

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Peran Kuantitas dan Kualitas Pencahayaan dalam Membentuk Suasana Area Indoor Wheels Coffee Heritage

Berdasarkan hasil pengukuran langsung dan simulasi, aspek kuantitas pencahayaan buatan seluruh area kafe memiliki tingkat iluminasi dibawah standar (250 lux). Tingkat iluminasi berkisar antara 70 hingga 200 lux. Hasil simulasi menunjukkan bahwa pemerataan cahaya di ruang VIP 1 dan VIP 2 cukup baik, dengan ruang VIP 2 memiliki tingkat iluminasi rata-rata dan pemerataan cahaya yang lebih besar dibandingkan ruang VIP 1 karena luasnya yang lebih kecil. Namun, ruang tengah dan ruang samping memiliki tingkat iluminasi rata-rata dan pemerataan cahaya paling rendah karena mayoritas menggunakan lampu dengan Teknik accent dan decorative lighting. Kedua teknik pencahayaan ini menyebabkan ketidamerataan cahaya, namun menghasilkan impresi yang rileks dan nyaman bagi pengunjung. Kemudian terdapat beberap spot yang tempat duduk khususnya di ruang tengah yang menimbulkan kesilauain, hal ini dikarenakan oleh lampu tracklight/spotlight dengan teknik highlighting. Selain itu, Pencahayan Buatan kafe ini cenderung tidak merata dikarenakan oleh penggunaan lampu spotlight tersebut yang disusun secara tidak teratur. Jenis lampu yang digunakan rata-rata tidak memiliki tingkat iluminasi yang tinggi dan memiliki warna lampu yang hangat. Warna tone hangat yang berkisar antara 2700 – 3000 Kelvin sesuai dengan kajian teori warna pencahayaan dalam penciptaan dalam ruang. Kemudian, Hasil impresi subjektif ruang yang ditimbulkan oleh posisi yang tidak seragam, brightness yang rendah, dan pemilihan warna hangat adalah impresi rileks, luas, dan privasi.

Dari segi kuantitas, dapat disimpulkan bahwa tingkat iluminasi dan pemerataan cahaya kafe berada di bawah standar yang direkomendasikan dan terdapat beberapa spot tempat duduk yang menimbulkan kesilauan. Hal ini dikarenakan oleh penggunaan teknik accent lighting, decorative lighting, dan highlighting. Ketidakmerataan cahaya secara tidak langsung menunjang pensuasanaan kafe sehingga menjadi lebih rileks dan nyaman.

Dari segi kualitas, dapat disimpulkan bahwa dengan posisi lampu yang tidak seragam, brightness yang rendah, dan pemilihan warna hangat, hasil impresi ruang yang ditimbulkan adalah impresi rileks, luas, dan privat untuk beberapa area.

5.2 Peran Pencahayaan Buatan dalam Mempengaruhi Kenyamanan Visual dan Psiko-Visual Pengunjung Wheels Coffee Heritage

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai kenyamanan visual dan psiko-visual pengunjung, terdapat beberapa fenomena. Pertama mayoritas responden merasa pencahayaan sudah cukup dari segi kuantitas, responden dapat melihat benda dengan jelas, meskipun tingkat iluminasi ruangan kafe secara keseluruhan hanya berkisar antara 70 – 200 lux dibawah standar yakni 250 lux. Namun terdapat beberapa area dengan tingkat iluminasi dibawah 70 lux dan sebanyak 17 % responden yang memilih posisi duduk dekat dengan area tersebut menjawab bahwa kafe terasa gelap.

Kedua, mengenai kesan ruang dari segi warna, mayoritas responden merasa kafe ini memiliki kesan yang hangat (mendekati warna kuning/oren). Hasil ini sesuai dengan pencahayaan buatan yang digunakan kafe ini yaitu berkisar antara 2700 – 3000 Kelvin. Warna yang cenderung bersifat hangat disarankan dalam kajian teori mengenai suasana yang cocok untuk kafe.

Ketiga, bila dilihat dari segi keruangan dan arsitekturalnya, mayoritas responden merasa luas. Namun terdapat 24 % responden yang merasa sempit. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal. Responden yang merasa sempit memilih posisi tempat duduk A, ruangan tersebut adalah ruang VIP yang lebih tertutup dari ruang lainnya. Kemudian, ruang VIP sendiri menggunakan *drop ceiling*, tidak seperti ruang tengah dan ruang samping tidak memiliki plafon (ekspos) sehingga *Floor to ceiling* nya lebih tinggi. Selain itu ruang VIP memiliki *seating* sebanyak 14 kursi dengan luasan ruang kurang lebih 24 m², hal ini menyebabkan responden merasa sempit.

Keempat, responden menjawab suasana kafe menjadi hal yang paling menarik dalam kafe, diikuti dengan aspek pencahayaan buatan. Hal ini membuktikan bahwa pengunjung memiliki kecenderungan untuk memperhatikan atmosfer/suasana kafe pada saat berkunjung. Atmosfer dan suasana kafe sendiri terbentuk dari sistem pencahayaan buatan. Teknik pencahayaan buatan yang digunakan kafe ini beragam dan impresi subjektif yang dihasilkan juga mendukung pensuasanaan kafe.

Kelima, mengenai reaksi emosional responden, mayoritas responden merasa bahwa suasana kafe ini memberi kesan santai. Berdasarkan hasil kuesioner, Pencahayaan buatan kafe menarik dan membuat responden tertarik untuk mengabadikan momen dengan foto atau video. Di akhir rangkaian pertanyaan utama, ditanyakan konklusi dari kenyamanan responden. Mayoritas menjawab suasana kafe membuat mereka nyaman dan betah berlama-lama di kafe tersebut. Hal ini sangat penting mengingat karakter kafe

sendiri harus mempunyai suasana yang santai/*cozy* dan selaras dengan keinginan perancang kafe. Suasana santai juga dipengaruhi oleh berbagai teknik pencahayaan buatan yang digunakan kafe ini. Impresi subjektif yang mendukung suasana santai adalah suasana rileks. Hal ini menjadi nilai tambah bagi kafe karena pengunjung jadi ingin berlama-lama di kafe. Semakin lama pengunjung berada di kafe, maka kafe akan diuntungkan karena pengunjung akan memesan makanan minuman lebih dari biasanya.

Kesimpulannya adalah pengunjung merasa nyaman dari segi visual maupun psiko-visual. Aspek yang paling berpengaruh pada kenyamanan secara visual adalah *Color Tone* hangat sehingga membuat pengunjung nyaman dan santai. Aspek yang paling berpengaruh pada kenyamanan secara psiko-visual adalah teknik pencahayaan buatan yang menimbulkan impresi subjektif ruang yang memberi kesan rileks dan betah berlama-lama di kafe.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Edition, E., Ganslandt, R., & Hofmann, H. (n.d.). *Handbook of Lighting Design*.
Pangestu, M. D. (2019). *Pencahayaan Alami Dalam Bangunan*. Bandung: Unpar Press.
Sutanto, H. (2017). *Prinsip - Prinsip Pencahayaan Buatan Dalam Arsitektur*. Sleman. Kanisius.
Sutanto, H. (2018). *Desain Pencahayaan Buatan Dalam Arsitektur*. Sleman. Kanisius.

Jurnal

- Ayu, D., Annisa, N., & Lestari, K. K. (2021). Pengaruh Pemilihan Jenis Dan Warna Pencahayaan Pada Suasana Ruang Serta Kesan Pengunjung Kafe. In *Jurnal Arsitektur* (Vol. 18, Issue 1). <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
Citra, D., Komersial, R., & Savitri, M. A. (n.d.). *Peran Pencahayaan Buatan dalam Pembentukan Suasana The Role of Artificial Lighting in Creating Commercial Space Atmosphere and Image (Case Study on Thematic Restaurants in Bandung)*.
Design, P. S. (n.d.). Light in Architecture and Psychology of Light.
Kime, B. A. (2018). Comparative Analysis of Day lighting and Artificial Lighting in Library.
Lee, J.-H., Moon, J. W., & Kim, S. (2014). Analysis of Occupants' Visual Perception to Refine Indoor Lighting Environment for Office Tasks.
Mandala, A. (2018). Lighting Quality in The Architectural Design Studio. Bandung.
Pangestu, M. D. S. (2006). *Pengaruh kenyamanan psiko-visual dari pencahayaan buatan pada Erhaclinic, Medical center for dermatology di Jakarta*.
repository.unpar.ac.id/handle/123456789/1817
Sophomore Architecture Lighting Lecture 3: Spatial Strategies / Light in Architecture. (2011).
Wardono, P., & Maharani, Y. (2019). Analysis of Customers' Visual Comfort Perception and Mood for Kafes using Colored Glass Curtain.
Waxman, L. (2006). The Coffee shop: Social and physical factors influencing place attachment. *Journal of Interior Design*, 31(3), 35–53. <https://doi.org/10.1111/j.1939-1668.2006.tb00530.x>

Internet

- Health and Wellbeing*. (n.d.), from
https://www.breeam.com/BREEAM2011SchemeDocument/Content/05_health/
How Lighting Impacts Our Emotions IES Light Logic. (n.d.). Retrieved May 3, 2021, from
<http://ieslightlogic.org/how-lighting-impacts-our-emotions/>
Likert Scaling - Research Methods Knowledge Base. (n.d.). Retrieved June 29, 2021, from
<https://conjointly.com/kb/likert-scaling/>
SNI 03-6197-2000 Standar Nasional Indonesia Badan Standardisasi Nasional Konservasi energi pada sistem pencahayaan. (n.d.).