

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

“Bagaimana ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dieksplorasi melalui ruang virtual?”

Melalui analisis yang telah dilakukan pada Bab V, pertanyaan di atas dapat dijawab melalui tiga poin besar, yaitu:

##### 6.1.1. Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 sebagai Cagar Budaya melalui Ruang Virtual

Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 berhasil menghadirkan Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 sebagai Cagar Budaya (*Heritage*) secara digital di dalam Ruang Virtual. Melalui penggambaran tiga dimensi yang dialami oleh pengguna (responden) Ruang Arsitektur Virtual Stadhuis Batavia Abad ke-18. Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 memiliki tampilan menyerupai Stadhuis Batavia Abad ke-18 di dunia nyata yang bersumber literatur berupa lukisan dan gambaran karya seniman di masa terkait. Lukisan dan gambaran ditranslasi ke dalam bentuk tiga dimensi dan ruang, beserta material dan tekstur. Ruang tiga dimensi dialami oleh pengguna secara visual di dalam eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui Ruang Virtual.



Gambar 6.1 Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam Ruang Virtual

Ruang yang paling banyak dieksplor di dalam ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 adalah ruang orientasi berupa Lobby Utama di Lantai Dasar dan Foyer di Lantai Satu. Ruang ini memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan ruang lainnya, dan merupakan ‘titik berangkat’ di masing-masing lapisan lantainya dan kegiatan serta menentukan pilihan langkah menuju ruang selanjutnya dilakukan oleh pengguna di kedua ruang ini.

Ruang yang tidak dikunjungi oleh semua pengguna ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui Ruang Virtual adalah Ruang Penjara Bawah Tanah (Wanita). Hal ini terkait dengan penggunaan Ruang Virtual yang mengutamakan indera penglihatan, sehingga keberadaan Ruang Penjara Bawah Tanah (Wanita) yang berada di bawah *eye-level* dan tidak terjangkau oleh penglihatan pengguna ruang menyebabkan akses ke ruang ini kurang disadari oleh pengguna.

Elemen tangga utama pada Stadhuis Batavia Abad ke-18 menjadi elemen arsitektur bangunan Stadhuis yang paling sering disadari oleh pengguna ruang, karena letaknya mudah dicapai dan ditemukan oleh pengguna, yaitu di Lobby Utama Stadhuis dan merupakan satu-satunya jalur sirkulasi vertikal untuk menuju ke Lantai Satu.

#### 6.1.2. Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam Skala dan Proporsi melalui Ruang Virtual

Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 menyampaikan skala dan proporsi elemen arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui indera penglihatan responden pengguna Ruang Virtual. Di dalam ruang virtual, skala dan proporsi dialami oleh pengguna melalui ketinggian mata (*eye level*) yang disesuaikan dan diatur oleh masing-masing pengguna. Dari eksplorasi ruang arsitektur melalui ruang virtual, pengguna dapat menyadari skala elemen arsitektur pada arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 menurut skala manusia dan menyatakan terdapat beberapa elemen yang memiliki skala raksasa (*gigantic*) bila dibandingkan dengan skala manusia.

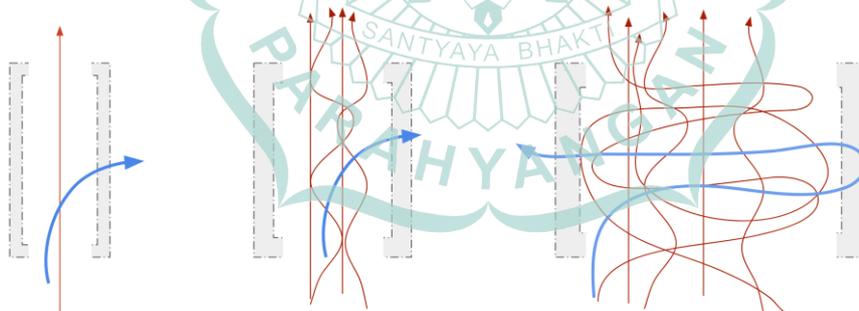
#### 6.1.3. Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam konteks Sirkulasi di dalam Ruang Arsitektur melalui Ruang Virtual

Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam konteks Sirkulasi di dalam Ruang Arsitektur melalui Ruang Virtual memisahkan elemen sirkulasi, yaitu alur dan ruang dari elemen waktu. Di dalam Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui Ruang Virtual, pengguna dapat bergerak melalui teleportasi yang menyingkat waktu perpindahan / pergerakan seseorang dari suatu titik di dalam ruang ke

titik lainnya (titik tujuan), sehingga secara ruang seseorang akan berpindah, namun tidak secara waktu.

Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam konteks Sirkulasi di dalam Ruang Arsitektur melalui Ruang Virtual juga menyebabkan tidak berlakunya teori sirkulasi menurut D.K. Ching secara 100%, yaitu bentuk ruang dan batasan ruang yang hadir secara visual, tetapi tidak membatasi dan membentuk pergerakan dari setiap orang sepenuhnya, karena di dalam ruang arsitektur pada Ruang Virtual melalui *software* Blender 3D, batasan ruang berupa dinding hanya menjadi batas visual, bukan batas fisik yang dapat membatasi sirkulasi dan alur pergerakan pengguna.

Keterbukaan ruang sirkulasi di dalam arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 juga tidak 100% memengaruhi alur sirkulasi seseorang dalam mengalami ruang arsitektur, dibuktikan melalui adanya sirkulasi melalui bidang penutup / pembatas ruangan berupa dinding, lantai, dan plafond yang digunakan pengguna ruang untuk berpindah dari satu ruangan ke ruangan lainnya di dalam ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam Ruang Virtual. Pengguna juga cenderung untuk tidak mengulang perjalanan yang telah dilalui, seperti menaiki tangga utama untuk bergerak menuju Lantai Satu Stadhuis Batavia Abad ke-18, tetapi langsung turun menembus elemen pembatas berupa lantai dan plafond ketika akan kembali ke Lantai Dasar.



Gambar 6.2 Dinding dan elemen pembatas ruang lainnya tidak membatasi sirkulasi pengguna di dalam ruang arsitektur melalui ruang virtual

## 6.2. Kritik dan Saran

Penelitian lanjutan mengenai penggunaan Ruang Virtual sebagai media eksplorasi arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial mungkin akan membutuhkan beberapa hal untuk melengkapi penelitian lanjutan tersebut, antara lain:

- Data literatur dan sumber terkait ruang arsitektur dan sejarah arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial secara lengkap untuk meningkatkan ketepatan model tiga dimensi yang digunakan untuk penelitian lanjutan Ruang Virtual sebagai media arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial.
- Penggunaan elemen atau komponen di dalam Ruang Virtual yang lebih dinamis dan interaktif, seperti interaksi dengan bukaan pintu, perabot, dan sebagainya di dalam Ruang Virtual arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial, sehingga eksplorasi dapat menjadi lebih imersif dan mungkin meningkatkan pemahaman pengguna terhadap fungsi suatu ruangan di dalam arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial.
- VR dapat dibuat dengan batas-batas ruang yang membatasi pergerakan pengguna di dalam ruang arsitektur sepenuhnya, sehingga VR memungkinkan digunakan untuk mempelajari alur pergerakan pengguna di dalam ruang arsitektur dengan lebih tepat.
- Pengetahuan khusus mengenai *software* yang digunakan untuk menciptakan dan menggunakan VR sebagai media eksplorasi arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Ching, F. D. (2007). *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi Ketiga*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Grosz, E. (2001). *Architecture from The Outside : Essays on Virtual and Real Space*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Heuken, A. (2007). *Historical Sites of Jakarta*. Jakarta: Cipta Loka Caraka.

### Skripsi

Putra, B. N., Antariksa, & Ridjal, A. M. (t.thn.). *Pelestarian Bangunan Kolonial Museum Fatahillah di Kawasan Kota Tua Jakarta*.

### Journal

Allan, J. (2013). *From Sentiment to Science - Docomomo Comes of Age*.

Indonesia, R. (2010). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya*.

### Internet

Google. (2023). *Google Earth*. Diakses pada tanggal 15 Maret 2023 melalui:  
<https://earth.google.com/web/search/museum+fatahillah/>

Kementrian Pendidikan, K. R. (2023). *kemendikbud.go.id*. Diakses pada tanggal 29 Juni 2023 melalui:  
<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/kebudayaan/kode/KB000131>