terdiri dari 3 lantai, setiap lantai di suguhkan dengan hiasan-hiasan benda antic yang unik. Batas-batas area bangunan kafe meliputi : batas Utara toko warga, batas Timur kantor urusan agama (KUA), batas Selatan lahan kosong, batas Barat sawah.



Gambar 2. Lokasi Minarets Classic Coffee  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020

### Elemen Interior Minarets Classic Coffe

Table 1 : Elemen pembentuk persepsi visual Minarets Classic Coffe

Elemen pembentuk persepsi visual	Catatan
1 Bentuk	Bentuk interior di dominasi dengan bentuk-bentuk geometri persegi dengan skala furniture yang cukup lebar seperti meja, kursi, jendela serta pintu yang memiliki ukuran yang besar. Garis-garis yang panjang dan lebar, konturnya dan kontinuitasnya membuat ruang terasa luas sehingga membentuk karakter visual sebuah garis tergantung persepsi kita.
2 Rupa/wujud	Garis-garis lurus lebih mendominasi dalam rupa bentuk



Gambar 3. Interior Minarets Classic Coffe  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

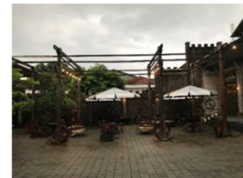


Gambar 4 . Pintu Masuk Caffe Depan, Samping Dan Belakang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

### 3 Warna



Gambar 5. Tampak belakang MINarets Classic Coffe  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 6. Area Outdoor Caffe  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

bangunan. Sedangkan garis lengkung hanya terdapat pada pintu samping coffe. Bentuk yang teratur dan garis yang lurus mengekspresikan rupa bangunan yang kokoh dan tegas. Sedangkan bentuk lengkung pada pintu masuk samping mengekspresikan kehalusan bentuk.

Warna yang diterapkan kafe di dominasi dengan warna alami dari dinding, langit-langit, lantai serta furniture yang ada di dalam kafe. Warna alami yang diterapkan menjadi daya tarik visual tersendiri untuk menarik pelanggan. Pintu, jendela, dan besi bekas yang ditonjolkan dengan warna alaminya, memberi kesan

vintage classic pada kafe.

4 Tekstur

Tekstur yang paling sering digunakan dalam bangunan caffe adalah tektur-tekstur kasar yang tidak terlalu memantulkan cahaya. Tekstur caffe didominasi dengan tektur riil dimana material pembentuk eksterior serta interior dapat dirasakan dengan sentuhan. Sedangkan tektur visual dimplementasikan ke dalam furniture interior seperti elektronik atau meishn yang dipajang didalam maupun diluar caffe. Pada saat malam hari pencahayaan mulai menurun sehingga dapat berpengaruh terhadap persepsi kita pada tektur. Kehalusan tektur dapat membuat tektur mengkilap dan



Gambar 7.. Dapur Caffe (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 8. Tangga Caffe dan Bar Caffe (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 9.. Barang Antic Dan Mesin Pemotong Uang (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 10. Mesin Giling Manual Dan Press Espresso Manual Custom Dari Fungsi Alat Yang Berbeda (Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

dapat memantulkan cahaya, tampak tajam dan menarik perhatian, sedangkan tektur yang kasar akan menyerap dan penyebaran cahaya tidak merata.

(Sumber : Analisa Penulis, 2020)

### Hasil Identifikasi

Pada penelitian penulis melakukan penyebaran kuesioner dengan pengajuan beberapa pertanyaan terkait persepsi visual pengunjung caffe terhadap gaya klasik . Data yang didapat penulis sebagai berikut:

### Kuesioner

Hasil dari penyebaran kuesioner ini diperoleh 40 informan pada saat di Minartes classic coffe. Datanya adalah sebanyak 25 (60%) laki-laki dan 16 (39%0 perempuan, sebanyak 9 (22%) berusia >25 tahun dan 31 (78%0 berusia <25 tahun, sebanyak 2 (5%) berpendidikan SMP, 22 (55%) berpendidikan SMA dan 16 (40%) mahasiswa/i, sebanyak 21(52%) berasal dari Sukoharjo dan 19 (48%) berasal dari luar Sukoharjo, sebanyak 15 (37%) berstatus pelajar/mahasiswa/i, 22 (55%) berstatus bekerja dan 3 (8%) berstatus ibu rumah tangga.

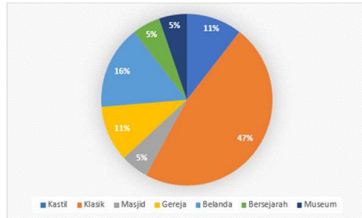
### Respon dan Pandangan Informan

Ada 3 pokok pertanyaan yang di ajukan oleh penulis dalam kuesioner yang disebarkan meliputi:

Apa kesan pertama Anda ketika melihat bangunan Minarets Classic Coffee?

Pengunjung merasakan kesan pertama saat melihat bangunan caffe ini adalah bangunan klasik (2), kastil (9), masjid (1), geraja (2), bersejarah (1), museum (1) dan bangunan bekas Belanda (3) sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Informan berpendapat bahwa

bentukan coffe sangat menonjol dari lingkungannya, terutama minarets coffe yang menjulang tinggi serta kesan coffe yang luas serta mewah.

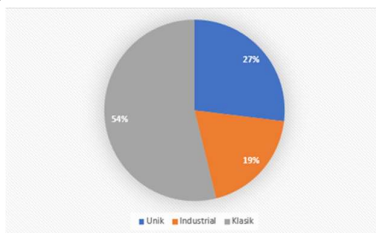


**Gambar 11. Diagram pertanyaan 1**  
(Sumber: Analisa Penulis, 2020)

Persepsi visual pengunjung saat pertama kali melihat coffe didominasi dengan jawaban bahwa coffe shop ini bernuansa klasik, elemen pembentuk persepsi visual didominasi oleh faktor bentuk, warna serta wujud. Hal ini sesuai dengan idealisme atau gagasan pembuat coffe yaitu owner (arsiteknya sendiri). Apabila mengacu kepada konsep social space Lefebvre, ruang ini termasuk kedalam ruang Representational spaces dimana adanya kesesuaian ruang utopia (fantasi) dengan dystopia (kenyataannya).

Bagaimana pendapat Anda mengenai tema yang digunakan dalam bangunan Minarets Classic Coffe?

Dominasi informan menjawab bahwa tema yang diusung oleh pemilik (arsitek) sangat unik (7) dengan tema klasik (14), industrial (5) dari segi penataan furniture, elemen interior serta barang-barang antiknya seperti elektronik lawas, serta mesin-mesin lawas.



**Gambar 12. : Diagram Jawaban 2**  
(Sumber : Analisa Penulis, 2020)

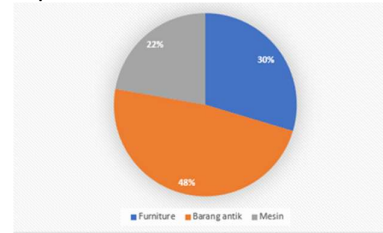
Persepsi visual pengunjung terbentuk oleh rupa/wujud ruang, warna, furniture serta atmosfer coffe yang sangat terasa apabila malam hari. Ada beberapa pengunjung yang menyatakan bahwa

*“Lantai 2 dan 3 coffe berbeda dengan lantai 1, dimana lantai 2 dan 3 terkesan menakutkan dan sangat minim cahaya pada malam hari serta sedikitnya furniture yang ada pada lantai 2 dan 3 sedangkan lantai 1 menyenangkan dan asik”*

Dalam konsep social space, ruang lantai 1 termasuk ke dalam Representational spaces sedangkan lantai 2 dan 3 termasuk kedalam Representation of space dimana apa yang dibayangkan arsitek tidak sesuai dengan masyarakat yang mendominasi ruang.

Menurut Anda elemen apa yang membuat bangunan ini mempunyai tema yang Anda sebutkan tadi?

Pengunjung, menjawab bahwa furniture (8), barang-barang antik (13) serta mesin-mesin lawas (6) yang ada di dalam bangunan coffe sangat terasa seperti interior bangunan klasik. Selain itu atmosfer coffe sangat terasa apabila di kunjungi pada malam hari, terutama pada ruang utama coffe yaitu ruang yang terletak pada lantai 1 dekat bar coffe.



**Gambar 13: Diagram Jawaban 3**  
(Sumber : Analisa Penulis, 2020)

Persepsi visual pengunjung terbentuk dengan disajikannya furniture, barang antic, serta mesin lawas yang jarang informan lihat. Barang antic menjadi jawaban yang mendominasi informan, sebab informan lebih senang berada pada ruangan utama, dimana ruangan utama sangat banyak disuguhkan barang-barang antic. Hal ini menjadi faktor yang menyebabkan informan berpersepsi demikian. Ruang ini termasuk kedalam ruang Representational spaces dimana adanya kesesuaian ruang utopia (fantasi) dengan dystopia (kenyataannya).

**Table 2 : Rangkuman respon dan pandangan informan**

Social space	Elemen pembentuk persepsi
Gagasan-gagasan yang hadir melalui bentuk,	Bentuk

---

tektur, warna serta wujud diinterpretasikan ke dalam bangunan caffe yang bertema klasik dapat tersampaikan kepada masyarakat/pengunjung

Persepsi visual informan didominasi oleh bentuk minarets atau menara pada caffe.

Terbentuknya ruang baru berada di lantai 2 (seharusnya ruang yang ramai akan barang-barang antic dan furniture) namun kenyataannya menjadi ruang yang sepi karena faktor lain.

Dekorasi ruang yang bertema ( caffe klasik) direpresentasikan melalui furniture (kursi, meja, yang dicustom dengan besi-besi bekas dan bentuknya unik), elemen ruang yang konseptual (dinding yang bergaya klasik serta pola lantai yang memberi kesan "homey").

Rupa/wujud Rupa bangunan yang luas dan mewah membentuk informan berpersepsi bangunan klasik.

Warna Bangunan caffe dengan warna unfinished dan cahaya yang tidak menyilaukan mata membentuk persepsi klasik.

Tekstur Tektur pada mesin-mesin lawas, furniture dan barang-barang antik menjadi faktor yang menonjol dalam pembentukn persepsi

---

---

visual informan.

---

(Sumber : Analisa Penulis, 2020)

### KESIMPULAN

Setelah melukan penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Persepsi visual pengunjung caffe bervariasi dari melihat furniture custom, elektronik lawas, barang-barang antic serta mesin-mesin lawas.

Faktor yang mempengaruhi persepsi visual pengunjung seperti, bentuk, minarets atau menara pada caffe, rupa/wujud, bangunan yang luas dan mewah, warna, bangunan unfinished dan cahaya nyaman, tektur, pada mesin-mesin lawas, furniture dan barang-barang antik.

### SARAN

Saran yang diberikan antara lain :

Mengumpulkan data yang lebih akurat dan detail agar laporan lebih mendalam. Dikerenakan kondisi pandemic yang terjadi tahun 2020, sehingga data yang dibutuhkan dalam laporan pun tidak maksimal, memperdalam pembahasan mengenai persepsi visual dan setelah melakukan penelitian sebaiknya memberikan edukasi kepada pengelola caffe tentang persepsi visual pengunjung terhadap elemen interior caffe.

### DAFTAR PUSTAKA

- Siswanto, C., & Setiawan, A. P. (2015). Persepsi VisualPengunjung terhadap Elemen Interior Stilrod Café di Surabaya. *Intra*, 3(2), 143-150.
- Dr. Eko Wijayanto, M. (2020). Ulasan Terhadap Buku Space, Difference, Everyday Life Reading Henri Lefebvre. –
- Surasetja, R. I. (2007). Fungsi, Ruang, Bentuk Dan Ekspresi Dalam Arsitektur. *FTKP-UPI. Hand-out Mata Kuliah Pengantar Arsitektur*, 7-9.
- Hendra, D. (2018). Analisis pemikiran Henri Levebvre tentang ruang dalam arsitektur modern: Suatu perspektif sosiologis. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 17(2), 178-189.
- Herlyana, E. (2014). Fenomena coffee shop sebagai gejala gaya hidup baru kaum muda. *THAQAFIYYAT: Jurnal Bahasa*,



- Peradaban dan Informasi Islam*, 13(1), 187-204.
- <https://kemenperin.go.id/artikel/20815/Kemenperin-Ramu-Riset-Produk-Makanan-Berbasis-Industri-4.0>. (n.d.).
- m, D. M. (2014). Memahami persepsi visual: sumbangsih psikologi kognitif dalam seni dan desain. Vol. v No.1 September 2014
- Monita, R. (2010). Heteropia Pada Ruang Keseharian.
- Okky, R. (2015). Pengaruh Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Caffe Food Opera, 1-2.
- Robbins, S. P. (1999). In Perilaku Oraganisasi: Konsep, Kontrovensi, Aplikasi, edisi Bahasa Indonesia (p. 124).
- Stephani, I. (2012). Persepsi Visual Pengunjung Terhadap Tampilan Depan Toko pakaian Pada Koridor Mal. 17-18.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kombinasi. Bandung: Alfabeta.