

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



**PREFERENSI DESAIN RESTORAN SEBAGAI ALTERNATIF WISATA
REKREATIF KELUARGA**

TIM PENGUSUL

**Stefani Natalia Sabatini, ST.,MT
Christmastuti Nur, S.Ds.,M.Ds.**

DUTA WACANA

Arsitektur

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

November 2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
RINGKASAN.....	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang	3
1.2. Permasalahan	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6. Target Luaran.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
3.1. Makan sebagai Rekreasi Keluarga	6
3.2. Desain Restoran yang Menarik Pengunjung.....	7
3.3. Faktor Nostalgia untuk Menarik Kunjungan Kembali.....	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
3.1. Metode Penelitian	9
3.2. Metode Pengumpulan Data	9
3.3. Metode Analisis Data.....	10
3.4. Lokasi Penelitian.....	10
BAB IV REALISASI KEMAJUAN PENELITIAN	12
4.1. Rencana Kegiatan Penelitian.....	12
4.2. Penyusunan Instrumen Penelitian.....	13
4.3. Sebaran Responden Tahap 1	15
4.4. Hasil Penelitian Tahap 1	16
4.5. Hasil Penelitian Tahap 2	21
4.6. Diseminasi	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN: KUESIONER DARING TAHAP 2.....	25
LAMPIRAN: KUESIONER DARING TAHAP 1.....	28

RINGKASAN

Beberapa tahun terakhir, makan di luar telah menjadi tren rekreasi keluarga. Kondisi pandemi yang berkepanjangan dan kondisi berkegiatan daring meningkatkan keinginan masyarakat untuk dapat menikmati waktu rekreasi di luar. Meski begitu, dalam kondisi terbatas, kegiatan rekreasi ke lokasi wisata yang ramai dianggap berisiko dan tempat-tempat makan dengan jarak dekat (dalam provinsi yang sama) menjadi pilihan kunjungan untuk memenuhi kebutuhan rekreatif. Di Yogyakarta, kondisi ini telah ditanggapi dengan baik oleh banyak pengembang rumah makan ditandai dengan munculnya banyak rumah makan tematik baru beberapa tahun terakhir. Kualitas ruang restoran merupakan satu dari beberapa aspek yang menjadi dasar pemilihan kunjungan dengan tujuan rekreasi keluarga. Penelitian ini bertujuan menilik faktor preferensi desain restoran sebagai alternatif wisata terutama bagi wisatawan dalam kota. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rekomendasi desain restoran dan rumah makan yang dikembangkan baik oleh swasta maupun komunitas desa yang menasar tujuan wisata rekreasi keluarga untuk meningkatkan kunjungan bagi restoran dan pertumbuhan ekonomi bagi masyarakat.

Kata kunci: *faktor preferensi , desain restoran, wisata alternatif, rekreatif, keluarga*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, untuk segmentasi masyarakat dengan tingkat sosial tertentu di D.I. Yogyakarta, budaya makan telah bergeser dan makan di luar telah menjadi tren rekreasi keluarga. (Wardiyanta dkk, 2019). Wisata kuliner merupakan satu dari tiga aktivitas wisata favorit keluarga selain wisata belanja dan menikmati pemandangan alam (Ingdijaya dkk, 2016). Penelitian pada 200 keluarga di Sleman, Yogyakarta, menunjukkan bahwa masyarakat memanfaatkan rumah makan dan restoran sebagai sumber daya untuk hiburan, untuk mengalami pengalaman baru yang menarik, untuk memperoleh interaksi sosial, dan untuk mencoba makanan baru (Wardiyanta dkk, 2019).

Kondisi pandemi yang berkepanjangan dan kondisi berkegiatan daring meningkatkan keinginan masyarakat untuk dapat menikmati waktu rekreasi di luar. Meski begitu, dalam kondisi terbatas, kegiatan rekreasi ke lokasi wisata yang ramai dianggap berisiko dan tempat-tempat makan dengan jarak dekat (dalam provinsi yang sama) menjadi pilihan kunjungan untuk memenuhi kebutuhan rekreatif. Di Yogyakarta, kondisi ini telah ditanggapi dengan baik oleh banyak pengembang rumah makan ditandai dengan munculnya banyak rumah makan tematik baru beberapa tahun terakhir.

Ketika akan memilih restoran, suasana dari restoran menjadi salah satu faktor penentu preferensi oleh pelanggan (Septiyanti dkk., 2018), selain harga, kualitas pelayanan, dan citra restoran (Abdullah dkk., 2011 dalam Erinda dkk., 2016). Beberapa tahun terakhir, istilah *instagrammable* bahkan menjadi parameter preferensi tampilan estetik visual tempat kuliner bagi generasi milenial (Yupardhi dkk, 2019). Beberapa penelitian di bidang desain interior mengungkap bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara desain interior terhadap minat pengunjung restoran (Juliana dkk., 2020) bahkan desain tertentu di restoran dapat membangkitkan nostalgia yang menarik untuk dikunjungi kembali (Rahma dkk, 2017). Oleh karena itu, desain restoran dapat menjadi salah satu jawaban untuk menjaga keberlanjutan restoran.

Topik penelitian ini tidak hanya terkait dengan bidang keilmuan Arsitektur, namun juga sejalan dengan rancangan topik penelitian program studi Desain Produk, yaitu

Pengembangan Desain Produk Berbasis pada Kajian Perilaku Pengguna (*Development of Product Design Based on User Behavioral Studies*). Selain itu, penelitian ini juga sesuai dengan salah satu bidang fokus penelitian yang tercantum Rencana Strategis Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan Ristekdikti Tahun 2020-2024 bidang Humaniora-Pendidikan-Seni-Budaya yang ditujukan untuk menguatkan kelembagaan masyarakat dan mengatasi persoalan terkait ketimpangan dan kemiskinan serta mendukung pengembangan pariwisata sebagai penggerak ekonomi nasional. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rekomendasi desain restoran dan rumah makan yang dikembangkan baik oleh swasta maupun komunitas desa (misal Badan Usaha Milik Desa) yang menyasar tujuan wisata rekreasi keluarga untuk meningkatkan kunjungan bagi restoran dan pertumbuhan ekonomi bagi masyarakat.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Belum adanya studi di bidang arsitektur berkaitan dengan preferensi desain ruang dan zona restoran yang rekreatif di Yogyakarta.
2. Bagaimana menciptakan desain restoran yang menarik pengunjung untuk terus melakukan kunjungan kembali sehingga meningkatkan probabilitas keberlanjutan dari restoran.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memenuhi tujuan berikut ini:

1. Menemukan faktor preferensi desain bangunan dan lingkungan restoran yang rekreatif dan menarik pengunjung di Yogyakarta
2. Menemukan faktor pemicu kunjungan kembali ke restoran yang mendukung keberlanjutan restoran.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat diaplikasikan untuk meningkatkan kualitas rekreatif pada desain restoran untuk meningkatkan kunjungan.
2. Dapat diaplikasikan sebagai acuan Badan Usaha Milik Desa yang akan membuat usaha restoran yang menyasar pelanggan keluarga dengan tujuan wisata rekreatif.

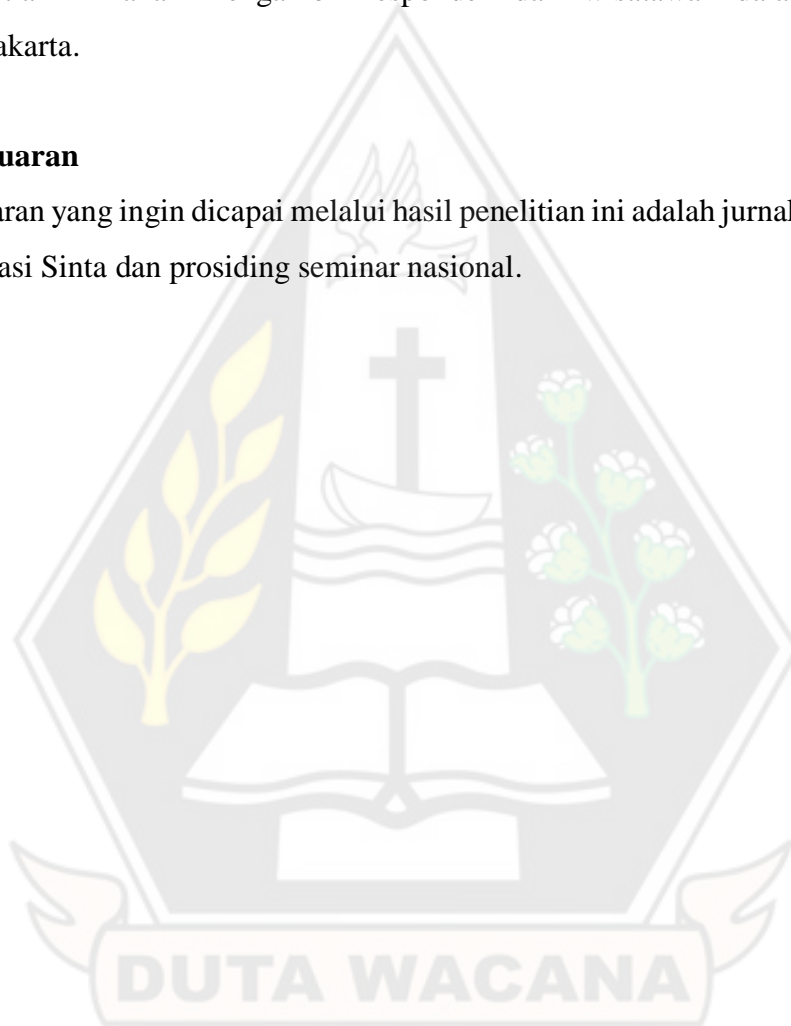
1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian mengenai preferensi desain restoran sebagai alternatif wisata rekreatif ini akan dibatasi pada kondisi sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan menasar pangsa pasar keluarga
2. Penelitian mengambil studi kasus restoran-restoran di D.I. Yogyakarta.
3. Penelitian ini akan mengambil responden dari wisatawan dalam provinsi D.I. Yogyakarta.

1.6. Target Luaran

Target luaran yang ingin dicapai melalui hasil penelitian ini adalah jurnal nasional (ISSN) terakreditasi Sinta dan prosiding seminar nasional.



DAFTAR PUSTAKA

- Ekomadyo, Agus S. 2006. **Prospek Penerapan Metode Analisis Isi dalam Penelitian Media Arsitektur**. *Jurnal Itenas: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni*, No. 2 Vol. 10, 51-57.
- Erinda, Aisyah, dan Srikandi Kumadji, Sunarti. 2016. **Analisis Faktor-Faktor Preferensi Pelanggan dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Terhadap Pelanggan McDonald's di Indonesia dan Malaysia)**. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*|Vol. 30 No. 1 Januari 2016 hal 87-95.
- Ingdadijaya, Rahmat, dan Janianton Damanik, Heddy Shri Ahimsa Putra, Nopirin. 2016. **Aktivitas Wisata Pilihan Keluarga Perkotaan**. *Jurnal Khasanah Ilmu - Volume 7 No.1 – 2016, halaman 39-44*.
- Juliana, Agatha N, Felicia (2020), **Pengaruh Desain Interior Terhadap Minat Pengunjung di Restoran The Garden Pantai Indah Kapuk**. *Jurnal Cakrawala* Volume 20 No. 1 Maret 2020, halaman 28-34. Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- Rahma, Miranti Sari, dan Prabu Wardono, Lies Neni Budiarti. 2017. **Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen**. *Jurnal Visual Art & Desain*, Vol. 9, No. 2, 2017, 67-86.
- Rianse, Usman. 2009. **Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Teori dan Aplikasi**. Bandung: CV. Alfabeta.
- Septiyanti, Ni Kadek; Arismayanti, Ni Ketut; Ariana, Nyoman. 2018. **Persepsi Wisatawan Mancanegara Dalam Memilih Restoran di Kelurahan Ubud, Gianyar, Bali**. *Jurnal Kepariwisata Dan Hospitalitas*, Vol. 2, No. 1, April 2018.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. **Penelitian dan Penilaian Pendidikan**. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Wardiyanta, Sudarmadji, Nopirin. 2017. **Studi Eksploratif Mengenai Yogyakarta sebagai Pengirim Wisatawan Keluarga**. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Volume 20, Nomor 1, Juli 2016 (84-96).

Wardiyanta, M. Syamsu Hidayat, Fitroh Adila. 2019. **Makan Di Luar Sebagai Tren Rekreasi Keluarga Masyarakat Sleman Yogyakarta**. Jurnal Media Bina Ilmiah, Vol.14 No.3 Oktober 2019, hal 2281- 2290.

Yupardhi, Toddy Hendrawan, dan I Kadek Dwi Noorwatha. 2019. **Instagrammable Interior: Studi Preferensi Tampilan Estetik dan Kreatif Interior Tempat Kuliner untuk Generasi Milenial (Instagrammable Interior: Aesthetics Appeal Preference Study of Culinary Places Interior for Millennial Generation)**. Prosiding Seminar Nasional Sandyakala 2019 halaman 46-55.

