



Architecture – Research Article

# Identifikasi Kriteria *Happy Design* pada Rancangan Interior Gerai Kopi di Tangerang

Astrid Hapsari Rahardjo, Hendrik Poltak Doloksaribu

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik dan Teknologi, Universitas Tanri Abeng, Jakarta

### ARTICLE INFORMATION

Received: October 17, 2023

Revised: November 17, 2023

Available online: December 01, 2023

### KEYWORDS

*Happy design*, kafe, kebahagiaan, rancangan ruang dalam

### CORRESPONDENCE

Astrid Hapsari Rahardjo

E-mail: [astrid.rahardjo@tau.ac.id](mailto:astrid.rahardjo@tau.ac.id)

### A B S T R A C T

Pencapaian kebahagiaan seseorang merupakan respon dari stimulasi dari lingkungannya. Mengingat bahwa manusia menghabiskan sekitar 80%-90% dari waktunya beraktivitas di lingkungan ruang dalam, maka perancangan arsitektur dan ruang dalam (interior) memiliki peran yang sangat besar dalam perolehan kebahagiaan penggunanya. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kriteria dari teori *happy design* yang dikemukakan dalam buku *happiness, happy design, interior space design*, café pada Kafe Fore yang berlokasi di Pusat Perbelanjaan Qbic, Serpong, Tangerang. Tidak semua kriteria pada teori tersebut dapat diimplementasikan dikarenakan adanya keterbatasan kondisi fisik kasus penelitian ataupun ketidaksesuaian fungsi ruang yang ada (misalnya fungsi ruang tidur). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan dokumentasi dan pengamatan yang dilakukan di lapangan. Hasilnya diharapkan dapat memberikan gambaran terkait implementasi kriteria *happy design* di dalam rancangan arsitektur dan ruang dalam atau interior.

### PENDAHULUAN

Pada esensinya, manusia saling membutuhkan satu sama lain sehingga tindak kegiatan bersosialisasi menjadi salah satu kebutuhan penting yang harus dipenuhi (Herimanto and Winaro 2017). Menurut Stafford (2003) kegiatan ini diakomodasi salah satunya di dalam kafe sehingga fungsi sosial kafe merupakan salah sebagai kriteria penting dari kafe tersebut. Selain daripada itu, kafe juga dipandang sebagai tempat yang dapat mengakomodasi kegiatan bekerja, menulis, dan menghabiskan waktu luangnya (Fahtoni 2022). Tindak pemenuhan kegiatan tersebut merupakan upaya dalam perolehan kebahagiaan manusia dan di dalam kafe upaya itu dilakukan.

Di dalam perspektif ilmu psikologi, konsep kebahagiaan atau *happiness* dibagi menjadi dua jenis yaitu *eudaemonia* dan *hedonia*. Namun dikotomi diantara keduanya masih dipandang sebagai perkiraan dikarenakan adanya persepsi yang berbeda dari berbagai penulis terkait dengan konteks ini. Dalam konteks arsitektur, perancangan suatu bangunan hendaknya melibatkan masalah kesehatan mental penggunanya agar selain dapat

mempermudah hidup penggunanya juga dapat membantu penggunanya untuk memperoleh kebahagiaan (Channon 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perolehan kebahagiaan melalui rancangan arsitektur dan interior (ruang dalam) pada kasus kedai kopi Fore di Serpong, Tangerang. Peran kedai kopi dalam mengakomodasi sifat dan kegiatan sosialisasi manusia dapat dilihat sebagai salah satu upaya perolehan kebahagiaan penggunanya. Penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi dan mengidentifikasi sesuai atau tidaknya variabel yang ada dengan kriteria kebahagiaan dalam arsitektur yang disebutkan oleh Channon (2022) dalam bukunya, *The Happy Design Toolkit: Architecture for Better Mental Wellbeing*, contohnya seperti pencahayaan dan konsep biofilia. Namun dengan keterbatasan studi ini yang hanya merupakan identifikasi variabel dan kriteria saja, maka kajian lebih lanjut harus dilakukan guna memvalidasi kehadiran variabel yang telah divalidasi terhadap perolehan kebahagiaan pengguna dari Kafe tersebut.

## METODE

Penelitian ini mengambil kasus Gerai kopi Fore yang berlokasi di Pusat Perbelanjaan Qbic di Serpong, Tangerang, Banten. Adapun pemilihan gerai kopi ini serta lokasinya dikarenakan:

- Rancangan interior gerai kopi yang memiliki ciri khas yang berbeda dari gerai kopi lainnya yakni terang dan cerahnya nuansa interior yang antara lain disebabkan oleh faktor cahaya buatan dan warna. Dengan demikian nuansa yang dihasilkan berbeda dari rancangan interior gerai kopi lainnya.
- Terdapatnya fasilitas untuk duduk dan bersosialisasi bagi pengguna gerai kopi terpilih
- Lokasi gerai kopi terpilih di sebagai salah satu *tenant* di pusat perbelanjaan yang dikelilingi oleh area perkantoran, kampus dan perumahan dan relatif mudah diakses

Pendekatan yang digunakan dalam studi ini ialah pendekatan kualitatif dengan observasi lapangan dan pengambilan dokumentasi yang dilaksanakan pada waktu selesai makan siang pada umumnya, yakni jam 15.00 – 17.00, pada hari kerja. Pertimbangan pengambilan waktu observasi dikaitkan waktu menjelang atau ketika selesainya jam kerja dan perkuliahan. Kondisi kerja dan perkuliahan diasumsikan sebagai waktu yang secara umum dapat memicu stress seseorang sehingga kunjungan yang dilakukan antara lain juga untuk meredakan stress tersebut.



Gambar 1. Kafe Fore, di Tangerang

Adapun referensi terkait dengan kriteria kebahagiaan pada ruang arsitektural atau interior dirujuk pada buku *The Happy Design Toolkit: Architecture for Better Mental Wellbeing* (2022). Dari ketujuh kriteria yang disebutkan, hanya kriteria yang terkait dengan fisik ruang saja yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pencahayaan, baik alami maupun buatan
2. Kenyamanan dan material
3. Kontrol dan otonomi atau kebebasan dalam pengaturan ruang
4. Alam dan konsep biofilia
5. Estetika dan kemudahan untuk membaca situasi ruang (*legibility*)
6. Aktivitas dan gerak manusia
7. Interaksi sosial, komunitas, dan *sense of place*

## PEMBAHASAN

### *Teori tentang kebahagiaan dan kriterianya dalam perancangan arsitektur*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kebahagiaan memiliki arti dari tiap kata pembentuknya, dimana kata “bahagia” memiliki arti keadaan atau perasaan senang dan tenteram (bebas dari segala yang menyusahkan) dan kata “kebahagiaan” memiliki arti kesenangan dan ketenteraman hidup (lahir batin); keberuntungan; kemujuran yang bersifat lahir batin (KBBI 2023). Menurut *Oxford English Dictionary*, kebahagiaan atau happiness didefinisikan sebagai keadaan yang berbahagia (*the condition of being happy*) (Oxford university Press 2013). Di dalam definisi tersebut disebutkan kata lain seperti pleasure (kenikmatan), joy (kegembiraan atau suka cita), namun terdapat satu kata lain yang memiliki kemiripan arti dengan kebahagiaan, yaitu *contentment*. Kebahagiaan dalam lingkup kata *happiness* memiliki arti luapan emosional yang disebabkan oleh hal positif yang terjadi, sedangkan dalam lingkup kata *contentment* kebahagiaan memiliki makna yang lebih dalam dan terkait dengan rasa damai dan kepuasan dalam jangka waktu yang lebih panjang (Cigna Healthcare 2023). Dalam konteks psikologi, kebahagiaan dibagi menjadi dua tipe yakni *hedonia* dan *eudaemonia*. Pada tipe *hedonia*, kebahagiaan diasosiasikan dengan kenikmatan sensual atau merupakan respon terhadap stimulasi; sedangkan yang kedua, yakni *eudaemonia*, kebahagiaan diasosiasikan dengan makna dan nilai yang lebih dalam, dan didasari oleh pengalaman sepanjang hidup (Grinde 2012).

Manusia menghabiskan sekitar 80%-90% waktunya berada di lingkungan ruang dalam, tepatnya di dalam bangunan. Menurut Ben Channon (2022), rancangan arsitektur harus dapat mengakomodasi kesehatan mental penggunaannya sehingga dapat membuat hidup penggunaannya lebih mudah dan bahagia. Pemahaman tersebut berkaitan erat dengan konteks pengalaman pengguna bangunan, yakni bagaimana pengguna tersebut melalui waktunya yang disertai dengan suatu kesatuan sensasi penglihatan dan suara, perasaan dan pikiran, motivasi dan tindak-tanduknya yang kemudian disimpan dalam ingatannya, diberi label, dan kemudian dialami kembali dan diceritakan ke orang lain. Pengalaman merupakan suatu bentuk cerita yang memiliki arti bagi seseorang, baik positif maupun negatif, yang kemudian mempengaruhi kondisi psikologisnya atau afeksi, dimana kondisi inilah yang menghubungkan antara pengalaman dengan taraf kebahagiaan seseorang (Hassenzahl et al. 2013). Menurut Petermans and Nuyts (2016), taraf kebahagiaan seseorang dipengaruhi oleh faktor yang tidak dapat diubah sebanyak 50%, misalnya genetik, dan faktor yang dapat diubah sebanyak 50%, dimana 40% adalah yang terkait dengan aktivitasnya dan sisanya terkait dengan kondisi kehidupannya. Di sini berarti pengalaman seseorang bila dikaitkan dengan aktivitasnya memiliki efek yang cukup signifikan terkait dengan kebahagiaan yang diperolehnya. Oleh karena itu, rancangan arsitektur dirasa memiliki peranan yang cukup penting dalam mengkomodasinya.

Dalam bukunya, Ben Channon (2022) mengemukakan tujuh kriteria yang berpengaruh terhadap bagaimana arsitektur dapat membantu perolehan kebahagiaan seseorang. Di dalam penelitian ini, tidak semua kriteria tersebut dapat dipergunakan, dikarenakan relevansinya dalam hal tipe bangunan dan ruang yang diteliti, skalanya dan kesesuaian variabel kasus yang diteliti terhadap kriteria yang disebutkan di dalam literatur tersebut. Dengan demikian kriteria yang akan dipergunakan, sebagai berikut:

1. Pencahayaan, baik alami maupun buatan
  - Adanya zona duduk di dekat jendela
  - Akses terhadap pencahayaan sirkadian
  - Akses terhadap atrium, *courtyard*, dan ruang dengan ketinggian plafond *double-height*
  - *Task lighting* berkualitas tinggi
2. Kenyamanan dan material
  - Material yang menghubungkan manusia dengan alam lewat inderanya
  - Perabotan yang dapat disesuaikan dan ergonomis
  - Penghalang akustik
  - *Window shading*
  - Peneduh (*awning*) dan tempat yang berbayang
3. Kontrol dan otonomi atau kebebasan dalam pengaturan ruang
  - Tempat kerja yang dapat disesuaikan (*adaptable*)
  - Ruang personal
  - Ruang untuk dipilih
  - Jendela yang dapat dioperasikan
  - Lingkungan jalan dan bangunan yang aman
4. Alam dan konsep biofilia
  - Dinding hijau
  - Tanaman atau pohon pada ruang
  - Fitur air internal
  - Alokasi ruang luar untuk penghijauan
  - Alokasi ruang dalam untuk penghijauan
  - Tanaman untuk meningkatkan kualitas udara
  - Pemandangan keluar yang istimewa
  - Bentuk-bentuk yang alami
5. Estetika dan kemudahan untuk membaca situasi ruang (*legibility*)
  - Warna untuk kegembiraan dan warna untuk arah jalan
  - Karya seni
  - Penanda
  - Detail arsitektur dan *sense of quality*
  - Identitas visual yang bervariasi
  - Pintu masuk dan titik tujuan yang dirancang dengan baik
  - Pola yang menarik atau kompleks
  - Perabotan yang dibuat dengan tangan (*handmade*)
6. Aktivitas dan gerak manusia; kriteria ini tidak dipergunakan karena berkaitan dengan rancangan ruang terbuka di lingkungan sekitar bangunan seperti rancangan jalur pejalan kaki, koridor di antara bangunan, dan sebagainya.
7. Interaksi sosial, komunitas, dan *sense of place*
  - Tempat untuk berinteraksi dan berkomunikasi
  - Perabot sosial

- Tempat untuk makan dan minum bersama

### **Kasus penelitian: Kafe Fore**

Penelitian ini mengambil kasus Kafe Fore yang berlokasi di pertengahan Pusat Perbelanjaan Qbic di Serpong, Tangerang. Kafe ini merupakan salah satu *tenant* atau penyewa dan memiliki bentuk ruang bujur sangkat dengan dimensi ruang 12 x 12 meter. Keseluruhan fasad dari kafe ini dibangun dengan material kaca dengan tingkat transparansi yang tinggi sehingga memungkinkan adanya pemandangan dari luar ke dalam dan sebaliknya. Kurang lebih sepertiga dari luasan area di dalam Kafe dipergunakan untuk tempat bekerja barista dan duapertiganya dipergunakan untuk konsumen. Area duduk di dalam Kafe tersebut dibagi menjadi tiga di mana dua area yang dominan dibagi dengan partisi yang terkesan dinamis dengan bentuknya yang melengkung dan satu area lainnya berada pada sisi di belakang dan diperuntukkan khusus bagi yang hendak belajar atau bekerja baik secara individu maupun berkelompok. Pada area ini furniture yang disediakan berbeda dari area lainnya, yakni berupa meja panjang dengan kursi yang relatif lebih tinggi dari kursi di area lainnya. Area duduk di sisi depan fasad Kafe juga diakomodasi bagi konsumen dengan disediakannya meja, kursi dan pembatasan dari ruang terbuka atau koridor dari Qbic.



Gambar 2. Fasad depan Kafe Fore

Rancangan interior dari Kafe ini dibuat dengan nuansa yang terang dengan penggunaan warna mayoritas putih pada dinding dan plafondnya. Sedangkan warna yang dipergunakan pada lantainya mengandung perpaduan antara putih, krem, dan coklat muda yang mendukung nuansa terang pada Kafe ini. Terangnya Kafe ini tidak hanya didukung oleh sifat transparan dari kaca dari fasad depannya saja, namun juga dari penggunaan pencahayaan buatan langsung dan tidak langsung dari plafond, dinding, panel dinding, dan sisi bawah perabot dekat lantai. Selain daripada itu, Kafe ini juga dirancang dengan mengetengahkan fitur alam di ruang dalamnya dengan menggunakan pohon imitasi di tengah-tengah ruangan, batu koral putih, dan lumut (*moss*) yang disusun dengan komposisi khusus pada sisi meja layanan/ barista dan pada karya seni di dinding seberangnya



Gambar 3. Nuansa Kafe Fore yang terang dengan pencahayaan, warna dan material yang mendukung konsep kafe yang terang.

**Identifikasi kriteria happy design pada kasus penelitian**

Sesuai dengan kriteria *happy design* yang telah dipilih sebelumnya, berikut identifikasinya pada Kafe Fore:

1. Pencahayaan, baik alami maupun buatan
  - Adanya zona duduk didekat jendela



Gambar 4. Area duduk di dekat jendela

Di kafe ini terdapat beberapa tempat duduk yang ditempatkan pada sisi di dekat jendela walau tidak banyak dibandingkan dengan tempat duduk di area lainnya dikarenakan adanya keterbatasan luasan.

- Akses terhadap atrium, *courtyard*, dan ruang dengan ketinggian plafond *double-height*



Gambar 5., Akses langsung secara visual dan fisik dari ruang interior Kafe ke atrium, *courtyard*, dan ruang dengan ketinggian plafond *double-height*

Posisi Kafe dapat diakses langsung dari ruang terbuka yang sekaligus berperan sebagai jalur pejalan kaki pada Pusat Perbelanjaan ini dan fasad Kafe juga dirancang dengan menggunakan kaca. Dengan demikian, pengguna Kafe ini memperoleh akses langsung baik secara visual maupun fisik terhadap atrium, *courtyard*, dan ruang terbuka yang memiliki ketinggian plafond *double-height*. Kondisi ini berperan

besar dalam mencegah persepsi pengalaman berada di ruang terhimpit bagi pengguna ruang.

- *Task lighting* berkualitas tinggi



Gambar 6. Area belajar khusus belajar atau bekerja secara berkelompok dengan lampu khusus

Kafe ini dilengkapi dengan area duduk di bagian belakang yang dipergunakan untuk belajar atau bekerja baik secara individu maupun berkelompok. Adanya kriteria dekoratif seperti partisi membagi ruang belajar/bekerja tersebut menjadi tiga. Ketiganya pun diberi pencahayaan khusus yang tidak disediakan pada area lainnya. Pencahayaan khusus tersebut sedianya bertujuan untuk memberikan tingkat pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas pada area tersebut. Namun kesesuaiannya terhadap standar pencahayaan untuk aktivitas bekerja yang diatur dalam SNI no. 6197 tahun 2020, yakni 350 lux, tidak diukur ketika observasi. Dengan demikian, tidak dapat dikatakan bahwa task-lighting yang disediakan pada area tersebut berkualitas tinggi.

2. Kenyamanan dan material

- Material yang menghubungkan manusia dengan alam lewat inderanya. Material yang dimaksudkan di sini adalah material bangunan yang alami dan dapat menghubungkan manusia lewat inderanya antara lain melalui indera peraba. Pada Kafe ini tidak ditemukan penggunaan material alami yang dimaksud tersebut.
- Perabotan yang dapat disesuaikan dan ergonomis  
Adapun terkait dengan perabotan yang dipergunakan, aspek ergonomisnya telah terpenuhi misalnya dengan adanya bangku yang dapat diduduki dengan nyaman sehingga sejumlah pengunjung dapat menghabiskan waktu yang lama untuk melakukan berbagai aktivitas sosialnya di Kafe tersebut. Namun terkait dengan perabotan yang dapat disesuaikan, tidak ditemukan perabotan dengan fitur yang dapat disesuaikan dengan rasa nyaman masing-masing pengguna.
- Penghalang akustik  
Pada Kafe ini tidak ditemukan adanya penghalang akustik berupa panel atau instalasi akustik khusus. Di



sini, segala aktivitas yang terkait dengan pembuatan minuman, sosialisasi, dan sebagainya dapat terdengar dengan jelas dari setiap sudut ruang. Penghalang akustik pun tidak dibutuhkan karena tidak ada aktivitas khusus pada Kafe ini yang mensyaratkan penggunaan penghalang akustik. Namun demikian, dapat dikatakan bahwa secara umum kaca memiliki karakteristik terkait peredaman kebisingan sehingga satu-satunya fitur yang dapat dikatakan memiliki peran sebagai penghalang akustik adalah kaca pada fasad depan Kafe. Di sini, perannya adalah untuk meredam kebisingan dari luar ke dalam Kafe, utamanya pada saat Pusat Perbelanjaan Qbic sedang dalam kondisi ramai, misalnya pada waktu akhir pekan.

- *Window shading*

Kafe ini merupakan ruang publik yang harus dapat diakses terutama secara visual dari luar ke dalam sehingga *window shading* tidak dibutuhkan. Selain daripada itu, cahaya matahari yang masuk ke dalam Kafe telah terhalangi oleh adanya atap lebar dari gedung utama Pusat Perbelanjaan ini sehingga terkait dengan fungsinya untuk menghalau cahaya dan panas matahari yang berlebihan, *window shading* tidak dibutuhkan.

- Peneduh (*awning*) dan tempat yang berbayang

Kafe ini tidak membutuhkan peneduh dan tempat yang berbayang sebagai bentuk proteksi terhadap cahaya dan panas matahari yang berlebihan. Hal ini disebabkan karena posisi Kafe yang cenderung menjorok ke dalam bangunan utama Pusat Perbelanjaan sehingga peneduhan dan pembayangan telah diperoleh dari fisik bangunan utama tersebut.



Gambar 7. Area belajar khusus belajar atau bekerja secara berkelompok dengan lampu khusus

3. Kontrol dan otonomi atau kebebasan dalam pengaturan ruang

- Tempat kerja yang dapat disesuaikan (*adaptable*)

Yang dimaksud dengan tempat kerja yang dapat disesuaikan adalah area kerja yang dapat diubah baik ditampilkan maupun disembunyikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Walau pada Kafe ini disediakan tempat untuk bekerja untuk konsumennya, namun tempat bekerja ini bersifat kaku dan tidak dapat

diubah ataupun digeser baik dari sisi perabotannya maupun areanya. Sebagai ruang publik, perubahan area untuk suatu akomodasi kegiatan tertentu merupakan wewenang penuh dari pengelola. Selain itu, perubahan suatu area dari satu kegiatan menjadi kegiatan lainnya juga berpotensi untuk memberikan dampak bagi area lainnya misalnya dalam hal sirkulasi ruang, pengaturan pencahayaan, dan sebagainya.



Gambar 8. Ilustrasi area kerja yang dapat disesuaikan atau diadaptasikan

Sumber: Channon, B., 2022

- Pemisahan *bubble* ruang personal (*personal space bubbles*)

Pemisahan ruang personal di sini merupakan pertimbangan yang dilakukan setelah terjadinya pandemi Covid-19. Di sini pemisahan ruang dirasa perlu demi menjaga keselamatan dan kesehatan tiap individu, terutama ketika berada di ruang publik. Pada saat penelitian ini dilakukan, kondisi pandemi telah dinyatakan berakhir oleh Pemerintah Republik Indonesia. Namun demikian, penyediaan *bubble* ruang personal ini berpotensi untuk menjadi konsep yang menarik untuk diketengahkan dalam konteks privasi individu pengguna ruang. Pada Kafe ini tidak ditemukan adanya *bubble* ruang personal dikarenakan Kafe ini bersifat mengakomodasi kegiatan sosial penggunaannya sehingga penyediaan ruang personal tersebut tidak dirasa diperlukan.

- Ruang kegiatan yang dapat dipilih

Kafe ini dirancang sebagai ruang interior yang cukup terbuka tanpa adanya sekat penghalang antara satu area dengan area lainnya. Dengan demikian, konsumen Kafe dapat memilih area duduk yang sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan yang direncanakan.



Gambar 9. Area ruang dalam Kafe yang terbuka tanpa sekat pada tiap areanya

- Jendela yang dapat dioperasikan  
Salah satu tujuan adanya jendela yang dapat dioperasikan adalah untuk mendorong sirkulasi dan pergantian udara pada suatu ruang secara alami. Pada Kafe ini tidak ditemukan adanya jendela yang dapat dioperasikan sehingga sirkulasi dan pergantian udara bergantung sepenuhnya pada sistem mekanikal dengan menggunakan AC.
- Lingkungan jalan dan bangunan sekitar yang aman  
Posisi Kafe Fore yang berada di tengah-tengah Pusat Perbelanjaan ini serta jauhnya posisi Kafe dari jalan utama menjadikan lingkungan jalan dan massa bangunan lain di sekitarnya relatif lebih aman.

#### 4. Alam dan konsep biofilia

- Dinding hijau  
Pengaplikasian dinding dengan penghijauan pada Kafe ini dilakukan dengan memasang lumut atau *moss* yang bervariasi dari segi warnanya dengan komposisi yang dapat menarik perhatian pengguna ruang. *Moss* ini dipasang sebagai bagian dari panel meja di area pelayanan dan pembuatan minuman dan pada area duduk di seberang area pelayanan tersebut.



Gambar 10. Lumut atau *moss* yang dipasang sebagai bagian dari panel meja layanan Kafe

- Tanaman atau pohon pada ruang  
Tanaman yang diakomodasi pada ruang dalam Kafe ini berupa pohon imitasi yang diletakkan pada tengah ruang, yakni pada partisi pendek pembagi area duduk. Namun demikian, hal ini tetap dapat memberikan kesan hijau pada ruang yang kontras terhadap nuansa terang yang ada.



Gambar 11. Adanya pohon imitasi yang diletakkan di area tengah ruang dalam Kafe yakni pada partisi pemisah area duduk

- Fitur air internal  
Pada Kafe ini tidak ditemukan adanya fitur air internal
- Alokasi ruang luar untuk penghijauan  
Pada area ruang luar Kafe ini tidak ditemukan adanya alokasi untuk penghijauan selain daripada deretan pot tanaman kecil yang merupakan bagian dari pemisah antara area duduk dan area sirkulasi pejalan kaki pada Pusat Perbelanjaan Qbic.



Gambar 11. Penggunaan deretan pot tanaman kecil sebagai pemisah area di luar Kafe

- Alokasi ruang dalam untuk penghijauan  
Selain daripada adanya instalasi lumut atau *moss* alami dan pohon sintetis, tidak ditemukan adanya alokasi lain pada ruang dalam untuk penghijauan di Kafe Fore.
- Tanaman untuk meningkatkan kualitas udara  
Lumut atau *moss* memiliki kemampuan untuk menyaring udara dan mengolah debu dan partikel yang halus menjadi biomassa yang alami dan tidak berbahaya bagi manusia (Herefordshire 2022). Namun demikian, seberapa efektifnya penggunaan lumut ini dalam upaya perbaikan kualitas udara di Kafe Fore belum dapat diketahui secara pasti. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut harus dilakukan untuk mengetahui jumlah lumut yang harus dipasang pada suatu ruang serta efektifitasnya dalam memperbaiki kualitas udara pada ruang dalam.



Gambar 12. Lumut atau *moss* yang dipasang pada panel meja layanan Kafe juga berperan untuk membersihkan udara di ruang dalam Kafe

- Pemandangan ke luar yang istimewa



Gambar 13. Sekilas pemandangan ke luar Kafe yang terlihat dari sisi dalamnya

Menurut Channon (2022), pemandangan ke luar ruangan merupakan hal yang seringkali terlupakan dalam perancangan ruang dan bangunan. Kafe ini hanya memiliki satu sisi saja dengan akses pemandangan ke luar kafe. Namun sebagai bagian dari suatu Pusat Perbelanjaan, pemandangan yang diperoleh tidak dapat dianggap istimewa dikarenakan yang dimaksud di sini adalah pemandangan yang mayoritasnya berupa penghijauan yang asri, bukan perkerasan dan bangunan. Rasio yang dikemukakan adalah 7:3 untuk memperoleh kondisi kebahagiaan pengguna ruang di mana 7 adalah penghijauan dan 3 adalah non-penghijauan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Kafe ini tidak memiliki pemandangan yang istimewa ke arah luar.

- Bentuk-bentuk yang alami

Walau secara keseluruhan ruang Kafe ini berbentuk bujur sangkar dengan sudut-sudut yang tajam, Kafe ini juga dirancang dengan berbagai bentuk yang memiliki lengkungan yang merupakan bentuk peniruan dari elemen alam. Bentuk-bentuk alami tersebut dapat ditemukan pada area belajar atau kerja, pada partisi pendek pemisah dua area duduk, pada rancangan instalasi lumut atau moss, dan pada perabot yang dipergunakan seperti kursi dan meja yang tidak memiliki sudut yang tajam.



Gambar 14. Bentuk-bentuk melengkung yang meniru elemen alam pada Kafe Fore

## 5. Estetika dan kemudahan untuk membaca situasi ruang (*legibility*)

- Warna untuk menunjukkan kegembiraan dan arah jalan  
Secara umum berbagai warna yang bersifat kontras dengan warna putih dipergunakan pada ruang ini sebagai pembuat suasana cerah dan sukacita. Hal ini

ditunjukkan lewat warna-warna primer dari lumut yang diaplikasikan pada dua sisi ruang Kafe ini, yakni merah, kuning, dan hijau. Warna di antara putih dan warna primer seperti abu-abu, krem dan coklat terkesan digunakan untuk menetralkan efek kontras sehingga tercapai keseimbangan kesan ruang. Dengan demikian pengguna ruang tidak merasa terstimulasi oleh kecerahan ruangan secara berlebihan.

- Karya seni

Karya seni yang menjadi bagian dari rancangan ruang dalam ini adalah instalasi lumut yang ada pada panel meja layanan dan instalasi pada dinding di seberangnya.



Gambar 15. Bentuk-bentuk melengkung yang meniru elemen alam pada Kafe Fore



Gambar 16. Bentuk-bentuk melengkung yang meniru elemen alam pada Kafe Fore

- Penanda

Pada Kafe ini tidak ditemukan adanya penanda untuk kebutuhan khusus ataupun istimewa seperti penanda untuk disabilitas dan sebagainya.

- Detail arsitektur dan *sense of quality*



Gambar 17. Salah satu upaya pencahayaan tidak langsung interior Fore

Detail arsitektur yang ditemukan di sini adalah perancangan plafond yang menerapkan permainan permukaan bidang antara yang lebih tinggi dan lebih pendek. Adapun detail lainnya adalah berupa perletakan lampu yang disembunyikan (*concealed*)



*lighting*) untuk memberikan pencahayaan secara tidak langsung pada ruang agar ruang Kafe dapat terasa terang. Pencahayaan tidak langsung ini terdapat antara lain diimplementasikan pada panel-panel dinding, panel meja layanan atau barista, plafond, dan sisi dinding dekat lantai. Pencahayaan ini juga dimaksudkan sebagai cara untuk menjaga kelangsungan hidup lumut yang ada. Sedangkan *sense of quality* yang didapatkan sebagai hasil dari upaya pemberian detail arsitektur ini adalah berupa konsep ruang berkesan cerah, suka cita dan bersih sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan *mood* dan produktivitas konsumen.

- Identitas visual yang bervariasi  
Setiap area pada Kafe ini ditandai dengan identitas visual yang berbeda-beda. Hal ini dapat ditemukan pada area-area sebagai berikut:
  - area layanan yang ditandai dengan adanya instalasi lumut pada panel meja layanannya
  - area duduk dominan di depan area layanan yang pembagiannya ditandai dengan adanya partisi pendek dan pohon imitasi. Area duduk yang paling jauh dari meja layanan ditandai dengan adanya karya seni yang terbuat dari lumut dengan bentuk organik
  - area belajar dan kerja yang memiliki identitas tersendiri dengan adanya penggunaan tipe perabotan yang berbeda dari segi bentuknya serta adanya identitas lainnya berupa panel-panel pemisah antara tiga area kerja berkelompok
  
- Pintu masuk dan titik tujuan yang dirancang dengan baik  
Perancangan pintu masuk Kafe ini dilakukan dengan meletakkan pintu sesuai dengan area antrian di depan meja layanan Kafe. Di sini pintu juga diletakkan persis di bawah papan nama Kafe. Tiap zona konsumen untuk kegiatan yang bervariasi dibedakan dengan jelas sehingga konsumen dapat menemukan area yang ingin ditujunya dengan efisien. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perancangan terkait pintu masuk dan titik tujuan pada Kafe ini telah berhasil dilakukan dengan baik.
  
- Pola yang menarik atau kompleks  
Pola yang menarik pada Kafe ini ditemukan pada karya seni dan instalasi lumut. Di sini pola yang diterapkan terkesan merujuk pada bentuk alami yang melengkung dan tidak bersudut tajam. Pola ini juga menjadi menarik dengan adanya penggunaan warna lumut yang berbeda-beda dan pembiaran terhadap siklus tumbuhnya yang alami. Selain daripada itu pola yang menarik juga dapat ditemukan pada partisi tengah yang sekaligus dijadikan tempat duduk

konsumen dan juga pada area belajar dan bekerja di sisi belakang ruang Kafe.

- Perabotan yang dibuat dengan tangan (*handmade*)  
Pada Kafe ini tidak ditemukan adanya perabotan yang dibuat dengan tangan secara menyeluruh atau *handmade*.
6. Interaksi sosial, komunitas, dan *sense of place*
- Tempat untuk berinteraksi dan berkomunikasi  
Ruang interior Kafe ini dirancang dengan konsep terbukaan antara satu area duduk dengan area duduk lainnya. Pemisahan tipe kegiatan pada area yang berbeda dilakukan melalui orientasi perabotan dan pemberian panel-panel secara semu saja sehingga keterpisahan antar zona hanya dirasakan secara visual saja dan tidak secara fisik. Dengan rancangan yang demikian, maka interaksi dan komunikasi pengguna ruang tetap dapat berjalan dengan baik.
  
  - Perabot sosial  
Perabot sosial atau *social furniture* yang dimaksud merupakan perabot yang dapat dipergunakan secara bersama-sama dan berdekatan. Dengan demikian suasana dan fungsi kegiatan sosial dapat tercapai. Di sini, perabot sosial terdapat pada partisi tengah ruang. Adapun pemisahan area duduk di perabot sosial tersebut dilakukan dengan perletakan sejumlah meja bundar yang berukuran relatif kecil dengan diameter 1 meter. Namun meja-meja tersebut dapat dipindah-pindah sehingga penggunaannya dapat disesuaikan dengan jumlah orang yang akan menggunakannya.



Gambar 16. Bentuk-bentuk melengkung yang meniru elemen alam pada Kafe Fore

- Tempat untuk makan dan minum Bersama  
Kriteria ini merupakan elemen fungsional penting dari Kafe Fore sehingga dianggap otomatis terpenuhi.

Secara sederhana, identifikasi kriteria *happy design* pada Kafe Fore di dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Daftar identifikasi kriteria *happy design* pada Kafe Fore

No	Kriteria Happy design	Ada/Tidak	
		Ya	Tidak
1	Pencahayaan alami dan buatan		



No	Kriteria Happy design	Ada/Tidak		
		Ya	Tidak	
	- Zona duduk dekat jendela	•		
	- Akses ke atrium, courtyard, dan plafond double-height			
	- Task-lighting berkualitas tinggi		•	
2	Kenyamanan dan material			
	- Material yang menghubungkan manusia dengan alam lewat inderanya		•	
	- Perabotan yang dapat disesuaikan dan ergonomis		•	
	- Penghalang akustik		•	
	- Window shading		•	
	- Peneduh (awning) dan tempat yang berbayang	•		
	3	Kontrol dan otonomi atau kebebasan dalam pengaturan ruang		
		- Tempat kerja yang dapat disesuaikan (adaptable)		•
- Ruang personal			•	
- Ruang kegiatan yang dapat dipilih		•		
- Jendela yang dapat dioperasikan			•	
- Lingkungan jalan dan bangunan yang aman		•		
4		Alam dan konsep biofilia		
	- Dinding hijau	•		
	- Tanaman atau pohon pada ruang	•		
	- Fitur air internal		•	
	- Alokasi ruang luar untuk penghijauan	•		
	- Alokasi ruang dalam untuk penghijauan	•		
	- Tanaman untuk meningkatkan kualitas udara	•		
	- Pemandangan keluar yang istimewa		•	
	- Bentuk-bentuk yang alami			

No	Kriteria Happy design	Ada/Tidak	
		Ya	Tidak
5	Estetika dan kemudahan untuk membaca situasi ruang (legibility)		
	- Warna untuk menunjukkan kegembiraan dan arah jalan	•	
	- Karya seni	•	
	- Penanda	•	
	- Detail arsitektur dan sense of quality	•	
	- Identitas visual yang bervariasi	•	
	- Pintu masuk dan titik tujuan yang dirancang dengan baik	•	
	- Pola yang menarik atau kompleks		•
	- Perabotan yang dibuat dengan tangan (handmade)		•
6	Aktivitas dan gerak manusia; kriteria ini tidak dipergunakan pada penelitian	-	-
7	Interaksi sosial, komunitas, dan sense of place		
	- Tempat untuk berinteraksi dan berkomunikasi	•	
	- Perabot sosial	•	
	- Tempat untuk makan dan minum bersama	•	

## KESIMPULAN

Perancangan arsitektur dan ruang dalam (interior) memiliki pengaruh yang signifikan dalam perolehan kebahagiaan seseorang. Di luar dari faktor genetika individu yang mengambil porsi sebesar 50% dalam perolehan rasa bahagia tersebut, sebagian lainnya sebesar 40% dan 10% dipengaruhi oleh aktivitas dan kondisi lingkungannya dan pengalaman hidup. Di sini pengalaman manusia pada ruang dan bangunan melalui inderanya yang mengkaitkan antara arsitektur dan interior terhadap respon emosionalnya secara positif ataupun negatif. Dari kriteria *happy design* yang dipergunakan dalam penelitian ini, terdapat kemiripan diantara beberapa subkriteria seperti perletakan tanaman atau pohon dalam ruang dan alokasi penghijauan pada ruang dalam. Namun secara keseluruhan, identifikasi kriteria *happy design* pada kasus penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mencapai kebahagiaan pada rancangan arsitektur dan interior, elemen-elemen yang dipergunakan hendaknya yang dapat memotivasi munculnya

respon emosional tadi, paling tidak dalam lingkup *hedonic*. Penelitian ini masih memiliki kekurangan yakni skalanya yang relatif kecil sehingga tidak semua kriteria happy design dapat diidentifikasi. Kedepannya perlu diadakan penelitian serupa dengan kasus yang berskala lebih besar. Pada akhirnya, dibutuhkan juga metode lebih lanjut untuk memverifikasi perolehan kebahagiaan tersebut pada pengguna ruang seperti dengan kuesioner dan sebagainya.

## REFERENSI

- Channon, Ben. 2022. *The Happy Design Toolkit: Architecture for Better Mental Wellbeing*. London: RIBA Publishing. <https://doi.org/10.4324/9781003277897>.
- Cigna Healthcare. 2023. "Happiness vs. Contentment: Pathways to a Fulfilled and Enriched Life." 2023. <https://www.cignaglobal.com/blog/body-mind/happiness-vs-contentment-pathways-to-a-fulfilled-and-enriched-life>.
- Fahtoni, Hidayah. 2022. "Pemaknaan Aktivitas Nongkrong Di Kafe Sebagai Budaya Milenial (Studi Fenomenologi Terhadap Pengunjung Kafe Di Kota Pematangsiantar." *Communication & Social Media* 2 (1).
- Grinde, Bjørn. 2012. *The Biology of Happiness*. Oslo: Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-94-007-4393-9>.
- Hassenzahl, Marc, Kai Eckoldt, Sarah Diefenbach, Matthias Laschke, Eva Lenz, and Joonhwan Kim. 2013. "Designing Moments of Meaning and Pleasure: Experience Design and Happiness." *International Journal of Design* 7 (4).
- Herefordshire. 2022. "Cleaner Air, Naturally." 2022. <https://www.herefordshire.gov.uk/mossfilters>.
- Herimanto, and Winaro. 2017. *Manusia Sebagai Makhluk Sosial*. STIA Banten. <https://stiabanten.ac.id/manusia-sebagai-makhluk-sosial/>.
- KBBI. 2023. "Bahagia." 2023. <https://kbbi.web.id/bahagia>.
- Oxford university Press. 2013. "Happiness." 2013. [https://www.oed.com/dictionary/happiness\\_n](https://www.oed.com/dictionary/happiness_n).
- Petermans, Ann, and Erik Nuyts. 2016. *Happiness in Place and Space: Exploring the Contribution of Architecture and Interior Architecture for Happiness*. The Design & Emotion Society. <https://documentserver.uhasselt.be/handle/1942/22676>.
- Stafford, Tom. 2003. "Psychology in the Coffee Shop." *The Psychologist* 6 (7).