

# Pengaruh Intensitas Cahaya oleh Pencahayaan Buatan terhadap Kenyamanan Visual pada Area Restoran *The Kitchen by Pizza Hut Neo Soho*

Chel'en Christevelyn Dewi<sup>1</sup>, Vina Natalia<sup>2</sup>, Noeratri Andanwert<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup> Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara

Email : Chelen\_us@yahoo.com

*Abstrak— Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya selain cahaya alami, contohnya lampu listrik, lampu minyak tanah, lampu gas, dll. Pencahayaan buatan memiliki peranan yang penting dalam restoran karena dapat mempengaruhi suasana dan kenyamanan pengunjung ketika berada dalam restoran itu. Perkembangan persaingan bisnis restoran di Indonesia menjadikan para pembisnis saling berlomba untuk mempercantik dan menciptakan restoran yang enak secara rasa, dan indah dan nyaman secara visual sehingga optimasi penggunaan pencahayaan buatan disetiap sudut area haruslah maksimal sesuai konsep suasana yang ingin dibangun dri restoran tersebut. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk ingin mengetahui intensitas cahaya yang ada dalam restoran The Kitchen by Pizza Hut apakah telah sesuai, tidak terlalu silau ataupun terlalu gelap sehingga pas & sesuai bagi kenyamanan secara visual pengunjung. Metode penelitian yang digunakan berupa kualitatif-kuantitatif yakni mengungkapkan suatu keadaan berdasarkan data faktual dan mengadakan penelitian, survey pembagian kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa lux di area m4 berbeda dengan di area M5, dimana area M4 lebih silau sebanyak 400-450 lux sedangkan Area M5 lebih gelap yakni hanya 60 lux saja. Jadi, pencahayaan buatan pada restoran the kitchen by pizza hut neo soho cenderung silau hanya dibeberapa area walaupun menggunakan cahaya berwarna warm white karena penggunaan lampu spotlight yang mengarah langsung (direct) ke bidang meja.*

*Kata kunci : cahaya alami, intensitas cahaya, optimasi, pencahayaan buatan, silau.*

## I. PENDAHULUAN

Persaingan bisnis di Indonesia merupakan salah satu fenomena yang sedang menjadi topik terkini yang sering dibahas, terutama dengan adanya globalisasi dalam bidang ekonomi yang semakin membuka peluang pengusaha asing untuk turut berkompetisi dalam menjangkau konsumen lokal. Dampak globalisasi menyebabkan industri jasa yang terdiri dari berbagai macam industri seperti industri telekomunikasi, transportasi, perbankan, kuliner, dan

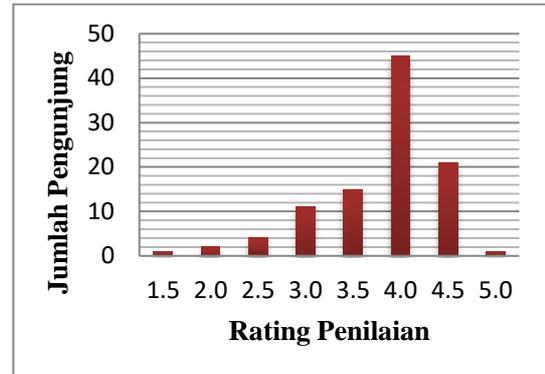
perhotelan berkembang dengan cepat (Zeithaml & M.J, 2003).

Restoran adalah salah satu jenis usaha pangan yang bertempat di sebagian atau diseluruh bangunan yang permanen dilengkapi peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, penyajian dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya dan memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan dalam Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Nomor KM 95/HK. 103/MPPT-87 (Soekresno, 2001).

Maraknya tren-tren yang sedang viral merupakan hasil inovasi salah satunya dari restoran. Pencahayaan merupakan salah satu unsur terpenting dalam desain interior yang dapat menentukan citra sebuah fasilitas umum, misalnya sebuah restoran. Dengan pencahayaan yang baik dan benar, maka suasana yang nyaman dapat tercipta dan menjadi pertimbangan konsumen untuk menikmati makanan dan minuman di restoran. (Nurintan, Mitha. Jurnal : Penerapan Pencahayaan Interior pada Restoran *Brussels Springs* di Bandung: Studi Kasus pada *Brussels Spring Resto & Cafe* Jalan Sumatra Bandung), ITENAS).

Pada zaman modern ini, khususnya di Indonesia telah terdapat banyak restoran dengan berbagai desain pencahayaannya. Namun beberapa tidak memenuhi syarat SNI dari pencahayaan yang akan seharusnya seperti terlalu terang sehingga menimbulkan silau, terlalu gelap sehingga pengunjung sulit beraktivitas, dan terlalu monoton sehingga membosankan serta yang menyebabkan desain dari restoran yang pada awalnya bagus menjadi kurang menarik karena kesalahan yang cukup fatal yakni terang intensitas cahaya dari pencahayaan buatan sehingga dapat mengganggu kenyamanan visual pengunjung yang datang. Salah satu

restoran yang dimaksud adalah restoran *The Kitchen by Pizza Hut Neo Soho* di Jakarta.



Tabel 1.1. Survey pengunjung restoran *The Kitchen by Pizza Hut Neo Soho* di Jakarta via aplikasi *Zomato.com*

Menurut survey via aplikasi *Zomato.com*, terdapat 8 tahap kategori penilaian dengan pemberian bintang yakni dari bintang 1.5 (sangat buruk), 2 (buruk), 2.5 (cukup), 3-3.5 (average/sedang), 4 (baik), 4.5 (sangat baik), dan bintang 5 (sempurna), semakin tinggi jumlah bintang yang diberikan oleh para pelanggan yang sudah pernah makan di restoran *The Kitchen by Pizza Hut* ini, semakin bagus hasil *rating*-nya. Dari hasil survey yang telah didata dari 100 pengunjung, sebanyak 45 orang telah memberikan bintang 4 (baik) dengan komentar yang baik pula, dan paling sedikit di rating bintang 1.5 (sangat buruk) & 5 (sempurna) masing-masing sebanyak 1 orang. Jadi, Restoran *The Kitchen by Pizza Hut* memiliki *feedback* yang baik dari segi

makanannya, pelayanan dan interiornya yakni sebanyak 45 % *rate* bintang 4.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada restoran *The Kitchen by Pizza Hut Neo Soho* di Jakarta ini khususnya pada intensitas cahaya pencahayaan buatan.

## II. METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang memadukan (*mixed method*) antara penelitian kualitatif dan kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Yusuf (2014, p. 43).

Didalam penelitian kualitatif, peneliti melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun objek dalam konteksnya; menemukan makna atau pemahaman yang mendalam tentang sesuatu masalah yang dihadapi, yang tampak dalam bentuk data berupa gambar, kata, maupun kejadian serta "*natural setting*". Sedangkan pendekatan kuantitatif, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan juga melakukan studi pada situasi yang alami dan diolah dengan menggunakan teknik statistik.

Perpaduan kedua tipe penelitian ini jika digabungkan, maka penelitian kuantitatif

akan memberikan kerangka tentang sesuatu, sedangkan isi dari kerangka itu yang terkait dengan konteksnya akan disumbangkan oleh penelitian kualitatif. Memadukan kedua tipe penelitian ini akan bermakna untuk tujuan tertentu.

Oleh karena itu, selama proses penelitian, peneliti akan lebih kepada mengamati objek penelitian dan memberi kuisisioner kepada pengunjung di restoran *The Kitchen by Pizza Hut* di Jakarta tentang kenyamanan pada pencahayaan buatan restoran tersebut. Selanjutnya dalam penelitian ini peneliti akan menguraikan secara deskriptif serta mengolah kuisisioner pengunjung di lapangan. Dalam pengolahan data penelitiannya, peneliti menggunakan teknik, yakni :

### a) Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk memperoleh data yang selanjutnya akan diproses untuk kebutuhan penelitian dan penulisan. Peneliti menggunakan observasi langsung dan observasi partisipatif yaitu peneliti berperan secara langsung dalam mengamati gaya interior eklektik pada desain elemen interior di restoran *The Kitchen by Pizza Hut*.

## b) Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan pengumpulan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian seperti peta, data statistik, jumlah, grafik, gambar, surat-surat, foto, akte, dsb (Danial, 2009, p. 79). Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa gambar, foto, dan data-data mengenai gaya interior eklektik di restoran *The Kitchen by Pizza Hut*. Peneliti melakukan pemotretan secara digital dengan kamera *handphone* ke objek yang akan diteliti.

## c) Teknik Kuesioner

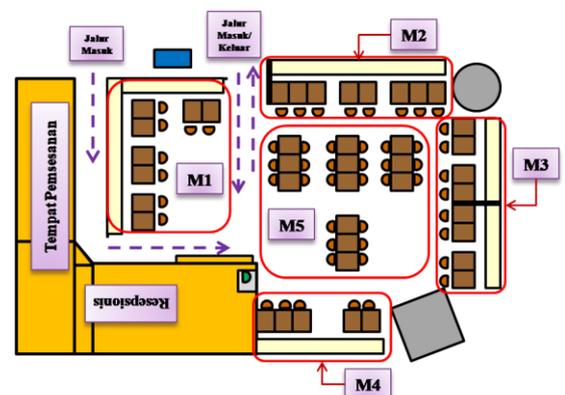
Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Iskandar, 2008: 77).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencahayaan di restoran adalah salah satu poin utama dalam menghasilkan suasana di restoran tersebut (Karlen, 2004). Restoran yang dijadikan lokasi penelitian merupakan restoran *The Kitchen by Pizza Hut* yang terletak di dalam pusat perbelanjaan *Neo Soho* di pusat kota Jakarta yang mana sangat strategis karena berada di dalam pusat perbelanjaan, daerah kampus, apartemen dan perkantoran. Untuk itu, pengunjung yang paling sering datang dengan hasil rata-rata tertinggi berupa karyawan dan mahasiswa usia 18 tahun-45 tahun. Berikut merupakan hasil analisa dari kuesioner yang dibagikan ke setiap restoran yang dijadikan lokasi penelitian.

### 3.1 Data Restoran *The Kitchen By Pizza Hut*

Restoran berlokasi *Ground Floor* di dalam pusat perbelanjaan *Neo Soho* di Jakarta. Berikut layout dari restoran *The Kitchen By Pizza Hut*:



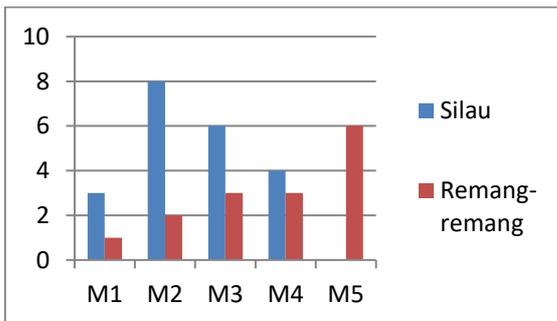
Gambar 3.1 Layout Restoran *The Kitchen by Pizza Hut*

Area tempat duduk yang sesuai dengan gambar dibagi menjadi lima area dengan masing-masing diberi kode berupa Meja 1 (M1), Meja 2 (M2), Meja 3 (M3), Meja 4 (M4), dan Meja 5 (M5).

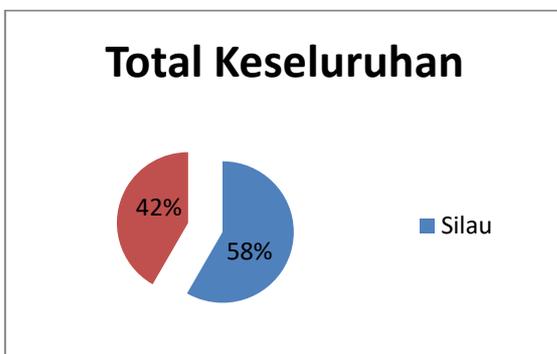
Berikut keterangan mengenai kode area:

- Meja 1 (M1): berdekatan dengan resepsionis dan jalur masuk
- Meja 2 (M2): berdekatan dengan pintu keluar
- Meja 3 (M3): berdekatan dengan wastafel
- Meja 4 (M4): sangat dekat dengan wastafel
- Meja 5 (M5): berada di tengah ruang

**a. Kondisi pencahayaan pada area yang ditempati responden**



Gambar 3.2 Diagram batang per area mengenai kondisi pencahayaan pada area yang ditempati responden



Gambar 3.3 Diagram lingkaran mengenai kondisi pencahayaan pada area yang ditempati responden

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada gambar 3.3 di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa kondisi pencahayaan yang silau pada area yang ditempati responden dengan nilai persentase tertinggi yaitu 58%. Sedangkan kondisi pencahayaan yang remang-remang pada area yang ditempati sebagian responden dengan nilai persentase terendah yaitu 42%.

**3.2 Jenis dan Tingkat Pencahayaan Pada Restoran *The Kitchen By Pizza Hut***

Lux (simbol lx) adalah satuan turunan SI dari pencahayaan dan daya pancar cahaya, mengukur fluks cahaya per satuan luas. Pada area makan restoran *The Kitchen by Pizza Hut* digunakan lampu spotlight berisi lampu LED 10watt berwarna *warm* berwarna *warm white* pada area makan yang berada ditengah ruang, dan *wall lamp* berisi lampu TL 2 cm, 18watt berwarna toska sebagai aksen. Pencahayaan aksen digunakan saat sebuah benda atau bagian benda perlu ditonjolkan dengan sebuah penerangan cahaya. Tujuannya adalah untuk menampilkan sesuatu yang paling menarik dari dekorasi interior dengan menonjolkan bagian objek tersebut.

Pencahayaan aksen bisa juga dimaksudkan untuk member perhatian pada view tertentu. Iluminasi aksen sebaiknya memiliki 10 kali lebih tinggi dibanding dengan pencahayaan sekitarnya (Lechner, 2009).

Area	Lux
M1	376 – 470
M2	400 – 500
M3	400 – 500
M4	300 – 450
M5	60

Tabel 3.1 Intensitas Cahaya (Lux) pada Masing-masing Area

Lux Meter adalah alat yang digunakan untuk mengukur besarnya intensitas cahaya di suatu tempat. Besarnya intensitas cahaya ini perlu untuk diketahui karena pada dasarnya manusia juga memerlukan penerangan yang cukup.

Pengukuran lux menggunakan aplikasi Lux Meter: *Light Sensor Pro* oleh *MiKite* yang diinstal dari *smartphone* penggunaannya dengan meletakkan *smartphone* ke posisi bawah titik lampunya, maka nantinya angkanya akan bergerak sesuai dengan seberapa besar cahaya yang dihasilkan.

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa intensitas cahaya 300 lux hingga 500 lux yang berarti telah sesuai dengan standar intensitas pencahayaan pada area dengan aktivitas berupa makan dan minum. Namun ada satu area dengan intensitas cahaya yang cukup rendah, yaitu tidak mencapai tingkat kesesuaian SNI. Pada penelitian ini, fokus area yang dibahas yakni berupa area M2 dan M5 saja yang mana digunakan untuk sebagai perbandingan.

### 3.3 Analisa Data

#### a. Area Meja 2 (M2)

##### 1. Jenis Lampu

Jenis Lampu yang digunakan untuk *General Lighting* adalah spotlight track warna hitam menggunakan lampu LED warm white 8 watt-10 watt. LED (*Light Emitting Diode*) Perkembangan teknologi lampu yang pesat telah mengantar penciptaan jenis lampu baru, yaitu LED (*Light Emmiting Diode*). Lampu LED memiliki usia yang sangat panjang, mencapai 100.000 jam, dengan konsumsi daya listrik yang sangat kecil (Satwiko, 2009, pp. 205-206).

Kelemahan LED adalah intensitas cahaya yang dihasilkannya lebih kecil jika dibandingkan dengan jenis sumber cahaya lainnya. Lampu LED sangat menunjang desain pencahayaan karena memiliki

variasi warna, yaitu putih dingin (cool white), kekuningan, merah, hijau, dan biru. Variasi warna ini memungkinkan penciptaan suasana ruang maupun objek yang senantiasa berubah (color changing) dengan memainkan warna – warna yang berbeda pada waktu – waktu tertentu. Warna – warna tersebut juga dapat digunakan sebagai elemen pengarah pada jalur sirkulasi maupun sebagai penanda ruang – ruang fungsional. Lampu jenis ini tidak memiliki filamen, rendah penggunaan listrik dan memiliki daya rentan menyala lebih panjang.

## **2. Kondisi Pencahayaan dan Intensitas Cahaya (Lux)**

Pencahayaan pada area ini sangat terang dan cukup silau karena lampu *spotlight* yang diarahkan secara langsung (*direct*) ke meja makan dan cahaya dari area luar *frontstore* / restoran diseberangnya juga menerangi area ini. Besaran Lux pada area ini sekitar 400 – 500 lx.

## **3. Aktivitas Pengunjung**

Aktivitas pengunjung pada area M3 yaitu menikmati hidangan di meja makan dan ngobrol dengan teman / rekan kerja, mengerjakan

## **b. Area Meja 5 (M5)**

### **1. Jenis Lampu**

Jenis Lampu yang digunakan untuk *General Lighting* adalah CFL atau *compact Florescent Lamp* dalam armatur *pendant lamp*. Lampu fluoresens di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan yang sesungguhnya keliru, yaitu lampu “neon”. Pada hakikatnya, lampu neon ditujukan pada sumber cahaya yang menggunakan gas neon. Sebutan lain untuk lampu fluoresens adalah lampu TL (*Tubular Lamp*) karena berbentuk tabung, walaupun variasi bentuk lampu jenis ini sesungguhnya sangat banyak. Lampu pendant memberikan efek *accent lighting* dan umum (*general lighting*) terhadap ruangan. Didesain menggunakan kap lampu, dari kaca bundar atau jenis mangkok untuk menghindari silau pada mata. Lampu pendant digantung dari plafon untuk menerangi meja makan kecil, meja dapur, dan meja kerja. Dapat juga digantung di atas nakas atau meja samping sehingga memberi tempat ekstra untuk dimanfaatkan keperluan lain.

## 2. Kondisi Pencahayaan dan Intensitas Cahaya (Lux)

Pencahayaan pada area ini kurang terang dan masih dibantu cahaya dari area disekitarnya yang pencahayaan dominannya berupa *spotlight*. Hal ini membuat area ini terkesan lebih redup dan gelap. Besaran Lux pada area ini sekitar 60 lx.

## 3. Aktivitas Pengunjung

Aktivitas pengunjung pada area ini yaitu menikmati makanan dan ngobrol dengan teman/rekan kerja.



Gambar 3.4. View area M2, sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.5. Tampak Area M2& M5, sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.6 Tampak Area M5, sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.7. View area M5 Sumber ; Dokumentasi Penulis

## IV. SIMPULAN

Citra sebuah restoran secara utuh dibentuk melalui serangkaian proses yang dijalani oleh pengunjung saat datang pada restoran tersebut. Citra merupakan kesan yang ditangkap oleh seseorang melalui rangsangan kepada indera visual, pendengaran, perasa, peraba serta penciuman sehingga secara total akan terbangun citra yang utuh.

Penulis dapat simpulkan bahwa pencahayaan buatan pada restoran *the Kitchen by Pizza Hut Neo Soho*

terutama pada area M2 cenderung silau walaupun menggunakan cahaya berwarna *warm white* karena penggunaan lampu *spotlight* yang mengarah langsung (*direct*) ke bidang meja. Namun jika dicocokkan dengan SNI, Tingkat pencahayaan telah sesuai yaitu antara 300-600 lux pada kebanyakan area kecuali area m5 dengan tingkat pencahayaan yang cukup rendah yaitu 60 lux.

Berdasarkan hasil data yang telah dibahas, untuk lampu *spotlight track* yang jika arahnya memang *direct* langsung ke meja, maka sebaiknya intensitas cahaya dari lampunya harus diturunkan

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama, Puji syukur pada Tuhan YME. Terimakasih kepada Ibu Noeratri selaku dosen utama dan Ibu Augustina Ika selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan wawasan kepada penulis.

Terimakasih kepada pihak Restoran *The Kitchen by Pizza Hut* yang telah mengijinkan restorannya untuk disurvei.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief Adityawan S. 1999. *Tinjauan Desain: dari Revolusi Industri hingga Posmodern*, Jakarta :UPT Penerbitan Tarumanagara.
- A.W, Marsum. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya Edisi IV*.
- Alatas, N., & Subkiman, A. 2014. Tinjauan Pencahayaan Pada Restoran Samara Bandung. *Bandung: Jurnal Online Institut Teknologi Nasional Jurnal Rekavija Vol.2, No.1* .
- Ching, F. D., & Binggeli, C. 1943. *Interior: Design Illustrated 3rd Edition*. USA.
- Fathoni, A. (2006). *Metode Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koninklijke, P. 2004. *Philips Catalog*. Amsterdam.
- Lechner, N. (2009). *Heating, Cooling, Lighting 4th*. Canada: John Willey & Sons. Inc.
- Mahnke, F. H. 1947. *Color and Light in Man Made Environments*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Campbell, Scott and Fainstein, Susan S. 1996. *Reading in Planning Theory*. Cambridge. Blackwell Publishers.
- Nurintan, M., & Rostika, E. 2015. Penerapan Pencahayaan Interior Pada Restoran Brussels Springs di

Bandung: Studi Kasus Pada Brussels  
Spring Resto & Cafe Jalan Sumatra  
Bandung. *Bandung: Jurnal Online  
Institut Teknologi Nasional Jurnal  
Rekavija-1* .

Saputra, N., & Widia, E. 2014. Analisa Tata  
Pencahayaan Pada Interior Kafe  
Cocorico di Bandung. *Bandung:  
Jurnal Online Institut Teknologi  
Nasional Jurnal Rekavija, Vol.2,  
No.1* .

Wicaksono, A. A., & Endah, T. 2014. *Teori  
Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.

Yusuf, P. D. 2014. *Metode Penelitian:  
Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian  
Gabungan Edisi Pertama*. Jakarta:  
Kencana.

Zeithaml, V., & M.J, B. (2003). *Service  
Marketing: Integrating Customer  
Focus Across The Firm. International  
Edition*. New York: The McGraw-Hill  
Companies.Inc.