

# Analisis Perancangan Fasilitas Makan di Waduk Jatigede Sumedang dengan Pertimbangan Aspek Psikologi

<sup>1</sup>Nurma Fauziah,<sup>2</sup>Sheila Andita Putri,<sup>3</sup>T. Zulkarnain Muttaqien

<sup>1</sup>Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>3</sup>Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>1</sup>nurma.fauziah3@gmail.com (Nurma Fauziah), <sup>2</sup>sheila.anditaputri@gmail.com (Sheila Andita Putri), <sup>3</sup>zulkarnain.muttaqien@gmail.com (T.Zulkarnain Muttaqien)

**Abstrak** Pada kehidupan modern saat ini yang cenderung padat, komunikasi biasanya lebih banyak dilakukan dengan menggunakan gadget masing-masing. Hal ini diakibatkan karena semakin padatnya rutinitas pekerjaan antar individunya sehingga waktu bertemu untuk bertatap dirasa kurang. Maka dari itu hari libur merupakan hari yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat terutama masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. Beragam cara dilakukan oleh masyarakat dalam menghabiskan waktu luang, salah satunya adalah berlibur dan makan bersama. Dengan makanan dapat membina hubungan yang merupakan kunci dari hubungan sosial. Karena dalam acara makan bersama tersebut mampu memunculkan ikatan sosial diantara individu satu dengan yang lainnya. Selain itu berkumpul makan bersama sambil berwisata juga dapat memunculkan kenangan bagi individu masing-masing. Salah satu tempat wisata adalah Waduk Jatigede yang terletak di Kabupaten Sumedang. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur. Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah guna merancang sebuah fasilitas makan sekaligus tempat bersantai yang berbasis pada kajian psikologis sehingga dapat memunculkan kesan melindungi, kehangatan, kekeluargaan, dan kebersamaan.

**Kata Kunci** Masyarakat, liburan, psikologi, Waduk Jatigede, wisata, makan bersama, hubungan sosial

## 1. Pendahuluan

Waduk Jatigede adalah sebuah waduk terbesar kedua di Indonesia yang berlokasi di Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Pada dasarnya pembanguan Waduk Jatigede ini sudah direncanakan oleh pemerintah terdahulu sejak tahun 1963. Air yang mengisi waduk ini berasal dari bedungan yang dibuat di Sungai Cimanuk-Cisanggarung. Wilayah yang dibendung meliputi DAS (Daerah Aliran Sungai) Kabupaten Garut, Sumedang, Majalengka, Cirebon, Indramayu, Kuningan, hingga Brebes yang terletak pada Provinsi Jawa Tengah. Pembangunan Waduk ini meliputi penenggelaman 5 (lima) Kecamatan.

Pada akhirnya setelah wilayah tergenang, para warga yang mengalami kesulitan beradaptasi dengan wilayah perairan mencari alternatif lapangan pekerjaan, salah satunya adalah dengan membuka fasilitas makan yang menyediakan menu sederhana. Karena dibangun hanya untuk bertahan hidup warga terdampak, maka fasilitas makan yang ada masih jauh dari fasilitas makan yang ideal bagi pengunjung yang datang. Hal ini sangat disayangkan mengingat Waduk Jatigede memiliki pemandangan yang dapat dijadikan objek wisata dan dapat lebih menguntungkan bagi pengelola maupun pemerintah.

Permasalahan yang ditimbulkan bagi pengunjung terutama dalam kajian psikologi adalah kondisi ruang pada fasilitas makan yang dirancang seadanya menimbulkan kesan yang kurang baik dari sisi psikologi pengunjung sejak pertama melihatnya. Yang kedua adalah pada sistem pencahayaan yang ada. Pada fasilitas makan di Waduk Jatigede ini masih menggunakan cahaya alami, belum menggunakan bantuan dari pencahayaan buatan, sehingga intensitas cahayanya hanya ditentukan oleh sumber cahaya matahari yang ada. Sehingga jika terjadi penurunan intensitas cahaya matahari yang masuk ketika hujan atau mendung, maka suasana ruang makan pun menjadi redup. Kemudian pengaturan ruang pada fasilitas makan yang ada belum mempertimbangkan aktivitas apa saja yang kemungkinan akan dilakukan pengunjung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengembangan fasilitas makan yang mengaplikasikan aspek-aspek psikologis guna memberikan perbaikan suasana pelanggan dinilai perlu dilakukan. Dimana dalam mengaplikasikan sisi psikologi pada ruang dan elemen fasilitas makan akan menimbulkan suatu rancangan yang dapat membuat pengunjung yang datang

merasa nyaman maupun tenang, dalam acara makan bersama sambil menikmati panorama yang tersedia di Waduk Jatigede yang meliputi hamparan luas perairan beserta pulau-pulau kecil disekitarnya.

## 2. Teori

### 2.1. Waduk Jatigede

Waduk dapat diartikan sebagai sebuah perairan tergenang yang dibuat dengan cara membendung sungai, umumnya berbentuk memanjang mengikuti bentuk dasar sungai. Waduk dapat difungsikan sebagai irigasi, maupun kebutuhan air bersih warga sekitar (Perdana, 2011). Salah satu waduk yang terdapat di Indonesia adalah Waduk Jatigede. Hingga sampai saat ini menurut Direktorat Jenderal Sumber Daya Air Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, Waduk Jatigede yang terletak di wilayah Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat merupakan waduk terbesar kedua setelah Waduk Jatiluhur, Purwakarta (sda.pu.go.id, 2015).

Menurut Ditjen SDA pembangunan Waduk Jatigede merupakan salah satu strategi dan upaya yang dilakukan oleh Pemerintah untuk meningkatkan produktivitas masyarakat khususnya dibidang pangan dan ketersediaan air bersih berkapasitas 3500 L/dt, meliputi pengairan sekitar 90.000 ha lahan persawahan daerah Kabupaten Sumedang, Kabupaten Majalengka, Kabupaten Indramayu, Kawasan Balongan, serta Kota Cirebon. Serta penambahan ketersediaan pasokan listrik bagi daerah Provinsi Jawa Barat sekitar 110 MegaWatt (MW), pengendalian banjir, dan obyek wisata baru Kabupaten Sumedang (sda.pu.go.id, 2015).

Selain itu Waduk Jatigede ini juga dijadikan sebuah obyek pariwisata baru di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Dikarenakan posisi wilayah Waduk Jatigede sendiri yang dulunya adalah wilayah dataran tinggi, maka akibat penenggelaman tersebut muncul pulau-pulau indah terbentuk dari bukit yang tenggelam.

### 2.2. Pariwisata

Pariwisata termasuk kedalam proses pembangunan yang memiliki hakekat yang bersifat dinamis, artinya adalah setiap pembangunan yang akan maupun telah dilakukan oleh pemerintah akan melahirkan perubahan yang berkelanjutan di berbagai bidang dengan output untuk meningkatkan mutu taraf hidup masyarakat sekitarnya secara langsung maupun pemerintah secara tidak langsung. Pengertian pariwisata menurut Undang-undang Nomor 9 Tahun 1990 tentang Pariwisata adalah sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik serta usaha-usaha yang terkait dalam bidang tersebut.

### 2.3. Kebiasaan Makan Masyarakat Sunda

Suku Sunda merupakan kelompok etnis yang berasal dari bagian barat Pulau Jawa. Suku Sunda memiliki beberapa nilai yang sangat dijunjung tinggi oleh masyarakatnya dan tercermin dalam ungkapan silih asih (saling mengasihi), silih asah (saling memperbaiki), silih asuh (saling melindungi). Nilai-nilainya meliputi nilai kesopanan, memiliki sikap rendah hati terhadap sesama, hormat kepada orang yang lebih tua, dan menyayangi terhadap yang lebih kecil, gotong royong, dan kebersamaan (Fitryani, 2015).

Masyarakat sunda dikenal memiliki sifat optimis, ramah, sopan, serta bersahaja. Tercatat dalam naskah resmi Suma Oriental yang ditulis salah seorang Bangsa Portugis bernama Tome pires pada tahun 1512-1515. Pada naskah ini disebut bahwa masyarakat sunda memiliki sifat jujur dan pemberani (Badan Pusat Statistik, 2011).

Dalam kehidupannya, masyarakat sunda mempunyai beberapa tata krama dalam kegiatan makan sebagai berikut :

#### a). Posisi Duduk

Posisi duduk dibagi menjadi 2 jenis, yaitu jenis duduk pria dan jenis duduk wanita. Cara duduk untuk kaum pria adalah dengan duduk bersila. Sedangkan wanita duduk dengan bersimpuh melipat kedua kaki yang diduduki dibawah badan. Kemudian cara selanjutnya adalah badan sedikit membungkuk kearah makanan, karena pada saat makan tubuהל yang mendekat ke makanan.

#### b). Pemakaian Alat Makan

Dalam kebiasaan masyarakat sunda terdapat dua cara pemakaian alat makan, yakni makan menggunakan tangan kanan secara langsung atau makan dengan alat bantu bernama suru. Makan dengan tangan kanan secara langsung dilakukan pada makanan padat. Makan menggunakan suru (daun pisang) berupa makanan berkuah atau basah, dengan cara menekuk daun pisang menjadi dua bagian.

### 2.4. Aspek Psikologi

Psikologi adalah sebuah bidang ilmu pengetahuan dan ilmu terapan yang mempelajari mengenai perilaku dan fungsi mental manusia secara ilmiah. Menurut asal katanya, psikologi berasal dari bahasa Yunani Kuno yakni, Psyche yang berarti jiwa, dan logia yang berarti ilmu, sehingga secara etimologis, psikologi dapat diartikan menjadi ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Dalam merancang sebuah produk, para perancang harus dulu memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan dampak psikologis yang diakibatkan oleh kehadiran suatu produk ditengah lingkungan masyarakat. Penggolongan aspek psikologi terbagi menjadi 2 (dua) yakni (Bram Palgunadi, 2008) :

a). Dampak psikologi (psychological effect) yang didasarkan atas keberadaan suatu produk terhadap manusianya atau sebaliknya, dalam hal ini manusia berperan sebagai pengguna produk secara langsung ; pengguna produk secara tidak langsung; ataupun bukan pengguna. Dalam kondisi ini secara tidak langsung akan membentuk hubungan antara produk dengan manusia atau sebaliknya; yang harus dipertimbangkan dalam proses perencanaan

b). Dampak psikologi yang didasarkan atas hubungan dan pengaruh antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya. Dalam hal ini manusia berbentuk individu; atau dalam kelompok. Dalam kondisi ini akan membuat hubungan antara satu individu dengan individu yang lainnya, pada akhirnya akan memuat suatu karakter, kebiasaan, pranata, kekerabatann, budaya, tradisi, tata cara, aturann, atau hukum yang akan dibentuk dan diberlakukan terhadap manusia baik dalam kelompok maupun tidak yang harus dipertimbangkan dalam pelaksanaan proses perencanaan.

Tanpa sadar sebuah ruang dapat memengaruhi perilaku seseorang. Mulai dari warna, penataan ruang, pencahayaan, penghawaan dan segala elemen interior ruang tersebut yang dapat membangun atmosfer yang menarik bagi pengunjung.

Weinschenk (2011:12) menyebutkan bawa apa yang pengguna lihat bukan selalu apa yang akan diterima oleh otak. Karena apa yang terlihat oleh mata maupun optik manusia disimpulkan berbeda. Keterkaitannya dengan ruang adalah hal tersebut dapat difungsikan sebagai pemberi kesan mengenai ruang baik itu lebih tinggi atau lebih rendah, luas atau sempit.

Selain itu peneliti juga harus memikirkan fokus pelanggan , menurut Budi Setiawan (2014) penerapan ini bertujuan untuk menarik fokus dari calon pembeli untuk dapat masuk kedalam ruang restoran. Kemudian menambahkan aksentuasi pengulangan selalu mudah untuk diingat para pengunjung. Selanjutnya adalah bagaimana orang merasakan, Contohnya adalah dengan indera penglihatan, Penglihatan memberikan manusia efek visual yang memengaruhi respon dan analisis pengunjung terhadap objek. Menurut McGuire pada tahun 2012 (Henny, 2014) dalam interior theme park , menyarankan bahwa pencahayaan memiliki peran yang penting dalam membangun dan mengatur suatu suasana pengunjung. cahaya berwarna cool light (biru), akan menurunkan penampilan makanan dan menurunkan selera makan pengunjung .

Warna cahaya pada suatu ruang juga akan memengaruhi suasana hati pengunjung yang berada didalamnya. Menurut Lia Kurniawati (2008) warna cahaya yang tepat untuk digunakan pada restoran adalah temperatur hangat atau warm dengan kelvin range 3000K. Ini dinilai karena temperatur tersebut dapat memberikan efek suasana hati akrab, ramah, personal dan eksklusif. Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning cenderung lebih menarik perhatian mata.

### 3. Data Empirik

#### 3.1. Observasi

Observasi dilakukan di Dusun Cisema, Desa Pakualam, Jatigede, Kabupaten Sumedang. Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa hal terkait dengan fasilitas makan yang ada jika ditinjau berdasarkan teori aspek psikologi dinilai belum tepat. Yang pertama adalah keadaan tampilan dari bangunan fasilitas makan yang terkesan seadanya sehingga menimbulkan kesan kumuh sejak pertama melihatnya. Sedangkan penglihatan merupakan awal manusia mendapatkan efek visual yang dapat memengaruhi respon serta analisis pengunjung terhadap fasilitas makan itu sendiri. Keadaan bangunan yang terkesan seadanya didukung oleh pemberian pencahayaan yang kurang tepat, seperti pada meja display yang cenderung gelap..

Selanjutnya adalah penempatan dapur dibagian area makan yang dinilai kurang tepat, karena ketika penjual memasak makanan termasuk liwetan, maka aroma masakan tersebut mungkin akan tercium oleh pengunjung, akan tetapi dengan keadaan dapur yang belum layak memungkinkan akan membuat pengunjung kurang nyaman jika melihatnya, selain itu aroma kurang sedap dari sampah dapur juga akan langsung dapat tercium oleh pengunjung. Karena aroma erat kaitannya dengan pengaruh pada area otak yang akan terhubung dengan sisi emosi dan psikis seseorang.



1

Keterangan :

- : Area makan pengunjung
- : Area lalu lintas pengunjung dan penjual
- : Area display produk jualan

Gambar 1. Pengaturan ruang pada fasilitas makan yang ada

#### 3.2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan narasumber bernama Mak Entin, selaku salah satu pedagang makanan di Waduk Jatigede yang merupakan warga terdampak penenggelaman. Menurutny inisiasi pembangunan fasilitas makan berasal dari salah satu warga dusun yang bekerja di Kota Bandung. Jam buka fasilitas makan di tepian Waduk Jatigede ini

dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB. Menurut Mak Entin pembangunan sebuah bangunan baik permanen maupun tidak, hanya boleh dilakukan ditepian Waduk Jatigede, tidak diperkenankan diatas perairan dikarenakan air genangan Waduk Jatigede sendiri digunakan untuk keperluan air bersih serta PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air).

Untuk pengunjung yang datang ke Waduk Jatigede didominasi oleh rombongan, baik rombongan dari pekerjaan maupun rombongan keluarga, baik keluarga kecil dan besar. Pengunjung individu juga banyak yang datang ke Waduk Jatigede. Dominasi warga atau pengunjung yang datang adalah orang-orang yang berdomisili di Kabupaten Sumedang, walaupun terdapat pula warga diluar Kabupaten Sumedang yang berkunjung. Walaupun yang berkunjung didominasi oleh rombongan, tetapi kendaraan besar seperti bus tidak bisa masuk kedalam area wisata, dikarenakan akses jalan yang masih belum mumpuni.

### 3.3. Dokumentasi

Kondisi jalan yang harus dilalui menuju Waduk Jatigede dinilai masih belum cukup, terlebih akses jalan yang belum ada penerangan, jalan masih berupa tanah merah satu jalur. Senada dengan kondisi akses jalan, maka kondisi ruang pada fasilitas makan yang ada di Waduk Jatigede pun dibuat dengan kesan seadanya tanpa mempertimbangkan kenyamanan lebih pada pengunjung. Selain itu lantai tempat makan yang menjadi satu dengan jalan dan masih berupa tanah merah mengesankan citra kumuh dan kotor pada ruang makan. Berikut adalah foto kondisi jalan menuju Waduk Jatigede serta foto kondisi dari fasilitas makan yang ada di Waduk Jatigede:



Gambar 2. Kondisi akses jalan



Gambar 3. Tampak depan



Gambar 4. Kondisi fasilitas

## 4. Hasil Analisa

Dalam kajian psikologi, aktivitas termasuk kedalam hal yang harus menjadi bahan pertimbangan utama, karena aktivitas pengunjung sendiri akan berhubungan langsung dengan efek psikis yang akan diterimanya. Tabel aktivitas pengguna didapatkan peneliti dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya pada fasilitas makan di Waduk Jatigede, Sumedang.

Berikut adalah tabel analisa kebutuhan pengguna didasarkan pada aktivitas pengguna dalam fasilitas makan yang ada di Waduk Jatigede:

Tabel 1. Tabel Aktivitas Pengguna

No	Aktivitas	Analisa	Kebutuhan
1.	Pengunjung memasuki fasilitas makan	Pengunjung akan melihat fasilitas makan secara keseluruhan	Fasilitas makan yang dapat menarik pengunjung secara visual luar
2.	Pengunjung melepas alas kaki	Akan menunggu giliran untuk membuka alas kaki dan meletakkan alas kaki secara asal	Area membuka alas kaki serta area menyimpan alas kaki
3.	Pengunjung memasuki area makan	Pengunjung melihat bagian dalam fasilitas makan	Area yang memisahkan antara area makan, area duduk, serta area menggunakan/melepas alas kaki
4.	Pengunjung duduk	Duduk mengikuti pola dari bangunan yang dibuat,  Pengunjung akan mencari sandaran,  Meletakkan barang bawaan  Duduk berdekatan dengan anggota terdekat.	Area duduk,  Sandaran,  Area peletakkan barang bawaan
5.	Pengunjung memesan menu yang tersedia	Pemilik menghampiri dan menawarkan menu, Pengunjung melihat menu, Pengunjung memilih menu yang menurut visual menggugah serta menjadi ciri khas	Area jalan untuk pemilik,  Daftar menu
6.	Pengunjung menunggu	Pengunjung berbincang,	Suasana yang membangun kebersamaan,

	hidangan	Pengunjung menikmati suasana fasilitas makan,  Jika membawa anak hingga usia balita, maka pengunjung akan mengasuh anak,  Pemilik menyiapkan makanan.	Area yang mengakomodir aktivitas mengasuh anak,  Area memasak.
7.	Hidangan diantar	Pemilik akan mengantarkan minuman terlebih dahulu, kemudian makanan berat,  Pemilik membawa makanan dengan diletakkan diatas nampan kayu.	Akses pemilik menuju area makan,  Area hidangan
8.	Pengunjung menikmati hidangan	Pengunjung akan duduk mendekati makanan ,  Pengunjung makan dengan menggunakan tangan,  Jika membawa anak balita ibu akan menyuapi anak,  Anak usia balita cenderung makan dengan berantakan,	Area hidangan dengan tanda ,  Peralatan makan,  Material yang mudah dibersihkan jika kotor.
9.	Pengunjung selesai makan	Tidak membereskan peralatan yang digunakan	Tanda guna menstimulasi pengunjung agar membereskan makanan
10.	Pengunjung mencuci tangan	Akan mencuci tangan ditempat yang disediakan,  Pengunjung mengambil alat untuk mengeringkan tangan yang basah.	Area cuci tangan
11.	Pengunjung menikmati pemandangan waduk	Pengunjung akan bersandar,  Pengunjung akan bermain atau berbincang bersama.	Sandaran,  Akses pemandangan waduk langsung.
12.	Pengunjung mengabadikan momen	Pengunjung akan berswafoto  Mencari objek yang dapat dijadikan latar yang menarik.	Suasana yang menarik guna dijadikan latar foto.
13.	Pengunjung berkemas	Pengunjung mengambil barang bawaan,  Pengunjung yang membawa anak akan mengurus anak sebelum pulang.	Area yang dapat mengakomodir kegiatan pengunjung
14.	Pengunjung membayar hidangan	Pemilik mendatangi pengunjung	Kasir
15.	Pengunjung meninggalkan fasilitas makan	Pengunjung meninggalkan area duduk secara bergantian,  Pengunjung mencari alas kaki miliknya yang tertumpuk,  Pengunjung memakai alas kaki.	Akses keluar pengunjung,  Area memakai alas kaki.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat aktivitas yang dilakukan pengunjung mulai dari datang hingga pulang. Serta dapat dilihat fasilitas dan elemen seperti apa yang dibutuhkan oleh peneliti untuk membangun sebuah suasana hati yang akan bersinggungan dengan segi psikis pengunjung. Adapun fasilitas-fasilitas tersebut dapat beberapa dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Pengunjung memasuki fasilitas makan

Mayoritas kegiatan pertama yang dilakukan pengunjung setelah datang dan memarkirkan kendaraan masing-masing adalah memasuki fasilitas makan yang tersedia. Ini diarekan faktor cuaca sekitar waduk yang terik dan berangin, serta efek dari perjalanan yang ditempuh mempunyai medan yang dapat membuat tubuh lelah. Sehingga ketika pertama kali keluar dari kendaraan, maka pengunjung akan memilih difasilitas makan mana ia akan bersantap. Sementara fasilitas makan yang terdapat di Waduk Jatigede saat ini keadaan tampilan dari bangunan fasilitas makan yang terkesan seadanya

sehingga menimbulkan kesan kumuh sejak pertama melihatnya. Sedangkan penglihatan merupakan awal manusia mendapatkan efek visual yang dapat memengaruhi respon serta analisis pengunjung terhadap produk itu sendiri. Maka dari itu fasilitas makan direkomendasikan memiliki sisi depan atau tampak muka yang dapat menarik minat pengunjung. Seperti pemilihan warna jingga yang dapat memberikan kesan hangat sehingga akan menimbulkan kesan keakraban serta kehangatan. Stimulasi visual tampak juga dapat dibentuk dengan pemilihan bentuk yang dapat menginterpretasikan suasana kebersamaan, dinamis, seperti bentuk persegi ataupun bentuk yang dapat menginterpretasikan suasana kekeluargaan, yakni bentuk lingkaran atau bulat.

## 2. Pengunjung melepas alas kaki

Pada aktivitas ini pengunjung yang telah memasuki area fasilitas makan di Waduk Jatigede saat ini harus menunggu giliran untuk membuka alas kakinya, selain itu peletakkan area membuka alas kaki juga tidak diletakkan dengan baik. Ini dikarenakan ketiadaan tempat penyimpanan khusus alas kaki pengunjung. Hal ini jelas akan menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengunjung dalam segi psikologi. Dikarenakan karena ketiadaan area penyimpanan, alas kaki yang dilepas akan saling bertumpuk, terinjak, maupun memencar satu dengan pasang yang lainnya. Dan hal ini akan membuat pengunjung akan kesulitan dalam memakai atau melepas alas kaki. Maka dari itu peneliti merekomendasikan diadakannya fasilitas guna menunjang aktivitas ini berupa area untuk memasang atau melepas alas kaki, serta area menyimpan alas kaki. Area memasang atau melepas alas kaki, dapat diletakkan di depan pintu masuk, terpisah dengan area makan dan area duduk. Pemberian tanda pada lantai luar fasilitas makan juga dapat dipergunakan sebagai pembeda. Tanda direkomendasikan, karena secara mayoritas pengunjung akan lebih mudah untuk melepasnya langsung dan segera masuk ke dalam fasilitas makan, daripada harus memasukan alas kaki pada laci tertentu, yang kan merepotkan pengunjung dan memberikan ketidaknyamanan.

## 3. Pengunjung memasuki area makan

Area makan merupakan area pokok dan area paling krusial yang akan menentukan nyaman atau tidaknya pengunjung dalam sisi psikologinya. Ini dikarenakan, saat berkunjung kedalam fasilitas makan ini, pengunjung akan menghabiskan mayoritas waktunya di area makan ini. Hal pertama yang akan mayoritas pengunjung lakukan adalah melihat secara keseluruhan dari area makan tersebut. Sayangnya pada fasilitas makan yang tersedia, pengunjung tidak mendapatkan kenyamanan yang dapat meningkatkan suasana hatinya. Hal ini disebabkan karena orientasi dari pemilik fasilitas makan yang ada, hanya untuk bertahan hidup, bukan untuk bagaimanapun membuat pengunjung betah. Atas dasar hal tersebut peneliti merekomendasikan perbaikan dengan pembagian area yang terdapat pada area depan, area hidangan, serta area duduk.

## 4. Pengunjung duduk

Setelah melakukan aktivitas masuk kedalam fasilitas makan, pengunjung secara alam bawah sadar akan mencari letak duduk yang berada pada fasilitas makan. Kemudian akan duduk mengikuti pola bangun yang ada. Namun sayangnya area duduk yang terdapat pada fasilitas makan memiliki pola yang membuat pengunjung terganggu, karena pola nya adalah membentuk huruf L , dimana pada satu titik pengunjung akan ada yang merasa terbelakangi yang secara otomatis mengganggu psikis pengunjung.

Ketika telah menemukan area yang akan di tenpati, maka pengunjung mayoritas akan duduk dengan cara lesehan, namun karena perjalanan yang melelahkan maka terdapat pengunjung akan duduk dengan cara menyenderkan punggung dan menyelonjorkan kaki kedepan. Sementara itu pengunjung juga mayoritas akan meletakkan barang bawaan seperti tas atau perlengkapan perjalanan bayi atau balita didekat tempat ia duduk. Secara segi emosional pengunjung juga mayoritas akan duduk didekat orang yang mereka kenal baik atau dekat. Untuk pengunjung yang membawa anak, mayoritas akan mendudukan anaknya dengan rentang usia maksimal balita di depannya, agar mudah untuk diasuh. Pada aktivitas ini penilaian pengunjung terhadap suatu fasilitas makan pun berlanjut, yakni apakah fasilitas tersebut dinilai layak, atau tidak. Tetapi pengunjung hanya akan menyimpan asumsi ini dalam pikiran mereka atau tidak disebutkan secara verbal. Atas dasar permasalahan tersebut peneliti merekomendasikan untuk membuat area duduk yang dapat dijadikan guna meletakkan barang bawaan, mengasuh anak, serta penggunaan zona privasi dengan jarak intim, karena pada jarak ini memungkinkan terjadi penerimaan dan isyarat-isyarat komunikasi dengan sangat baik.

## 5. Pengunjung memesan menu yang tersedia

Ketika pengunjung melakukan aktivitas mencari area duduk, maka secara otomatis pemilik fasilitas makan akan menghampiri pengunjung serta menawarkan beberapa menu andalan fasilitas makan tersebut. Pengunjung akan cenderung memilih menu makanan yang menjadi ciri khas fasilitas tersebut serta memilih menu yang secara visual menarik hati mereka. Atas dasar itu peneliti merekomendasikan menampilkan menu yang akan menggugah daya beli pengunjung. Dalam bentuk gambar visual atau tulisan yang menarik.

## 6. Pengunjung menunggu hidangan

Aktivitas yang dilakukan selanjutnya adalah setelah memesan makan maka pemilik akan menuju area dapur guna memasak pesanan. Sementara pemilik memasak, maka pengunjung akan melakukan aktivitas komunikasi berupa perbincangan ringan. Pada aktivitas berbincang ini pengunjung akan secara bawah sadar akan merilekskan diri dengan

menikmati pemandangan waduk. Sementara itu bagi yang membawa anak-anak akan bermain atau mengasuh anaknya didalam atau diluar fasilitas makan. Namun pada kenyataannya hal yang terdapat dalam fasilitas makan di Waduk Jatigede saat ini kurang mengakomodir kegiatan tersebut. Ini dikarenakan masih banyak tekstur atau benda-benda yang dinilai membuat pengunjung tingkat kenyamanannya berkurang. Contohnya adalah tekstur alas duduk yang kasar dan kotor, ini akan membuat pengunjung memiliki persepsi yang jelek terhadap menu makanan yang akan disantap karena secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap suasana hati pengunjung. Maka dari itu peneliti merekomendasikan dengan membuat suasana yang dapat membangun kebersamaan pengunjung serta yang dapat mengakomodir kegiatan mengasuh anak, contohnya adalah penggunaan material dengan tingkat tekstur yang tidak terlalu kasar namun tidak terlalu halus, sehingga akan mengurangi kesempatan cedera ringan oleh pengunjung, serta dapat menambah tingkat kebersihan fasilitas makan.

#### 7. Pengunjung menikmati hidangan

Dalam hal menikmati atau meyantap makanan yang disediakan, pengunjung mayoritas akan makan menggunakan tangan atau tidak menggunakan sendok atau garpu. Secara otomatis pengunjung akan makan dengan mengelilingi makanan dan berkumpul dengan anggota lainnya. Namun pengunjung dengan usia anak-anak akan cenderung makan atau minum dengan berantakan, ini dikarenakan sistem motoric yang belum sempurna. Sementara jika pengunjung dewasa membawa bayi maka pengunjung akan terlebih dahulu meyuapi anaknya. Berdasarkan analisa aktivitas tersebut peneliti merekomendasikan area dengan jarak yang dapat mengakomodir kegiatan menyuapi anak. Dengan pemilihan material yang mudah dibersihkan. Selain itu juga pemberian tanda akan membantu menstimulasi pengunjung untuk membedakan dimana area hidangan dan area makan.

#### 8. Pengunjung menikmati pemandangan waduk

Setelah selesai menyantap hidangan, mayoritas pengunjung akan beristirahat, karena ketika sehabis makan langsung berjalan akan menyebabkan terganggunya sistem pencernaan yang tidak mampu menyerap nutrisi yang kita makan. Pada aktivitas ini pengunjung secara naruli akan berbincang-bincang atau akan mengistirahatkan tubuh dengan bersandar pada area yang ada. Pada fasilitas makan di Waduk Jatigede saat ini belum tersedia sandaran bagi pengunjung serta fasilitas guna mengakomodir kegiatan berkumpul belum maksimal. Berdasarkan hal tersebut peneliti merekomendasikan guna membuat akses langsung bagi pengunjung untuk melihat pesona waduk serta melengkapi dengan sandaran bagi pengunjung. Peneliti juga merekomendasikan penambahan pengenalan alat main tradisional sunda guna dimainkan pengunjung. Ini dikarenakan tidak semua pengunjung dapat berabaur dengan anggota yang lainnya. Sehingga dengan ditematkannya permainan yang mengharuskan diamankan secara berkelompok, maka akan membuat pengunjung dapat lebih berabaur serta akan meninggalkan kesan ketika pulang kerumah masing-masing. Selain itu karena mayoritas pengunjung telah sadar akan media sosial maka sering kali mereka melakukan swafoto di fasilitas makan. Dari sini peneliti merekomendasikan penggunaan latar yang menarik guna dijadikan latar swafoto.

#### 9. Pengunjung berkemas

Pada aktivitas ini pengunjung akan mengambil barang bawaan serta akan merapihkan barang bawaannya. Bagi pengunjung yang memiliki anak usia bayi, cenderung akan menurusi anaknya terlebih dahulu guna menempu perjalanan yang panjang, seperti menggendong dengan tangan kosong, dengan gendongan atau diletakkan didalam kereta dorong. Peneliti merekomendasikan jarak antara area duduk dengan area luar yang dapat mengakomodasi kegiatan ini.

#### 10. Pengunjung meninggalkan fasilitas makan

Pada aktivitas ini pengunjung akan meninggalkan area makan secara bergantian. Kemudian pengunjung akan menggunakan kebal alas kaki yang digunakan tadi. Namun, karena fasilitas penyimpanan alas kaki serta pemakaian alas kaki belum mumpuni, sehingga alas kaki cenderung akan tercecer, tertumpuk satu dengan yang lainnya dan membuat alas kaki terinjak pengunjung yang lain. Hal ini akan membuat ketidaknyamanan bagi para pengunjung, terutama pengunjung wanita yang suasana hatinya dapat menurun dengan keadaan ini, karena alas kaki yang terinjak tertumpuk dan kotor. Yang tentunya akan mengurangi tampilan serta kualitas alas kaki tersebut. Maka dari itu peneliti merekomendasikan pintu keluar tanpa adanya sekat dan terhubung langsung dengan area menggunakan alas kaki. Selain itu peneliti juga merekomendasikan terdapat jarak antar penyimpanan alas kakinya guna menghindari alas kaki tertumpu maupun terpisah.

### 4.1 T.O.R (*Term of Reference*)

Dalam tahapan analisa ini dilakukan pembatasan lingkup perancangan serta mengembangkan hasil analisa dan menginterpretasikannya kedalam acuan konsep perancangan meliputi hal-hal berikut :

#### A. Deskripsi Desain

Dibutuhkan sebuah produk fasilitas makan yang dapat memfasilitasi kegiatan makan pengunjung, dengan menitik beratkan salah satunya pada kajian psikologi. Dengan melakukan perancangan suasana fasilitas makan. Serta pengaturan posisi serta zona pengunjung.

#### B. Pertimbangan Desain

Dalam perancangan dibutuhkan pertimbangan desain sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Dalam hal pertimbangan desain ini, psikologi menjadi titik acuan peneliti dalam merancang fasilitas makan ini.

### C. Batasan Desain

Visualisasi rancangan mengacu pada konsep perpaduan tradisional sunda dan modern. Memiliki penataan yang dapat memunculkan dan meningkatkan suasana hati pengguna.

## 5. Kesimpulan

Sementara beberapa hal yang perlu diperbaiki dengan mengaplikasikan aspek psikologi, mempertimbangkan mood dan atmosphere, suasana hati termasuk hal yang berhubungan dengan perasaan. Style desain, pemilihan dekorasi dan pengaturan perabot secara bersamaan akan menghasilkan imajinasi yang dapat menimbulkan kesan kebersamaan atau beberapa karakter yang diinginkan. Untuk pemilihan sistem pencahayaan, pencahayaan didominasi menggunakan pencahayaan alami mengingat jam buka fasilitas makan dari pukul 09.00 pagi hingga pukul 17.00 sore, tetapi dengan tetap dibantu dengan pencahayaan buatan yang akan diletakkan dengan pengarah cahaya pada meja display, hal ini dilakukan agar fokus para pengunjung dapat tertuju langsung ke hidangan yang dijual. Warna pencahayaan buatan yang akan digunakan akan disesuaikan dengan temperatur hangat atau warm dengan kelvin range 3000K. Selain itu pengaturan penghawaan atau sirkulasi menggunakan sistem linear bercabang, yaitu sirkulasi pengunjung dibuat dengan batasan yang jelas.

## REFERENCES

- [1] Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3: Aspek-Aspek Disain*. Bandung: Penerbit ITB
- [2] Sugiarto, Endar. 1999. *Psikologi Pelayanan dalam Industri Jasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- [3] Alizamar, dan Nasbahry Couto. 2016. *Psikologi Persepsi & Desain Informasi*. Yogyakarta: Media Akademi
- [4] Ali, Da'faf. 2004. *Pemanfaatan Potensi Sumberdaya Pantai Sebagai Obyek Wisata dan Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Sekitar Lokasi Wisata*. Semarang: Universitas Diponegoro
- [5] Pamudji, Suptandar. 1999. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan
- [6] Sinung, Utami Hasri. "Aplikasi Semiotik & Efek Psikologis Tampilan Warna Pada Rumah Minimalis," *Riptek*, Vol.4, No 1, Hal: 37-44. 2010
- [7] Poerwati, Endang. *Pemahaman Psikologi Masyarakat Indonesia Sebagai Upaya Menjembatani Permasalahan Silang Budaya*. Lembaga Kebudayaan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- [8] F. Lawson, *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostand Reinhold
- [9] Perdana, A. 2006. "Pola Hubungan Antara Tata Guna Lahan Dengan Erosi di Daerah Tangkapan dan Nitrat dalam Waduk Cisanti Berdasarkan Perhitungan Limpahan Hujan". Tugas Akhir. Teknik Lingkungan ITB. Bandung
- [10] Ginting, R. 2010. *Perancangan Produk*. Graha Ilmu : Yogyakarta
- [11] Karl T. U, Steven D. Eppinger. 2001. *Perancangan Pengembangan Produk*. SalembaTeknika. Jakarta
- [12] Kurniawati, Lia. 2008. "Pengaruh Pencahayaan LED Terhadap Suasana Ruang Café dan Restoran". Universitas Indonesia
- [13] Darmasetawan, Christian, Lestari Puspakesuma. 1991. *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu Jilid 1: Pengetahuan Dasar*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta
- [14] <https://indalux.co.id/Pencahayaan-Yang-Dianjurkan-Untuk-Ruangan>. Diakses pada 22 Maret 2018
- [15] Wulandary, Henny. 2014. "Eksplorasi Pengalaman Panca Indera Untuk Perancangan Interior". *Dimensi Interior*, Vol. 12, No.2, Hal: 85-90, ISSN 1693-3532
- [16] Weinschenk, 2011. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*.
- [17] Graves, Phillip. 2010. *Consumer.ology*. Nicholas Brealey Publishing
- [18] Mulyani, Tri. "Kebijakan Pemerintah Terhadap Masyarakat yang Terkena Dampak PEMANGUNAN Waduk Jatigede di Kabupaten Sumedang". Universitas Negeri Yogyakarta