

## BAB V

### KESIMPULAN

Pertimbangan elemen arsitektural seperti skala-dimensi-proporsi, layering-transparansi, pencayaan-pembayangan, eksterior-interior, suhu, suara, material-tekstur, dan perabot ruang secara langsung berdampak pada atmosfer ruangnya. Elemen dalam desain spasial ini tidak hanya mempengaruhi persepsinya terhadap ruang, melainkan juga mempengaruhi pandangannya terhadap diri sendiri dan orang lain. Bagaimana perancang dapat menata karakter arsitektural tersebut untuk menciptakan sensasi-sensasi tertentu merupakan hal yang telah terjawab.

#### 5.1. Tatahan Spasial

Plataran Tiga Dari memiliki kompleksitas bangunan yang sangat baik. Hal tersebut direpresentasikan melalui sejumlah aspek tatahan spasial yang beragam. Dimulai dari skala, dimensi, dan proporsi, bangunan ingin menyampaikan pesan yang berbeda kepada pengunjung yang berada di eskterior dan interior. Dari luar, bangunan yang tidak terlalu tinggi ini dikelilingi oleh lanskap yang sangat luas. Penekanan pada dimensi yang melebar menjadi yang utama. Disini, bangunan mengapresiasi gedung-gedung tinggi disekitarnya yang menjadi panorama memukau bagi pengunjungnya. Bangunan yang “*merendahkan diri*” membuat gedung-gedung tinggi disekitar semakin terlihat tinggi besar. Berbeda ketika pengunjung berada di dalam bangunan, langit-langit menjadi sangat tinggi, bangunan terasa besar dan terdapat kontras yang dimainkan untuk menimbulkan perasaan-perasaan tertentu. Antar massa utama Tiga Dari dengan massa tambahan Rumah Kaca Melati dipisahkan dengan jarak yang dapat membuat keduanya terlihat menyatu dengan lanskapnya, membuat bangunan secara utuh nyaman untuk dipandang.

*Layering* dan *Transparansi* dinilai sebagai kunci utama dalam memberikan kesan terhadap ruang. Restoran ini memiliki konsep ruang yang bervariasi. Ada yang bersifat tertutup, semi terbuka, dan terbuka. *Transparansi* yang tinggi menghasilkan sensasi keterbukaan yang mendominasi pada bangunan ini. Konsep ini seakan-akan “*membebaskan*” atau “*melepaskan*” seseorang ke alam luar, terlebih dalam masa pandemi ini yang dirasa seperti terpenjara. Selain itu, keterbukaan ini menciptakan dialog antar massa dengan lanskap dan yang terpenting adalah membanjiri ruang dalam dengan unsur alam, Disinilah aspek pencahayaan, suara, dan aroma dapat masuk ke dalam ruang. Baik pencahayaan alami maupun buatan sama-sama diolah dengan detail. Pencahayaan alami

memberikan sensasi menyegarkan sementara pencahayaan buatan menyoroti kemewahan dan intimasi. Hal tersebut juga didukung dengan material yang merespon cahaya dengan indah. Selain batu-bata merah yang paling dikenal, terdapat variasi material dan tekstur yang tidak hanya memikat indra penglihatan melainkan sentuhan. Setiap material memiliki citranya masing-masing. Hal ini juga yang menjadi pembeda utama dari kedua massa bangunan. Karakter ruang kemudian dilengkapi dengan perabot yang berbau seni. Keserasian ini membuat perabot yang bersifat temporal menjadi bagian dari bangunan yang tidak terpisahkan.

## 5.2. Suasana Ruang

Menakjubkan, mengagumkan, menyenangkan, *intimate*, dan *relaxing* – merupakan kata-kata yang mendefinisikan atmosfer atau suasana ruang di Plataran Tiga Dari. Ekstraksi akan suasana ini berawal dari pemetaan akan suasana hati subjek sendiri saat mengalami ruang. Suasana hati tersebut berkaitan erat dengan tatanan spasial yang diterima pengunjung sebagai stimulus. Melalui sejumlah ilustrasi mengenai pembentukan suasana yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, tidak hanya hubungan sebab-akibat antar keduanya yang dijelaskan, melainkan juga aspek tatanan spasial apa saja yang paling berperan dalam menciptakan sebuah suasana ruang.

Pada bangunan ini, suasana ruang menakjubkan ditentukan melalui aspek skala, dimensi, dan proporsi. Hal ini dapat terjadi karena diperkenalkannya kontras. Skala, dimensi, dan proporsi yang menentukan derajat ketertutupan dapat dimanipulasi dengan pencahayaan dan pembayangan pada ruang sehingga suasana ruang dalam tetap terasa intim meskipun memiliki skala yang megah. Pencahayaan dan pembayangan juga dapat dipadukan dengan material untuk menghasilkan ruang yang mengagumkan. Keduanya saling memperkuat satu sama lain untuk semakin memikat seseorang secara visual. Terdapat garis tipis diantara suasana yang mengagumkan dengan suasana yang menyenangkan. Suasana menyenangkan dicapai melalui variasi dalam material (tekstur) dan permainan *layering* dan transparansi. Ruang yang dihasilkan menjadi sangat bervariasi, tidak membuat jenuh. Terakhir adalah suasana *relaxing*, yang terbentuk dari aspek tatanan spasial terbanyak. *Layering*-transparansi, pencahayaan-pembayangan, suara, aroma, dan material memiliki perannya masing-masing dalam membuat pengunjung merasa relaks dan nyaman. Suasana ini banyak menyinggung unsur alam dan keteraturan (simetris).

Meskipun masing-masing suasana diciptakan melalui kondisi yang berbeda, tidak menutup kemungkinan bahwa ada aspek tatanan spasial dapat bersinggungan satu sama

lain, menghasilkan dua jenis suasana sekaligus. Suasana-suasana ini dapat dirasakan secara bergantian. Pada awalnya, suasana dirasakan pertama kali saat disambut oleh pepohonan dan kolam. Lalu suasana berubah menjadi mengagumkan ketika mulai menelusuri ruang dengan lebih jauh. Suasana hati juga bukan satu-satunya yang ditimbulkan oleh tatanan spasial sebuah tempat. Suasana tersebut juga dapat membangkitkan imaji atau memori yang berkaitan. Imaji ini dapat membawa seseorang kembali ke tempat tertentu atau mengingatkannya pada sebuah momen yang berkesan. Tentunya hal ini bersifat personal. Pembentukan atmosfer merupakan sesuatu yang bersifat abstrak. Dengan demikian, atmosfer ruang di Plataran Tiga Dari dapat diartikan beragam, tergantung suasana hati dan pemaknaan pribadi seseorang terhadap ruang.

### **5.3. Saran**

Pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembahasan mengenai atmosfer ruang, diharapkan dapat menggali lagi lebih jauh mengenai pembentukan emosi yang menjadi bagian dari pembentukan atmosfer. Keterbukaan dan kejujuran perasaan pada hasil penelitian dapat menjadi hal yang menarik karena penelitian ini bersifat subjektif dan unik dari sudut pandang peneliti yang sudah mengalaminya. Berkenaan dengan Hutan Kota by Plataran, studi untuk mempelajari lebih lanjut tentang hal yang memengaruhi persepsi ruang dan *sense of place* pada Hutan Kota by Plataran sangat menarik untuk digali. Terlebih dari grup Plataran yang memiliki ciri khas desain tersendiri. Hutan Kota by Plataran juga memiliki lokasi yang strategis, berada di tengah-tengah pusat kota. Persepsi ruang dan tingkatannya dalam pembentukan *sense of place* tempat ini sebagai oase di tengah kota dapat dipelajari pada penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

Bakker, Iris & Van der Voordt, Theo & Boon, Jan & Vink, Peter. (2014). Pleasure, Arousal, Dominance: Mehrabian and Russell revisited. *Current Psychology*.

Bartel, Caroline & Saveedra, Richard (2013). *The Collective Construction of Work Group Moods*. New York: Cornell University, Sage Publications, Inc. and Johnson Graduate School of Management

Chang, Clementine. (2006). *Architecture in Search of Sensory Balance*. University of Waterloo.

Eiland, Regan. (2020). *Experience Beyond the Visual : An Exploration of Haptic Design*. Auburn University.

Emeney, Drew. (2016). *Sensory Experience in Space: An Analysis of Phenomenology and Winneries*. University of Utah.

Fadzil, Alyani (2015). *Sensory Immersion in Architecture*. University of Portsmouth.

Kelley, David. (2016). *Modeling Emotions in a Computational System - Emotional Modeling in the Independent Core Observer Model Cognitive Architecture*.

Maurice Merleau-Ponty. (1986) 'The Film and the New Psychology' in *The Visible and the Invisible*. p 48. Northwestern University Press Evanston.

Nousiainen, Marjut & Lindroos, Heikki & Heino, Petri & Valta, Meri & Hakkinen, Jukka (2016). *Restorative Environment Design*. Kymenlaakso University of Applied Sciences.

Seo, Yeong-Seok & Huh, Jun-Ho. (2019). *Automatic Emotion-Based Music Classification for Supporting Intelligent IoT Applications*. *Electronics*.

Suriano, A. Matthew. (2016). *On An Architecture Of Atmosphere*. Toronto. Ryerson University.

Young, J. A. Clark, P. W. & McIntyre, F. S. (2007). An exploratory comparison of the casual dining experience. *Journal of Foodservice Business Research*

### Buku

Exner, Ulrich. and Pressel, Dietrich. (2020). *Basic Spatial Design*. 2<sup>nd</sup> ed. Birkhäuser

Zumthor, Peter. (2006). *Atmospheres*. Birkhäuser.

Pallasmaa, Juhani (2005). *The Eyes of The Skin Architecture and Senses*. Chichester: Wiley-Academy.

Malnar, Joy & Vodvarka, Frank. (2004). *Sensory Design*.

### Internet

*Hutan Kota by Plataran*. (n.d). Diakses tanggal 18 Mei 2021, dari [www.plataran.com](http://www.plataran.com)

*Hutan Kota by Plataran*. (n.d). Diakses tanggal 18 Mei 2021, dari <https://manual.co.id/directory/hutan-kota-plataran/>

