

# STIMULASI DAN ADAPTASI PADA KEDAI KOPI

## Kajian Dua Kedai Kopi di Yogyakarta

Florentina Untung Setyaningfebry<sup>1)</sup>, Yohanes Djarot Purbadi<sup>2)</sup>

Mahasiswa Magister Arsitektur, Pascasarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta<sup>1)</sup>

Dosen Magister Arsitektur, Pascasarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta<sup>2)</sup>

E-mail: [djarot.purbadi@uajy.ac.id](mailto:djarot.purbadi@uajy.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengungkapkan pola stimulasi dan adaptasi pada kedai kopi yang ada di Yogyakarta. Konsep stimulasi dan adaptasi merupakan konsep yang menggerakkan manusia mengatur diri dalam ruang, sehingga penggunaan ruang menjadi maksimal dan berkualitas. Kedai kopi adalah salah satu fasilitas publik yang berkembang dan diminati kaum muda di kota Yogyakarta. Desain interior dan eksterior kedai kopi berpengaruh kepada pengunjung dalam menggunakan ruang. Setiap elemen desain menjadi stimulus yang berperan dalam proses adaptasi pengunjung. Dengan demikian, konsep stimulus dan adaptasi terjadi pada kedai kopi penting diungkapkan sebagai masukan bagi perancangan fasilitas publik. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu *behavioral observation* dan studi pustaka. Penelitian membandingkan dua kedai kopi untuk menemukan pola stimulus dan adaptasi dalam kedai kopi sebagai fasilitas publik kaum muda. Metode kajian pustaka digunakan untuk mencari standar area bersosialisasi dan belajar. Hasilnya ditemukan stimulasi dan adaptasi pada dua kedai kopi di Yogyakarta terjadi pada ruang dalam dan ruang luar. *Layout* tempat duduk menjadi stimulus penting dan didukung elemen-elemen desain yang lain.

**Kata kunci:** adaptasi, stimulasi, desain interior, kedai kopi

**Title:** *Adaptation and Stimulation at Coffee Shops: Case Study of Two Coffee Shops in Yogyakarta*

**Abstract:** *This study aims to reveal patterns of stimulation and adaptation in coffee shops in Yogyakarta. The concept of stimulation and adaptation is a concept that moves humans to organize themselves in space, so that the use of space is maximized and of high quality. A coffee shop is one of the public facilities that is growing and in demand by young people in the city of Yogyakarta. The interior and exterior design of the coffee shop influences visitors in using the space. Each design element becomes a stimulus that plays a role in the adaptation process of visitors. Thus, the concept of stimulus and adaptation occurring in coffee shops is important to disclose as input for the design of public facilities. The research used qualitative research methods, namely behavioral observation and literature study. The study compared two coffee shops to find patterns of stimulus and adaptation in coffee shops as a youth public facility. The literature review method is used to find standard areas for socializing and learning. The results found that stimulation and adaptation in two coffee shops in Yogyakarta occurred in the interior and exterior spaces. The seating layout is an important stimulus and is supported by other design elements.*

**Keywords:** *adaptation, stimulation, interior design, coffee shop*

## PENDAHULUAN

Yogyakarta sebagai kota pelajar, berusaha menyediakan fasilitas untuk belajar maupun bersosialisasi bagi pendatang. Fasilitas tersebut berupa perpustakaan, *co-working space*, maupun kedai kopi. Setiap tempat memiliki kelebihan dan fungsinya masing-masing. Namun saat ini, banyak tempat yang sudah menggabungkan fungsi belajar dan bersosialisasi sehingga para pengunjung mudah untuk menyesuaikan kegiatannya.

Perkembangan kedai kopi yang semakin menjamur membuat setiap pemilik dituntut untuk mampu bersaing. Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan banyak kedai kopi di dalamnya. Kedai kopi banyak tersebar di dalam kota maupun di daerah pinggiran. Fenomena banyak munculnya kedai kopi tidak lepas dari perkembangan industri dan gaya hidup. Namun, jauh sebelum adanya banyak kedai kopi saat ini, budaya minum kopi sudah ada sejak dibawa oleh Belanda dari Kawasan India tahun 1696 melalui Perjanjian Koffiestelsel (Sistem Kopi) (Aryani, 2019).

Salah satu strategi untuk menarik minat pembeli adalah dengan membuat atribut kedai kopi yang menarik (Pramatatya, Najib, & Nurrochmat, 2004). Beberapa kedai kopi sudah memiliki ciri khas yang mudah dikenali oleh konsumen. Ciri khas sebuah kedai kopi menggambarkan apa yang dilihat dan dirasakan oleh konsumen terhadap kedai kopi tersebut. Setiap kedai kopi memiliki ciri khasnya, mulai dari desain eksterior maupun interior. Ciri khas tersebut yang membuat pengunjung ingin datang dan menjadi stimulus untuk tetap bertahan di dalam kedai kopi. Stimulus dapat dilihat dari setiap desain kedai kopi, ada yang berupa benda, tanaman, maupun *wifi*.

Stimulan adalah sesuatu hal yang dapat meningkatkan semangat atau sebagainya (perangsang). Stimulus merupakan respon yang berhubungan dengan tindakan atau perlakuan. Stimulan adalah desain dari kedai kopi yang berpengaruh terhadap pengunjung. Semakin banyak stimulan yang sesuai dengan keinginan pengunjung maka kedai kopi semakin mudah dikenal.

Pola stimulasi dan adaptasi selain pada kedai kopi, ditemukan pula pada beberapa bangunan maupun ruang publik. Perancangan elemen-elemen pada interior prasekolah diciptakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini (Azkiya & Rachmaniyah, 2019). Pada area pemukiman liar, penggunaan ruang di puing-puing bekas pembongkaran memicu terjadinya adaptasi (Pamungkas & Arsandrie, 2020). Ketersediaan ruang terbuka menjadi hal penting dalam beradaptasi bagi pengguna asrama sekolah luar biasa (Widodo & Marcillia, 2020).

Dari beberapa penelitian sebelumnya, adaptasi dan stimulasi sudah diterapkan pada bangunan dan ruang publik. Penelitian ini meneliti fenomena adaptasi dan stimulasi pada kedai kopi di Yogyakarta yang belum banyak dibahas dan diteliti. Kedai kopi termasuk dalam fasilitas publik yang dikunjungi kaum muda.

### **Rumusan Permasalahan**

Bagaimana pola stimulasi dan adaptasi yang terjadi pada fasilitas publik, khususnya pada kedai kopi di Yogyakarta?

### **ADAPTASI DAN STIMULASI**

Dalam teori adaptasi, perilaku negatif merupakan akibat dari stimulasi level yang

rendah maupun level tinggi. Level stimulasi optimal adalah yang mampu mencapai perilaku optimal pula. Dengan begitu, dalam teori ini dikenal perbedaan individu dalam level adaptasi (Veitch & Arkkelin, 1989).

Terdapat beberapa sub-teori dalam teori beban lingkungan, salah satunya yaitu teori adaptasi dan stimulasi yang optimal (Teori & Lingkungan, 1999). Terdapat tiga hubungan perilaku lingkungan, yaitu:

- a. Intensitas. Contoh: terlalu banyak orang menyebabkan perasaan sesak, dan terlalu sedikit menyebabkan orang merasa terasing.
- b. Keanekaragaman. Contoh: terlalu beraneka membuat perasaan *overload*, dan kurang anekaragam membuat perasaan monoton.
- c. Keterpolaan. Contoh: *setting* dengan pola tidak jelas menyebabkan stimulus susah diprediksi, sedangkan pola yang jelas menyebabkan stimulus mudah diprediksi.

Adaptasi merupakan proses modifikasi dari adanya stimulus yang berkelanjutan. Stimulus semakin sering hadir, maka akan menjadi kebiasaan secara fisik (habituaasi) dan secara psikis (adaptasi). Dalam hubungannya dengan adaptasi, pembiasaan bukan bersifat mekanistik tetapi antisipatif (Hardhito Mangunkerso, 2019). Ketika seseorang mengalami proses adaptasi, terjadi kontradiksi antara kondisi menekan dan perasaan ketidakpuasan. Dengan begitu akan terjadi proses pemilihan berdasarkan pertimbangan yang rasional (Teori & Lingkungan, 1999).

Stimulus berberan penting untuk mengadaptasi suatu permasalahan. Dalam beberapa *problem*, stimulus berfungsi menurunkan tingkat permasalahan seseorang (Haddock & Hagopian, 2020). Stimulus dikelompokkan dalam beberapa faktor. Dengan adanya tolok ukur yang pasti, stimulus dapat dianalisis berdasarkan pengaruhnya terhadap pengguna (Ding, Qu, Xi, & Wan, 2020).

### **FENOMENA KEDAI KOPI**

Kedai kopi adalah bangunan nyaman tempat menikmati kopi. Kedai kopi dirancang dengan kenyamanan dan konsep menarik agar pengunjung tak hanya menikmati kopi tetapi juga menyatu dengan suasananya yang melingkupi (Fauzi, 2019). Pemahaman dan penerapan psikologi desain akan membawa pengaruh

terhadap kinerja dan efisiensi ruang bagi penggunaannya (Aryani, 2019).

Kedai kopi terbagi dalam beberapa jenis berdasarkan pengolahan ruangnya (Susanti, Mutia, & Agustin, 2020), yaitu:

1. Kedai kopi tematik

Terdapat di pusat perbelanjaan, Kawasan perkantoran dan kampus. Tema yang ditampilkan yaitu modern, *vintage*, *rustic*, tradisional, industrial, *secret garden*, dan sebagainya.

2. Kedai kopi (warung kopi)

Desain arsitektural sangat sederhana, lebih menekankan pada aspek fungsi daripada estetika. Desain ruang terbuka karena memanfaatkan penghawaan alami.

3. Kedai kopi *on the go*

Mengoptimalkan pada desain ruang *barista* (pembuat kopi), sedangkan area minum dibuat terbuka dengan perabot sederhana.

Kedai kopi merupakan tempat berkumpul bagi berbagai kalangan. Kenyamanan kedai kopi sangat diutamakan untuk meningkatkan jumlah pengunjung (Atika & Harahap, 2019). Dengan demikian, aspek perancangan pada kedai kopi perlu diperhatikan guna mencapai kenyamanan bagi pengunjung.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara untuk menjawab rumusan permasalahan. Hasil laporan penelitian berupa kutipan data yang berguna untuk memberi gambaran penyajian dari penelitian yang dilakukan (Putra et al., 2019). *Behavioral Observation* adalah salah satu metode observasi berupa pencatatan perilaku seseorang

secara sistematis (Haynes & O'Brien, 2000). Studi Pustaka merupakan salah satu cara untuk mengambil data dengan cara menelaah beberapa literatur yang terkait dengan objek penelitian (Muslim & Perdhana, 2018).

Penelitian ini bertujuan mengetahui keragaman pola stimulasi dan adaptasi yang terbentuk pada kedai kopi di Yogyakarta. Kasus yang digunakan dalam studi adalah Eplus.co Coffee & Coworking, dan Imba Coffee). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *behavioral observation* dan studi pustaka untuk mendapatkan data pada fenomena kedai kopi di Yogyakarta. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian adalah:

1. Mengamati pengunjung yang ada di kedai kopi dari laman *Instagram* untuk menganalisis stimulan apa yang dicari setiap pengunjung.
2. Membuat pemodelan ulang desain setiap kedai kopi dikarenakan adanya kendala penelitian dan penulis tidak memiliki dokumentasi pribadi.
3. Menganalisis stimulan apa saja dan bagaimana adaptasi yang terjadi pada perilaku pengunjung di dalam interior dan eksterior kedai kopi.

### EPLUS.CO COFFEE & COWORKING

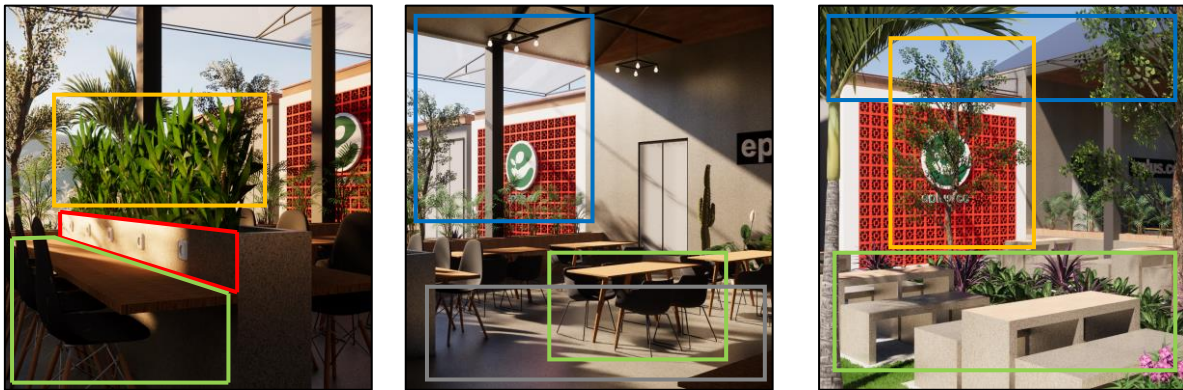
Eplus.co Coffee & Coworking berlokasi di Jl. Candi Gebang, Jetis, Wedomartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman (Gambar 1). Eplus menghadirkan kedai kopi dengan tempat luas baik *indoor* dan *outdoor*. Selain itu, kedai kopi ini dilengkapi dengan *co-working space* dan internet yang kencang. Suasana yang luas cocok untuk bersosialisasi dan belajar.

Tabel 1. Stimulus pada *Indoor Room* di Kedai Kopi Eplus.co Coffee & Coworking



- Tanaman.** Berfungsi sebagai penyekat antar meja sehingga pengguna tidak terganggu satu sama lain ketika sedang mengerjakan sesuatu hal
- Stop kontak.** Mempermudah untuk mengisi daya *gadget*, karena letaknya yang langsung berhadapan dengan pengguna. Berguna bagi pengguna yang sedang mengerjakan tugas dengan laptop.
- Layout tempat duduk.** Dibuat berhadapan agar aktivitas lebih efektif, kegiatan berdiskusi menjadi intens antar dua pengguna. Meja yang diberikan cukup luas untuk dua pengguna.
- Pencahayaan buatan.** *Direct lighting* berguna bagi pengunjung yang membutuhkan pencahayaan untuk belajar atau berdiskusi. Pengunjung akan merasa nyaman karena mendapat pencahayaan yang cukup.
- Penghawaan buatan.** Bagi pengunjung yang berada di area indoor, diberikan AC sebagai penghawaan buatan. Hal tersebut agar ruangan tetap dingin walaupun banyak menggunakan material kaca.

Tabel 2. Stimulus pada *Outdoor Area* di Kedai Kopi Eplus.co Coffee & Coworking



- Tanaman.** Fungsi tanaman pada bagian atas meja sebagai penyekat meja memanjang, sehingga pengguna tidak merasa terganggu saat mengerjakan sesuatu hal. Fungsi tanaman sebagai penyejuk di area outdoor. Tanaman akan membuat suasana menjadi lebih asri. Angin yang datang tidak terlalu besar karena diredam dengan adanya tanaman di area ini.
- Stop kontak.** Mempermudah untuk mengisi daya *gadget*, karena letaknya yang langsung berhadapan dengan pengguna. Berguna bagi pengguna yang sedang mengerjakan tugas dengan laptop.
- Layout tempat duduk.** Dibuat memanjang guna pengguna yang datang sendiri dan membutuhkan tempat untuk melakukan kegiatan individu. Ukuran meja disesuaikan untuk satu pengguna. Meja cukup besar dapat dimanfaatkan oleh pengunjung yang datang berkelompok. Kursi ditempatkan berhadapan untuk memudahkan berkomunikasi antar pengguna.
- Area terbuka.** Diberikan area terbuka bagi pengunjung yang merasa ingin bebas dan santai. Tidak ada batas, sehingga pengunjung lebih leluasa melakukan kegiatan.
- Sirkulasi.** Diberikan sirkulasi yang luas agar pengunjung mudah berpindah. Jarak antar meja juga cukup lebar sehingga antar pengunjung tidak merasa berdesakan.

## IMBA COFFEE

Imba Coffe berlokasi di Soropadan, Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Imba Coffee dengan bangunan bergaya

*industrial style* membuatnya mudah dikenali. Memiliki area *indoor* dan *outdoor*. Suasana khas *rustic* menjadikan kesan modern industrial dan didukung dengan berbagai fasilitas yang lengkap.



Tabel 3. Stimulus pada *Indoor Room* di Kedai Kopi Imba Coffee



- Layout tempat duduk.** Terdapat meja luas, dimanfaatkan bagi pengunjung yang datang rombongan. Disediakan pula tempat duduk dengan meja kecil bagi yang datang sendiri maupun berpasangan.
- Pencahayaan alami.** Fungsi jendela mati yang cukup luas untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam ruang.
- Penghawaan buatan.** Di ruang *indoor* diberikan penghawaan buatan berupa AC guna mendinginkan ruangan. Penggunaan kaca mengakibatkan panas matahari masuk.
- Sirkulasi.** Area untuk sirkulasi cukup luas sehingga pengunjung tidak berdesakan, begitu juga bagi pelayan saat mengantarkan pesanan

Tabel 4. Stimulus pada *Outdoor Area* di Kedai Kopi Imba Coffee



- Layout tempat duduk.** Tempat duduk diperuntukan bagi pengunjung yang datang berkelompok, dengan diberikan kursi dan meja yang luas.
- Tanaman.** Fungsi tanaman untuk menyekat area kosong dibalik kedai kopi. Terdapat tanaman belum terlalu lebat yang nantinya berguna sebagai peneduh area *outdoor*
- Area terbuka.** Area *full outdoor* berguna bagi pengunjung yang ingin bebas tanpa penyekat
- Sirkulasi.** Terdapat jalan setapak sebagai pijakan. Sirkulasi cukup luas sehingga pengunjung tidak perlu berdesakan.

#### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *behavior observation*, ditemukan stimulus-stimulus pada kedai kopi di Yogyakarta (studi kasus: Eplus.co Coffee &

Coworking dan Imba Coffee). Stimulus ditemukan pada *indoor room* dan *outdoor area* di kedua kedai kopi (Tabel 6). Setiap kedai kopi memiliki stimulus yang hampir sama pada setiap

ruang, dan sejalan dengan konsep sensory branding dan psikologi desain (Aryani, 2019).

Dari tabel temuan terlihat bahwa tempat duduk menjadi penentu adaptasi pengguna terhadap ruang yang disediakan. Artinya, furnitur berupa tempat duduk menjadi stimulus penting dalam proses adaptasi pengguna dalam memanfaatkan ruang. Tabel menjelaskan tempat duduk menjadi stimulus kunci, kemudian diikuti yang lain, antara lain: tanaman, stop kontak, pencahayaan alami dan buatan, area terbuka dan sirkulasi.

Tatanan elemen-elemen ruang misalnya tempat duduk menjadi pembentuk atmosfer kedai kopi dan menentukan kualitas pemanfaatan ruang oleh pengguna (Pramatya et al., 2004). Pencahayaan menjadi faktor penentu kenyamanan visual (J. Alstan Jakubiec & Reinhart, 2016) bagi pengguna fasilitas publik yang harus dipertimbangkan dengan penataan pencahayaan alami atau buatan.

**Tabel 5.** Stimulasi pada Kedai Kopi Eplus.co Coffee & Coworking dan Imba Coffee

RUANG	STIMULIS							
	Tanaman	Stop Kontak	Layout Tempat Duduk	Pencahayaan Alami	Pencahayaan Buatan	Penghawaan Buatan	Area Terbuka	Sirkulasi
<b>Eplus.co Coffee &amp; Coworking</b>								
Indoor Room 1	√	√	√					
Indoor Room 2			√		√			
Indoor Room 3			√			√		
Outdoor Area 1	√	√	√					
Outdoor Area 2			√				√	√
Outdoor Area 3	√		√				√	
<b>Imba Coffee</b>								
Indoor Room 1			√	√				
Indoor Room 2			√			√		
Indoor Room 3			√	√				√
Outdoor Area 1	√		√					√
Outdoor Area 2	√		√				√	

Tabel 6. Temuan Stimulasi dan Adaptasi pada Kedai Kopi

<b>Eplus.co Coffee &amp; Coworking</b>	
Area	Temuan
<i>Indoor Room</i>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>indoor room</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk 2. Tanaman, stop kontak, pencahayaan buatan, dan penghawaan buatan
<i>Outdoor Area</i>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>outdoor area</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk 2. Tanaman dan area terbuka 3. Stop kontak dan sirkulasi
<b>Imba Coffee</b>	
Area	Temuan
<i>Indoor Room</i>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>indoor room</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk 2. Pencahayaan alami 3. Penghawaan buatan dan sirkulasi
<i>Outdoor Area</i>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>outdoor area</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk dan tanaman 2. Area terbuka dan sirkulasi

*Layout* tempat duduk menjadi stimulus yang paling penting pada area *indoor room* di kedai kopi. Selain itu, tanaman, pencahayaan, penghawaan dan stop kontak juga menjadi

elemen yang penting dalam mengadaptasi *indoor room* suatu kedai kopi. Pada *outdoor area*, *layout* tempat duduk juga menjadi stimulus penting di

kedai kopi. Stimulus *outdoor area* lainnya yaitu tanaman, area terbuka dan sirkulasi.

*Layout* tempat duduk menjadi stimulus penting dalam mengadaptasi pengguna dalam suatu ruang, *indoor room outdoor area*. Tidak hanya di kedai kopi, *layout* tempat duduk juga mengadaptasi pengguna di restoran, perpustakaan, bahkan di rumah sakit. *Layout*

tempat duduk mempengaruhi psikologis pengguna untuk memilih dimana akan duduk. Kadang *layout* tempat duduk menjadi menarik karena aspek instagramable seperti terjadi pada kafe (Putra et al., 2019). Tempat duduk menjadi faktor penentu fungsional, sedangkan pencahayaan menjadi penentu kenyamanan visual (J. A. Jakubiec & Reinhart, 2012).

Tabel 7. Temuan Stimulasi dan Area Adaptasi pada Kedai Kopi

Coffe Shop	Area
<b>Indoor</b>	
<b>Eplus.co Coffee &amp; Coworking</b>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>indoor room</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk 2. Tanaman, stop kontak, pencahayaan buatan, dan penghawaan buatan
<b>Imba Coffee</b>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>indoor room</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk 2. Pencahayaan alami 3. Penghawaan buatan dan sirkulasi
<b>Outdoor</b>	
<b>Eplus.co Coffee &amp; Coworking</b>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>outdoor area</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk 2. Tanaman dan area terbuka 3. Stop kontak dan sirkulasi
<b>Imba Coffee</b>	Stimulus yang berperan penting dalam adaptasi pengunjung di <i>outdoor area</i> diurutkan sebagai berikut: 1. <i>Layout</i> tempat duduk dan tanaman 2. Area terbuka dan sirkulasi

*Layout* tempat duduk menjadi stimulus yang berperan mengadaptasi pengunjung yang datang. Selain *layout* tempat duduk beberapa elemen lain juga menjadi stimulus yang berguna mengadaptasi pengunjung, diantaranya yaitu tanaman dan sirkulasi. Tanaman dan sirkulasi menjadi stimulus di *outdoor area*. Pada area-area terbuka, tanaman rindang dan sirkulasi luas akan mempengaruhi pengunjung. Artinya, *layout* fasilitas ruang menjadi elemen penting dalam suatu fasilitas publik (Atika & Harahap, 2019). Penataan interior melalui penataan furnitur dan penghawaan sangat menentukan kualitas kenyamanan ruang secara fungsional dan visual. Keduanya harus dipadukan (Yamakawa, Dobashi, & Yamamoto, 2016) agar memperoleh kenyamanan optimal (Mousavi, Khan, & Wah, 2018; Vitsas, Papaioannou, Gkaravelis, & Vasilakis, 2020).

Dari temuan terlihat jelas bahwa peran tempat duduk menjadi elemen utama yang menentukan adaptasi pengguna ruang. Perubahan tata ruang, terutama interior dan elemen-elemen furnitur

memang terbukti dapat menciptakan kenyamanan pengunjung dan merupakan upaya penting pada bisnis Café (Atika & Harahap, 2019). Elemen fisik bahkan berperan sebagai stimulus (perangsang) atau menjadi “predictor” bagi pengguna ruang luar (Neto et al., 2016).

Dengan demikian, upaya mengubah-ubah perletakan furnitur atau elemen-elemen fisik lain hakekatnya adalah menata atau mengatur stimulus-stimulus untuk mendorong terjadi adaptasi pengguna yang bertujuan menciptakan kenyamanan. Artinya, tempat duduk menjadi stimulus pada *indoor* dan *outdoor* yang mempengaruhi adaptasi pengguna.

Temuan juga menjelaskan bahwa ada elemen-elemen lain yang menentukan yaitu stop kontak, pencahayaan alami, pencahayaan buatan. Stop kontak menjadi penentu adaptasi terkait dengan kehidupan generasi muda yang dekat dengan dunia digital. Mereka mencari tempat untuk melakukan aktivitas dengan mempertimbangkan kombinasi dua elemen, yaitu elemen tempat duduk dan stop kontak. Elemen-elemen ruang

sebagai stimulus penggunaan ruang memang berpengaruh pada terjadinya adaptasi penggunaan di dalam ruang sesuai dengan kajian tentang psikologi desain (Aryani, 2019).

## KESIMPULAN

Stimulus yang ditemukan pada kedai kopi berfungsi untuk mengadaptasi pengguna agar betah menempati suatu area. Stimulus yang ditemukan pada dua kedai kopi di Yogyakarta merupakan objek-objek yang dapat menarik pengunjung untuk datang. Stimulus yang paling penting di kedai kopi Yogyakarta yaitu *layout* tempat duduk, tanaman dan sirkulasi.

*Layout* tempat duduk yang sesuai, akan menstimulus dan mengadaptasi pengguna pada suatu area. Adanya tanaman dan sirkulasi juga mempengaruhi pengunjung untuk beradaptasi pada suatu area. Stimulus-stimulus yang ditemukan pada kedai kopi, ditemukan pula pada bangunan publik lainnya. Dengan demikian, pengaruh stimulasi yang mengadaptasi pengunjung kedai kopi juga berpengaruh pada bangunan dan area publik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D. I. (2019). Tinjauan Sensory Branding dan Psikologi Desain Kedai Kopi Kekinian Terhadap Perilaku Konsumen. *Waca Cipta Ruang*, 5(1), 330–336. <https://doi.org/10.34010/wcr.v5i1.1436>
- Atika, J., & Harahap, A. (2019). Tata Letak Furniture Pada Interior Cafe: Studi Kasus Ruang Cafe Macam Marelان Medan. *Proporsi*, 5(1), 51–60.
- Azkiya, N., & Rachmaniyah, N. (2019). *Desain Interior Daycare & Preschool Sebagai Pendukung Metode BCCT dengan Implementasi Konsep Stimulating Space*. 8(2), 188–193.
- Ding, S., Qu, S., Xi, Y., & Wan, S. (2020). Stimulus-driven and concept-driven analysis for image caption generation. *Neurocomputing*, 398(xxxx), 520–530. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2019.04.095>
- Fauzi, E. P. (2019). Kedai Kopi Dan Komunitas Seni Sebagai Wujud Ruang Publik Modern. *Jurnal Jurnalisa*, 5(1), 16–30. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v5i1.9893>
- Haddock, J. N., & Hagopian, L. P. (2020). Competing stimulus assessments: A systematic review. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 9999(9999), 1–20. <https://doi.org/10.1002/jaba.754>
- Hardhito Mangunkerso. (2019). Apa yang dimaksud dengan teori stakeholder? Retrieved from November 2019 website: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-teori-stakeholder/121229>
- Haynes, S. N., & O'Brien, W. H. (2000). Principles and Strategies of Behavioral Observation. [https://doi.org/10.1007/978-0-306-47469-9\\_12](https://doi.org/10.1007/978-0-306-47469-9_12)
- Jakubiec, J. A., & Reinhart, C. F. (2012). The 'adaptive zone'-A concept for assessing discomfort glare throughout daylight spaces. *Lighting Research and Technology*, 44(2), 149–170. <https://doi.org/10.1177/1477153511420097>
- Jakubiec, J. Alstan, & Reinhart, C. F. (2016). A Concept for Predicting Occupants' Long-Term Visual Comfort within Daylit Spaces. *LEUKOS - Journal of Illuminating Engineering Society of North America*, 12(4), 185–202. <https://doi.org/10.1080/15502724.2015.1090880>
- Mousavi, S. M., Khan, T. H., & Wah, L. Y. (2018). Impact of furniture layout on indoor daylighting performance in existing residential buildings in Malaysia. *Journal of Daylighting*, 5(1), 1–63. <https://doi.org/10.15627/jd.2018.1>
- Muslim, M. I., & Perdhana, M. S. (2018). Glass Ceiling: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Bisnis Strategi*, 26(1), 28. <https://doi.org/10.14710/jbs.26.1.28-38>
- Neto, O. A., Jeong, S., Munakata, J., Yoshida, Y., Ogawa, T., & Yamamura, S. (2016). Physical element effects in public space attendance. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 15(3), 479–485. <https://doi.org/10.3130/jaabe.15.479>
- Pamungkas, H., & Arsandrie, Y. (2020). Behavioral Mapping Dan Adaptasi Terhadap Lingkungan Pada Squatter Settlement. *NALARs*, 19(2), 115. <https://doi.org/10.24853/nalars.19.2.115-130>
- Pramataty, V., Najib, M., & Nurrochmat, D. R. (2004). Pengaruh Atmosfer Kedai Kopi



- Terhadap Emosi dan Keputusan Pembelian Ulang. *Jurnal Manajemen Dan Agribisnis*, 12(2), 126–136.  
<https://doi.org/10.17358/jma.12.2.126>
- Putra, A. A., Santosa, A., Nilasari, P. F., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2019). Kajian Perbandingan Kenyamanan Ruang Desain Interior Kafe yang Instagramable di Surabaya (Studi Kasus: Carpentier Kitchen dan Threelogy Coffee). *Jurnal Intra*, 7(2), 933–941.
- Susanti, W. D., Mutia, F., & Agustin, D. (2020). Kedai Kopi: Kepintaran Kopi Dalam Menciptakan Ruang di Kota Malang. *Sinektika Jurnal Arsitektur*, 17(2), 149–154.
- Teori, B., & Lingkungan, P. (1999). *Psikologi Lingkungan*. (2), 7–18.
- Veitch, R., & Arkkelin, D. (1989). *Environmental Psychology - An Interdisciplinary Perspective*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Vitsas, N., Papaioannou, G., Gkaravelis, A., & Vasilakis, A. A. (2020). Illumination-Guided Furniture Layout Optimization. *Computer Graphics Forum*, 39(2), 291–301.  
<https://doi.org/10.1111/cgf.13930>
- Widodo, E., & Marcillia, S. R. (2020). Keterkaitan Kualitas Ruang Dengan Adaptasi Spasial Di Asrama Sekolah Luar Biasa. *Modul*, 20(01), 66–74.  
<https://doi.org/10.14710/mdl.20.01.2020.66-74>
- Yamakawa, T., Dobashi, Y., & Yamamoto, T. (2016). Efficient simulation of furniture layout taking into account lighting environment. *ACM International Conference Proceeding Series, 23-25-May-2016*, 173–179.  
<https://doi.org/10.1145/2915926.2915928>