

## IDENTIFIKASI PREFERENSI PENGUNJUNG TERHADAP RUANG PADA WARUNG BEGOS DALAM STUDI PEMETAAN PERILAKU

Ummul Iftitah<sup>1\*</sup>, Ahmad Ibrahim Rahmani<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

*e-mail: <sup>1</sup>[ummliftitah32@gmail.com](mailto:ummliftitah32@gmail.com), <sup>2</sup>[ahmad.ibrahim@uin-alauddin.ac.id](mailto:ahmad.ibrahim@uin-alauddin.ac.id)*

**Abstrak** Hubungan antara manusia dan lingkungan di ruang publik cenderung bersifat environmental determinant. Suatu hubungan dimana faktor lingkungan lebih berpengaruh dalam pembentukan perilaku manusia daripada faktor-faktor internal di dalam dirinya. Hubungan seperti itu juga berlaku di ruang publik seperti restoran cepat saji yang sekarang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa aspek ruang yang mempengaruhi preferensi pengunjung dalam berperilaku dalam ruang adalah jenis dan penempatan perabot serta elemen pembentuk dinding, sedangkan aspek lain yang juga mempengaruhi pemetaan perilaku pengunjung adalah density atau kepadatan pengunjung yang berbeda-beda tergantung waktu berkunjung. Kajian ini mendeskripsikan pola-pola perilaku pengunjung dan elemen-elemen interior yang mempengaruhi perilaku tersebut pada sebuah restoran cepat saji Begos yang terletak di sebuah pusat kuliner di Gowa. Metode yang digunakan adalah metode *place centered map* yang berbasiskan pendekatan perilaku.

**Kata kunci** : Pola Perilaku; Restoran Cepat Saji; *Place Centered Map*

**Abstract** Relations between humans and the environment in the public sphere tends to be an environmental determinant. A relationship where environmental factors are more influential in the formation of human behavior than internal factors within him. This kind of relationship also applies in public spaces such as fast food restaurants which are now commonly found in everyday life. This study identified that the spatial aspects that influence visitor preferences in behaving in space are the type and placement of furniture and wall-forming elements. while another aspect that also affects the mapping of visitor behavior is the density or density of visitors which varies depending on the time of visit. This study describes the behavioral patterns of visitors and the interior elements that influence this behavior at a Begos fast food restaurant located in a culinary center in Gowa. The method used is a *place centered map* method based on a behavioral approach.

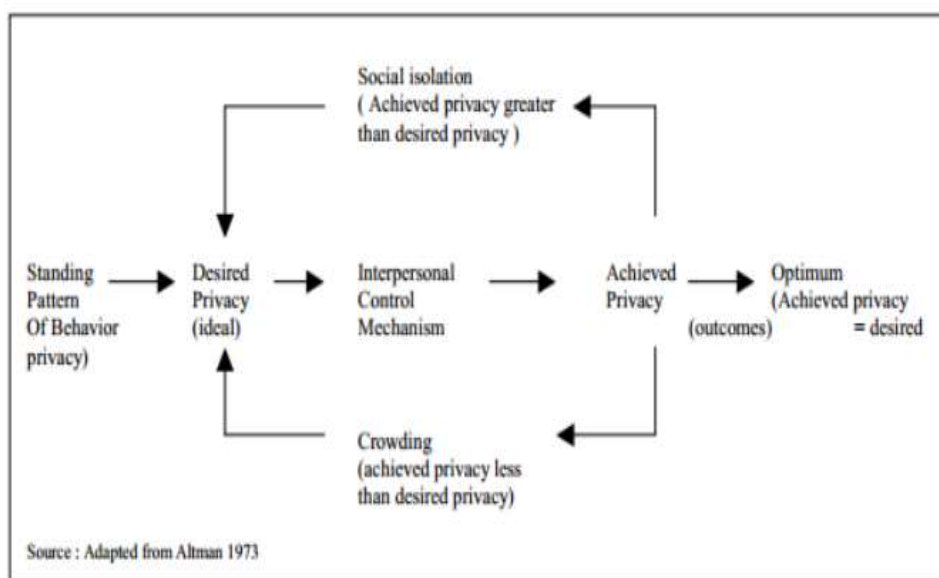
**Keywords** : Behaviour Setting; Fastfood Resraurant; *Place Centered Map*

<sup>1</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Prodi Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

<sup>2</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Prodi Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

## PENDAHULUAN

Pola perilaku pengguna dalam lingkungan binaan menunjukkan tingkatan privasi yang dibutuhkan. Struktur perilaku dalam lingkungan binaan menunjukkan sebuah gambaran aktifitas dengan menyediakan ruang bagi pengguna untuk menegaskan *personal space* dan pembentukan batas yang jelas dari sebuah teritori. Cara ini membuat bangunan dan ruang dalam lingkungan binaan yang tercipta dapat menimbulkan variasi persepsi ruang pada pengguna tentang bagaimana seharusnya mereka menggunakan area tersebut. Setiap ruang memiliki tingkatannya tersendiri dalam sebuah hirarki teritori yang berbeda dalam menggambarkan personifikasi, pemilikan dan kontrol pengguna terhadap teritori tersebut (Sari, Dian Perwita; Pramitasari 2019)



**Gambar 1** : Teori *Behaviour Setting*  
Sumber: Altman (1975)

Menurut Hijaz, perilaku manusia di ruang publik seperti halnya pengunjung restoran secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan unsur-unsur 'sosiologis', 'psikologis' serta 'psikologi lingkungan'. Dengan demikian untuk membahas relasi timbal balik antara ruang publik di mall dan perilaku pengunjung adalah dengan melihatnya dalam keadaan saling terkait tidak berdiri sendiri, dalam arti bukanlah bagaimana indra pendengaran menangkap gelombang suara dari luar misalnya, ataupun bagaimana mengukur konsentrasi seseorang, melainkan membahas dengan pendekatan holistik bagaimana hubungan antara kualitas ruang yang ditampilkan oleh desain interior dan perilaku dengan kecenderungan yang ada di dalamnya.

Terdapat perbedaan pertimbangan dalam pola perilaku antara pengunjung individu dengan pengunjung yang datang berkelompok. Pengunjung individu cenderung menempatkan diri pada sisi garis dinding ruang untuk menjaga kerahasiaan mereka, sedangkan pengunjung berkelompok lebih mempertimbangkan volume ruang yang mencukupi untuk anggota kelompoknya (Rahmani 2020). Sementara itu studi yang dilakukan oleh (Rachmaniyah 2011) menunjukkan bahwa di ruang publik pusat perbelanjaan pola perilaku individu cenderung mengikuti aturan-aturan atau norma yang berlaku di ruang publik tersebut. Dalam kajian perilaku fenomena ini sejalan dengan paham environmental determinant yang berkeyakinan bahwa perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Paham ini melihat faktor lingkungan sebagai penentu yang dominan, dengan sedikit atau tanpa pengaruh faktor manusia sebagai pelakunya. Dengan demikian menurut paham

ini, lingkungan yang sama cenderung akan menghasilkan pola perilaku yang sama atau hampir sama.

Penelitian Rachmaniyah tersebut memperkuat hasil penelitian Proshanky, Rivlin, Ittelson (1976) dan Clolok (1981) dalam Lang (1987) yang menyatakan bahwa di dalam pembentukan perilaku manusia, faktor lingkungan berperan lebih besar daripada faktor manusianya. Fenomena ini dapat dijumpai di berbagai peristiwa dan tempat-tempat publik seperti taman, mall, kantor, sekolah, stasiun, bandar udara, restoran, dan berbagai area publik lainnya. Para pengelola ruang publik berupaya mengatur atau membentuk perilaku pengunjung dengan cara menata desain ruang-ruang publik tersebut. Pemetaan perilaku dapat dimanfaatkan untuk menentukan bagaimana pengguna menggunakan ruang yang dirancang melalui rekaman perilaku pengguna atau melacak pergerakan pengguna ruang. proses behavioral mapping bersifat tidak mengganggu, dilakukan dari kejauhan, dan sering dilakukan di tempat umum (Pamungkas and Arsandrie 2020)

Dalam kehidupan sehari-hari, hal serupa dilakukan oleh para pengelola rumah makan. Berbagai rumah makan menjual suasana ruang yang berbeda-beda untuk menarik pelanggan berkunjung. Lazimnya rumah makan saji waralaba seperti Rumah makan begos, atau merk lokal seperti Ayam D'Besto, menggunakan elemen-elemen interior tertentu sebagai ciri khasnya seperti pilihan warna, desain logo, desain perabot, dan sebagainya. Ciri khas ini menjadikan restoran tersebut mudah dikenal oleh pengunjung. Suasana yang tercipta pun juga menjadi ciri khas restoran tersebut. Namun seperti yang telah diuraikan di atas, faktor yang mempengaruhi suasana restoran cepat saji tidak hanya faktor desain interior. Faktor lainnya seperti perilaku pengunjung dan interaksi sosial juga berpengaruh. Pada restoran yang sama misalnya, suasana di waktu pengunjung padat dan waktu pengunjung sepi pasti berbeda. Demikian juga saat ada event khusus seperti acara ulang tahun atau promosi produk suasana yang tercipta akan berbeda.

Rumah makan Begos adalah rumah makan yang menghadirkan makanan dan minuman kepada pelanggan dalam waktu yang relatif singkat, mulai dari proses memasak hingga menghidangkannya ke pelanggan. Oleh karena mengutamakan kecepatan dalam layanannya, kebanyakan hidangan yang disajikan adalah berupa hidangan sederhana yang proses pengolahannya tidak memerlukan waktu lama. Karakteristik khas restoran jenis ini yang mengutamakan kecepatan layanan juga berpengaruh desain interiornya.

Seperti halnya ruang-ruang publik lainnya, suasana yang terbentuk dalam rumah makan begos merupakan hasil interaksi antara elemen-elemen fisik interior, kegiatan pengunjung di dalamnya, serta interaksi sosial yang menyertainya. Hubungan antara faktor-faktor tersebut bersifat timbal balik, satu dan lainnya saling mempengaruhi. Perilaku pengunjung dipengaruhi oleh suasana ruang dan mempengaruhi suasana ruang itu. Dalam hal ini perilaku merupakan bagian dari proses interaksi antara kepribadian manusia dengan lingkungan. Rangsang- rangsang (stimuli) yang timbul dari lingkungan direspon oleh manusia dalam wujud perilaku. Hubungan timbal balik tersebut juga dipengaruhi oleh desain interior dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya. Adapun kualitas lingkungan terbentuk karena suasana ruang dipersepsi oleh pengunjung yang tercermin pada perilakunya. Sebaliknya kegiatan atau perilaku manusia itu sendiri juga mempengaruhi suasana ruang.

Pola perilaku manusia dalam ruang komunal berkenaan dengan perilaku spasial komunitas yang menunjukkan tindakan dan respon seorang, ataupun kecenderungan perilaku yang muncul dalam interaksi manusia dengan ruang publik (Nurzamni and Marlina 2019), kecenderungan ini pun terjadi di rumah makan. Penelitian yang dilakukan pada rumah makan begos tersebut bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan duduk pengunjung di kafe. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa perilaku kenyamanan pengunjung lebih didominasi oleh faktor-faktor eksternal, seperti letak tempat duduk, view atau pemandangan, dan privasi.

Dengan demikian perlu dikaji elemen-elemen interior apa saja yang mempengaruhi perilaku pengunjung di rumah makan. Selain itu juga perlu diketahui pola-pola perilaku pengunjung rumah yang terbentuk ketika berada di dalam rumah makan. Kemudian dari interaksi antara kedua aspek pembentuk setting perilaku tersebut, dapat diketahui suasana apakah yang akan terbentuk.

## METODE

Metode yang digunakan untuk mengetahui bagaimana interaksi antara pengunjung dan lingkungan fisik di restoran ini adalah deskriptif analitis dengan menggunakan teknik observasi dan pemetaan perilaku. Observasi dilakukan terhadap elemen-elemen fisik interior serta sikap dan perilaku pengunjung pada tempat dan waktu yang telah ditentukan terlebih dahulu. Sedangkan pemetaan perilaku pengunjung dilakukan untuk mengetahui pergerakan pengunjung di dalam rumah makan. Cara yang digunakan ada dua, yaitu dengan teknik *person centered mapping* dan *place centered mapping*. Cara yang pertama menekankan pada pergerakan pengunjung yang diamati, sedangkan cara yang kedua lebih menekankan pada bagaimana pengunjung memanfaatkan dan mengakomodasi perilakunya pada tempat dan waktu-waktu tertentu.

Penggunaan teknik *person centered mapping* diawali dengan observasi awal terhadap pergerakan pengunjung rumah makan. Selanjutnya pengamat mengidentifikasi waktu dan pola-pola pergerakan berulang yang dilakukan oleh pengunjung, kemudian mengkategorikannya. Sedangkan teknik *place centered mapping* dilakukan dengan terlebih dahulu membuat peta atau denah rumah makan dan menandai area-area yang perlu diamati dengan seksama. Setelah itu pengamat mencatat bagaimana pengunjung berperilaku pada area-area yang telah ditandai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

Sebagai bahan kajian adalah sebuah rumah makan begos yang terletak di Rumah makan Begos Cabang Samata. Jl. Abd. Kadir Dg. Suro No.121, Samata, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, salah satu pusat rumah makan yang ada di Sulawesi Selatan. Rumah makan begos adalah salah satu yang utama di pusat Kab. Gowa. Rumah makan begos sendiri memiliki setidaknya 3 gerai yang tersebar di berbagai pusat-pusat keramaian kota Makassar - Gowa.

Gerai- gerai tersebut sebagian berada di gedung sendiri atau *free standing*. Adapun desain eksterior maupun interiornya mempunyai kemiripan satu sama lainnya, karena banyak dari elemen-elemen desainnya sudah menjadi ikon Begos Rumah makan ini beroperasi selama dua puluh empat jam sehari dan tujuh jam seminggu, walaupun rumah makan ini hanya buka mulai pukul sepuluh pagi hingga pukul sepuluh malam.

Area yang ditempati oleh rumah makan ini yaitu jala poros perbatasan Antang dan Kabupaten Gowa. Dari dalam area restoran ke arah selatan pengunjung bisa melihat area parkir dan jalan raya. Akses langsung ke dalam rumah makan ini hanya dapat diakses oleh satu akses masuk.



**Gambar 2** : Rumah Makan Begos  
 Sumber: Data Survei, 2022

### B. Setting Fisik

Rumah makan ini ini mempunyai karakter khas waralaba Begos. Suasana ini terbentuk karena terdapat elemen-elemen interior yang menjadi kekhasan perusahaan waralaba ini. Warna khas perusahaan yaitu kombinasi merah dan hijau dapat dijumpai di berbagai bagian interior, seperti: berbagai poster dan banner, serta billboard di belakang outlet pelanggan. Elemen interior lain yang juga menjadi kekhasan dari restoran jni adalah warna dark brown dof pada kursi makan dan kusen, lapisan HPL bercorak dark walnut dan light walnut, bahan vinyl sofa berwarna light grey.

Layout ruangan dibagi dalam beberapa area, yaitu area dapur dan servis, area outlet, area makan utama, area makan tambahan, dan area teras. Area outlet adalah tempat pelanggan memesan, membayar, dan mengambil hidangan. Area ini berhubungan langsung dengan area dapur dan servis. Area makan utama berbentuk memanjang dan berhubungan langsung dengan area outlet serta teras. Meja-kursi pada area makan ini jumlah dan jenisnya paling banyak bila dibanding area makan tambahan dan area teras. Adapun area makan tambahan posisinya agak jauh dari outlet. (Gambar 3.)



**Gambar 3** : Denah RM. Begos  
 ( Sumber: Olah Data, 2022 )

### C. Preferensi Pengunjung dalam Ruang

Perilaku pengunjung yang diamati adalah kecenderungan dalam memilih tempat duduk dan area atau ruang tempat menikmati hidangan. Perilaku-perilaku tersebut berkorelasi dengan setting fisik restoran. Disini terlihat bahwa elemen interior, penataan layout ruang, maupun suasana yang terbentuk oleh perilaku pengunjung dapat mempengaruhi perilaku pengunjung itu sendiri ketika berada di dalam area restoran. Selain faktor-faktor tersebut, perilaku pengunjung dalam memilih tempat bersantap juga dipengaruhi oleh waktu. Ini terlihat dari kepadatan pengunjung di tiap ruang makan berbeda-beda pada waktu yang berlainan. ‘

Elemen interior seperti kursi makan berpengaruh pada perilaku pengunjung. Berdasarkan desain dan bahannya ada empat macam kursi yang disediakan untuk pelanggan, yaitu: kursi model sofa, kursi berbahan vinyl dengan rangka besi, bangku sofa bulat dan kursi besi model outdoor (Gambar 4). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kebanyakan pengunjung lebih memilih meja dengan kursi sofa dibanding jenis kursi lainnya. Yang menjadi kursi favorit kedua bagi pengunjung adalah kursi vinyl dan yang terakhir adalah kursi model bulat. Adapun pengunjung yang memang memilih posisi bersantap di area teras harus menikmati hidangan di meja dengan kursi model outdoor, karena hanya jenis kursi tersebut yang disediakan di area teras.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa selain menikmati hidangan, pengunjung juga datang untuk bermain games atau laptop. Perilaku tersebut cenderung dilakukan ketika restoran sedang ramai oleh pengunjung. Suasana yang ramai membuat pengunjung sibuk dengan aktivitasnya sendiri-sendiri, sehingga pengunjung yang tidak membeli hidangan tidak merasa rih karena tidak menarik perhatian pengunjung yang lain.

Selain itu saat diamati lebih dalam, ditemukan bahwa kepadatan rumah makan juga berpengaruh pada lama waktu pengunjung duduk di meja makan. Pada saat Rumah makan ramai pengunjung cenderung tidak berlama-lama duduk dimeja makan. Kondisi sebaliknya terjadi ketika restoran sedang sepi. Kondisi yang gaduh dan ramai nampak mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam menikmati hidangan.

Sementara itu perilaku pengunjung dalam memilih posisi duduk atau bersantap berubah-ubah dari waktu ke waktu. Setelah melakukan survey selama beberapa hari menunjukkan bahwa pada pagi hari ketika rumah makan baru buka dan masih sepi, pengunjung cenderung memilih posisi duduk dibagian depan atau dekat akses masuk yang menghadap ke arah Jalan Poros atau di teras. Pada saat itu area makan yang berhubungan langsung dengan ruang dalam Plasa tidak terisi sama sekali oleh pengunjung karena Plasa masih belum buka. Selanjutnya pada saat Plasa mulai buka hingga waktu makan siang, kecenderungan posisi duduk pengunjung mengalami perubahan. Pengunjung tersebar merata di ruang makan utama, teras, dan ruang makan tambahan. Namun kepadatan pengunjung paling tinggi berada di ruang makan utama yang mempunyai akses langsung ke konter layanan. Pada jam-jam makan siang atau sekitar pukul 11.30 hingga pukul 13.00 kepadatan pengunjung tinggi dan merata di ruang makan utama dan ruang makan tambahan. Sebaliknya di teras pengunjung yang duduk di situ mulai berkurang karena suasana mulai terasa panas dan silau.



**Gambar 4.** Preferensi Pengunjung Saat Sore Hari  
( Sumber: Olah Data, 2022)

Menjelang sore hari kepadatan pengunjung mulai berkurang. Posisinya tersebar merata di ruang makan utama, teras, dan ruang makan tambahan. Pada masing-masing ruang kursi pengunjung terisi dengan kisaran setengah hingga tiga perempatnya. Pada situasi seperti ini terlihat bahwa kecenderungan posisi duduk pengunjung yang merata di tiga area tersebut menunjukkan bahwa elemen-elemen lingkungan berpengaruh pada pilihan posisi duduk. Pengunjung yang lebih berkepentingan dengan aktivitas di Plasa memilih duduk di area makan tambahan yang mempunyai akses langsung ke Plasa. Demikian juga yang berada di area teras memilih duduk disitu karena berkepentingan dengan view langsung ke jalan dan suasana semi outdoor di teras. Adapun yang memilih duduk di area makan utama merasa lebih nyaman duduk dekat konter layanan yang menjadi pusat orientasi area ini.

Selanjutnya pada saat malam hari, pukul 18.00 hingga 20.30, kepadatan pengunjung kembali bertambah. Posisi pengunjung masih tersebar merata di ruang makan utama, teras, dan ruang makan tambahan. Kursi pengunjung cenderung terisi penuh. Suasana keramaian hampir menyerupai saat siang hari, namun bedanya adalah kursi pengunjung di area teras juga terisi hampir penuh. Hal yang menarik adalah bahwa posisi duduk di ruang dalam yang sejuk tidak lebih disukai dibandingkan posisi duduk di teras.



**Gambar 5.** Posisi yang Dipilih Saat Malam Hari  
(Sumber: Olah Data, 2022)

Saat Rumah makan mulai tutup, akses dari *entrance* ditutup juga. Pengunjung mulai berkurang sedikit demi sedikit hingga menjelang dini hari. Konsentrasi pengunjung ada pada ruang makan utama dan area teras. Disini terlihat ada pengaruh dominan akses dari rumah makan terhadap keramaian di ruang makan tambahan. Pintu dari arah *entrance* menjadi stimulus utama bagi pengunjung. Begitu akses ditutup maka ruang makan tambahan tersebut akan menjadi pilihan akhir bagi pengunjung untuk memilih posisi duduk di situ. Sebaliknya ruang makan utama dan teras tetap menjadi pilihan pengunjung karena ada stimulus berupa outlet layanan dan suasana semi *outdoor* yang ditawarkan oleh area teras.









#### **D. Pemetaan Perilaku Penunjung**

Perilaku pengunjung restoran menunjukkan pola-pola pergerakan tertentu yang selalu berulang. Observasi dengan teknik person centered mapping mendapatkan bermacam-macam pola urutan aktivitas pengunjung seperti terlihat pada tabel 1 berikut. Pengamatan dilakukan pada saat pengunjung ramai, sedang, dan sepi. Adanya tiga akses masuk ke restoran serta ruang tempat makan yang terpencar-pencar mengakibatkan terjadinya pola-pola pergerakan pengunjung yang cenderung beragam dan tidak linier. Hal ini menimbulkan suasana yang gaduh pada saat restoran ramai pengunjung, namun juga memberi kesan bebas dan formal sesuai konsep layanan rumah.

Riuh dan gaduhnya suasana ketika rumah makan sedang ramai antara lain disebabkan banyaknya pengunjung. Baik pengunjung yang melintas masuk dari arah arah *entrance*, ataupun yang keluar menuju tempat parkir dari pintu lainnya, maupun pengunjung yang melintas dari arah sebaliknya. Hasil survey ruang dan perilaku merupakan suatu proses pemindaian yang optimal yang mengarahkan kepada pengambilan keputusan desain yang terbaik.



Tabel 1 Behavior Mapping Rumah Makan Begos Cabang Samata

No	Hari	Waktu	Behavior Mapping	Dokumenstasi	Deskripsi
1.	Senin, 16 mei 2022	13.00- 13.45	 <p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● NOMOR DATA</li> <li>● PIRIA</li> <li>● WAKITA</li> <li>● PENGELOLA PIRIA</li> <li>● PENGELOLA WAKITA</li> <li>● MAKAN</li> <li>● MAIN</li> <li>● HANGPHONE</li> <li>● LAPTOP</li> <li>● MAIN GAME</li> <li>● NGOBROL</li> <li>● MEMBERSIKAN</li> </ul>		Kondisi ruang cukup ramai pada saat jam makan siang.
	Kamis, 26 mei 2022	16.15- 17.00	 <p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● NOMOR DATA</li> <li>● PIRIA</li> <li>● WAKITA</li> <li>● PENGELOLA PIRIA</li> <li>● PENGELOLA WAKITA</li> <li>● MAKAN</li> <li>● MAIN</li> <li>● HANGPHONE</li> <li>● LAPTOP</li> <li>● MAIN GAME</li> <li>● NGOBROL</li> <li>● MEMBERSIKAN</li> </ul>		Kondisi ruangan hanya diisi dengan pelanggan yang datang bersama keluarga.
	Jumat, 27 mei 2022	19.00- 19.15	 <p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● NOMOR DATA</li> <li>● PIRIA</li> <li>● WAKITA</li> <li>● PENGELOLA PIRIA</li> <li>● PENGELOLA WAKITA</li> <li>● MAKAN</li> <li>● MAIN</li> <li>● HANGPHONE</li> <li>● LAPTOP</li> <li>● MAIN GAME</li> <li>● NGOBROL</li> <li>● MEMBERSIKAN</li> </ul>		Beberapa pelanggan melakukan aktivitas berbeda.
	Kamis, 2 juni 2022	10.30- 11.10	 <p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● NOMOR DATA</li> <li>● PIRIA</li> <li>● WAKITA</li> <li>● PENGELOLA PIRIA</li> <li>● PENGELOLA WAKITA</li> <li>● MAKAN</li> <li>● MAIN</li> <li>● HANGPHONE</li> <li>● LAPTOP</li> <li>● MAIN GAME</li> <li>● NGOBROL</li> <li>● MEMBERSIKAN</li> </ul>		Hanya terdapat beberapa orang yang sedang sibuk dengan aktivitasnya sendiri selagi menunggu pesanan makanan dihidangkan.

Jumat,  
3 juni  
2022 15.00-  
15.45



Beberapa pelanggan melakukan pemesanan disamping beberapa pelanggan lain sedang makan.

Minggu,  
5 juni  
2022 19.30-  
19.45



Beberapa kelompok orang melakukan aktivitas aktivitas berbeda. Seperti main hp dan makan

Selasa,  
8 juni  
2022 10.15-  
10.45



Terdapat beberapa orang terpisah yang sedang sibuk dengan aktivitasnya sembari menunggu makanan dihidangkan.

Rabu, 9  
juni  
2022 16.15-  
16.35



Beberapa kelompok orang dan keluarga melakukan pemesanan makanan, serta menunggu makanan dengan melakukan aktivitas lain seperti bermain hp dan minum

Kamis, 20.00-  
10 juni 20.10  
2022



Hanya tersisa beberapa orang dijam rumah makan hampir tutup, adapun kegiatan yang dilakukan hanya menghabiskan makanan sesekali bermain hp.

## KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi bahwa aspek ruang yang mempengaruhi preferensi pengunjung dalam berperilaku dalam ruang adalah jenis dan penempatan perabot serta elemen pembentuk dinding. Adapun aspek lain yang juga mempengaruhi pemetaan perilaku pengunjung adalah *density* atau kepadatan pengunjung yang berbeda-beda tergantung waktu berkunjung.

Hasil tersebut di atas sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa di ruang publik seperti rumah makan interaksi antara manusia dan lingkungannya lebih cenderung bersifat *environmental determinant*. Dalam hal ini terlihat bahwa lingkungan yang sama atau sejenis cenderung akan menghasilkan pola perilaku yang sama atau hampir sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I. (1975). *Environment and Social Behaviour: Privasi, Personal Space, Territory, and Crowding*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing.
- Nurzamni, Dewanti H.W., and Avi Marlina. 2019. "Identifikasi Pola Perilaku Pada Ruang Komunal Angkringan." *Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif Region* 14 (1): 66–79.
- Pamungkas, Hariyo, and Yayi Arsandrie. 2020. "Behavioral Mapping Dan Adaptasi Terhadap Lingkungan Pada Squatter Settlements ( Studi Kasus : Semanggi Rw 23 Surakarta )." *NALARs* 19 (2): 115–30.
- Rahmani, Ahmad Ibrahim. 2020. "Tematisasi Desain : Studi Behavior Setting Pengguna Terhadap Tema Ruang Perpustakaan Pendahuluan." *Jurnal DESAIN* 8 (1): 27–39.
- Sari, Dian Perwita; Pramitasari, Diananta. 2019. "Perilaku Pemilihan Tempat Duduk Pada Perpustakaan Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Gadjah Mada." *Jurnal Arsitektur Grid – Journal of Architecture and Built Environment* 1 (1): 20–29.
- Wida, Alifia Izzati Dkk. (2017). *Teori Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe*. Jurnal Desain Interior Vol. 2 No.1 Edisi Februari. Surabaya: ITS.