

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

“Bagaimana elemen Ruang Mental (Mental Space) yang terbentuk pada Studio TonTon?”

Konsep *Vanishing Architecture* yang diterapkan dalam Studio TonTon dan termasuk dalam aspek Ruang Mental tercermin dalam denah, tampak, dan potongan bangunan yang dirancang untuk memaksimalkan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pada denah, setiap ruang memiliki hubungan yang jelas antara ruang dalam dan luar yang ditonjolkan melalui ruang terbuka.

Pada tampak bangunan, desainnya mengadopsi transparansi, bahan reflektif, dan elemen yang menyatukan bangunan dengan lingkungannya. Dengan demikian, menciptakan kesan seolah dinding bangunan 'menghilang' atau menjadi transparan, memungkinkan pandangan dari luar ke dalam. Penggunaan refleksi dari material bangunan atau struktur yang terbuka juga mampu memberikan efek serupa, menciptakan ilusi 'menghilangnya' batas fisik bangunan dan integrasi yang baik dengan sekitarnya.

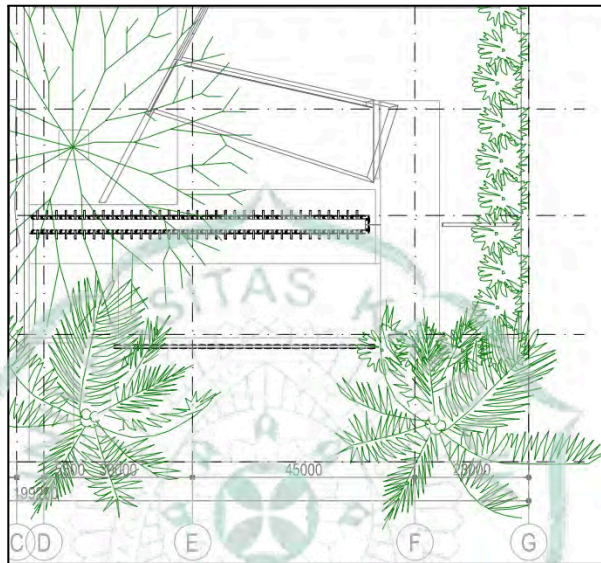
Potongan bangunan menunjukkan penggunaan material transparan atau semi-transparan pada dinding atau atap, memberikan pandangan yang tanpa gangguan antara bagian dalam dan luar. Melalui Potongan bangunan tersebut memberikan kesan bahwa batas fisik bangunan 'menghilang' atau setidaknya berkurang, menciptakan pengalaman visual yang menyatukan ruang internal dengan lingkungan eksternal secara harmonis.

“Bagaimana elemen Ruang Fisik (Material Space) yang terbentuk pada Studio TonTon?”

Elemen Material Space pada Studio TonTon terbentuk, berawal dari orientasi massanya mengikuti bentuk tapak persegi panjang dengan pola tatanan massa yang berbentuk Central karena tiap massanya menghadap ke bagian tengah yang berupa taman yang memiliki hirarki khusus sebagai estetika dan keseimbangan Ruang. Taman memperindah lingkungan sekitarnya yang memberikan elemen alami yang penting untuk

menciptakan keseimbangan antara ruang terbuka dan tiap massa ruangnya. Karena Tatanan massa tersebut berpola cluster menjadikan tiap ruangnya memiliki pelingkup berbentuk geometri persegi panjang yang bermaterial dinding kaca dengan bukaan ke arah taman yang berada di tengah untuk memperjelas pola cluster tersebut dan dinding putih yang mengarah batas tapak. Dengan penentuan ruangnya melalui sequence yang tiap ruangnya memiliki ukuran, ruang pelingkup, suara, dan cahaya,;

a. Ruang Entrance



Gambar 6.1 Skala dan Ukuran Entrance pada Studio TonTon
(Sumber : Studio TonTon)

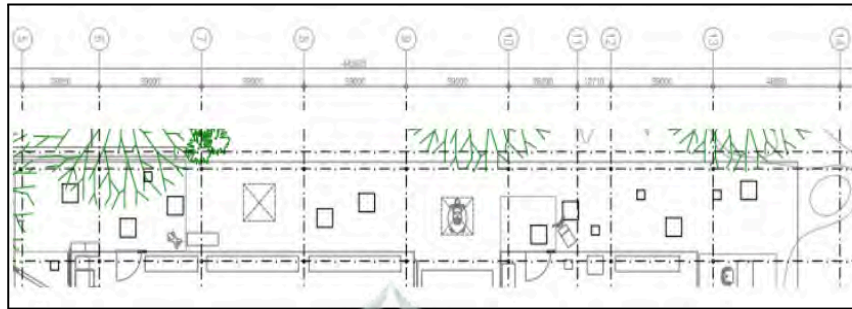


Gambar 6.2 Isometri Entrance pada Studio TonTon

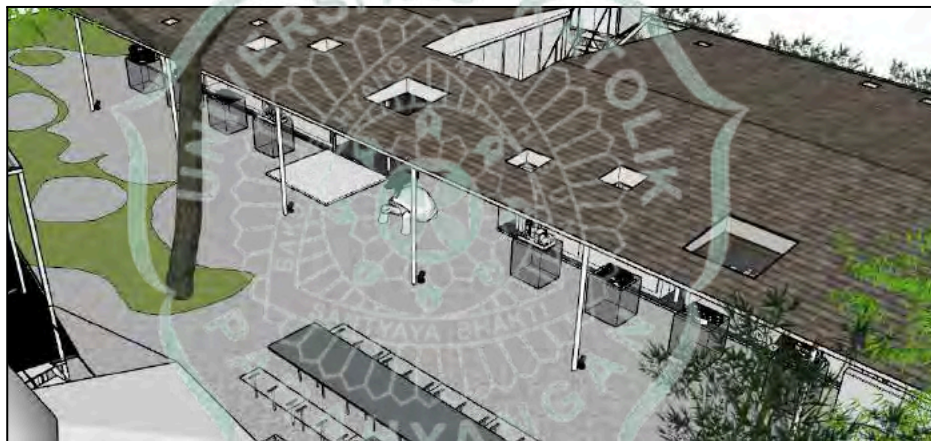
Pada bagian Entrance studio TonTon, berbentuk geometris persegi panjang terdapat bidang vertikal hanya setinggi 2.1 meter dengan lebar 1,6 meter dengan panjang

8 meter, dengan ruang pelingkup dinding kisi-kisi kayu dari dua sisi, lantai beton dengan finishing poles. Pada area entrance terdapat suara gemericik air yang dibuat sebagai penyangga dari kebisingan dan cahaya matahari dapat memasuki ruangan, dan adanya cahaya buatan dari lampu LED strip yang berguna sebagai guide saat menyusuri lorong

b. Selasar Utama



Gambar 6.3 Denah Selasar Utama Studio TonTon.
(Sumber : Studio TonTon)

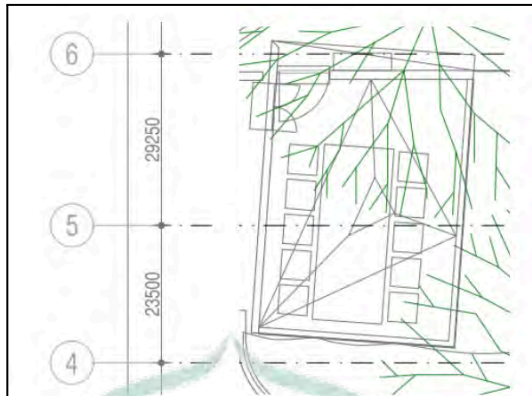


Gambar 6.4 Isometri Selasar Utama Studio TonTon.

Selasar utama memiliki ruang memanjang dan terbuka dengan bentuk geometris persegi panjang. Terlihat dengan samar ruangan tengah yang besar dengan pohon-pohon yang lebih tinggi daripada dinding di Studio TonTon. Pada selasar utama, memiliki tinggi 2,5 meter dengan lebar 3 meter dan panjang 31,1 meter. Ruang Selasar terdiri dari ruang pelingkup lantai beton dengan finishing poles dan atap bermaterial asphalt dengan yang tersusun oleh bukaan berbentuk kotak-kotak persegi yang masing-masing memiliki ukuran yang beragam, yang disusun secara tidak beraturan, plafon bermaterial vinyl seperti cermin sehingga dapat memantulkan. Selasar ini terdapat skylight berbentuk kotak-kotak persegi yang masing-masing memiliki ukuran yang beragam, yang disusun secara tidak beraturan. Dengan susunan kotak persegi tersebut, memberi efek permainan cahaya yang masuk ke dalam selasar, terlebih saat matahari siang, memberikan bekas

bayangan di waktu tertentu. Suara di selasar utama terdapat bunyi gesekan batu kerikil dengan alas kaki saat berjalan dan suara alam seperti gesekan daun dari pepohonan dengan angin dan suara burung

c. Ruang Tamu



Gambar 6.5 Denah Ruang Tamu Studio TonTon.
(Sumber : Studio TonTon)

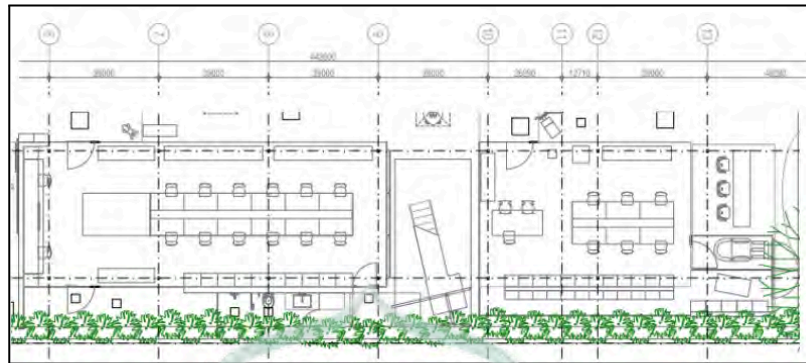


Gambar 6.6 Isometri Ruang Tamu Studio TonTon.

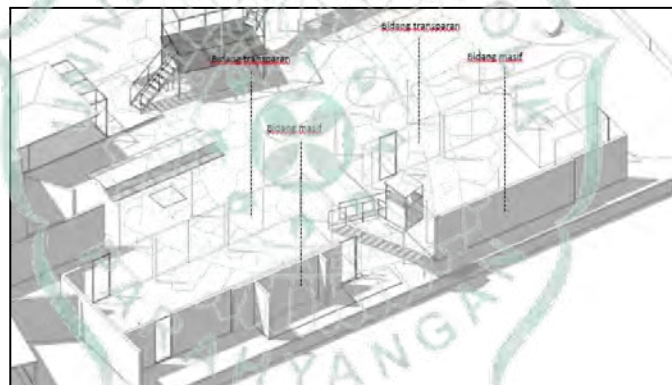
Area ruang tamu, memiliki bentuk geometris persegi panjang yang cenderung asimetris dengan ukuran ruangan dengan panjang 3 meter, lebar 5 meter, dan tinggi 6 m Ruang Tamu terdiri dari ruang pelingkup dinding putih dari keempat sisi dengan bukaan dari dua sisi yang mengarah ke arah selatan yang memungkinkan interaksi dengan ruang luar, lantai beton dengan finishing karpet abu-abu, atap miring bermaterial beton dengan bukaan skylight. Dengan ceiling bermaterial gypsum berbentuk segitiga yang diturunkan ke bawah. Terdapat berkas cahaya alami yang dibiarkan masuk melalui skylight berbentuk segitiga dengan ceiling yang diturunkan ke bawah, ceiling tersebut di offset

dengan bentuk segitiga seakan-akan bukaan kecil di atas menjadi membesar. Bukaan segitiga tersebut diberi lapisan kaca yang transparan sehingga air hujan tidak akan masuk ke ruangan tetapi cahaya matahari masih bisa menerangi ruangan dan pada ruang ini hanya dapat terdengar suara aktivitas berbincang antara arsitek dan klien.

d. Ruang Kantor Arsitek



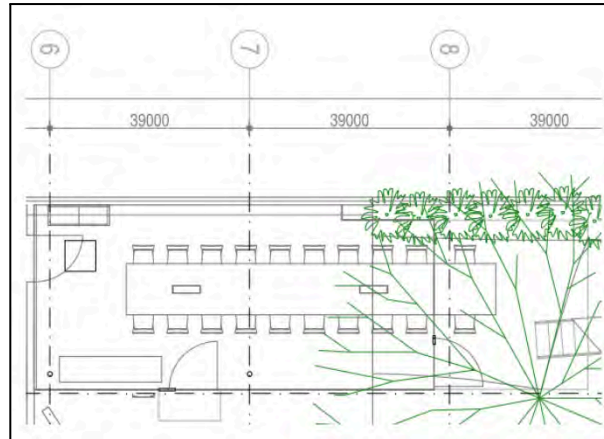
Gambar 6.7 Denah Ruang Kantor Arsitek Studio TonTon.
(Sumber : Studio TonTon)



Gambar 6.8 Isometri Ruang Kantor Arsitek pada Studio TonTon

Ruang Kantor Arsitek memiliki bentuk geometris persegi panjang dengan tinggi 2,5 meter, sedangkan lebar 4,7 meter dan panjang 20 meter. Ruang Kantor Arsitek terdiri dari ruang pelingkup dinding kaca dari ketiga sisi tanpa bukaan yang mengarah ke arah taman tengah, pintu kaca, lantai granit abu-abu, dan atap asphalt. Pada ruangan ini tidak memiliki lapisan horizontal berupa penutup atap, sehingga membiarkan cahaya dan air hujan memasuki ruangan taman. Pada saat masuk ruangan ini terdapat suara yang didominasi oleh suara orang yang sedang berdiskusi atau suara saat kegiatan bekerja.

e. Ruang Kantor Principal



Gambar 6.9 Denah Ruang Kantor Principal Studio TonTon.
(Sumber : Studio TonTon)



Gambar 6.10 Isometri Kantor Principal pada Studio TonTon

Ruang Principal ini memiliki proporsi lebih kecil dari ruang kantor arsitek dengan tinggi 2,5 meter, lebar 3,75 meter dan panjang 7,8 meter dengan bentuk ruang geometris persegi panjang. Ruang kantor principal terdiri dari ruang pelingkup dinding kaca dari kedua sisi yang mengarah ke arah taman, dinding putih yang mengarah ke bangunan sebelah, lantai granit dengan finishing hitam, atap asphalt dengan bukaan skylight di bagian utara massa. Pada ruang kerja ini cahaya matahari dapat memasuki ke area ruang kantor dengan adanya skylight dan beberapa bukaan berbentuk kotak persegi, dan ditambah cahaya buatan oleh lampu dan Pada ruang kantor principal suara yang didominasi oleh suara orang yang sedang berbincang pada saat meeting atau asistensi bersama principal

f. Ruang Maket



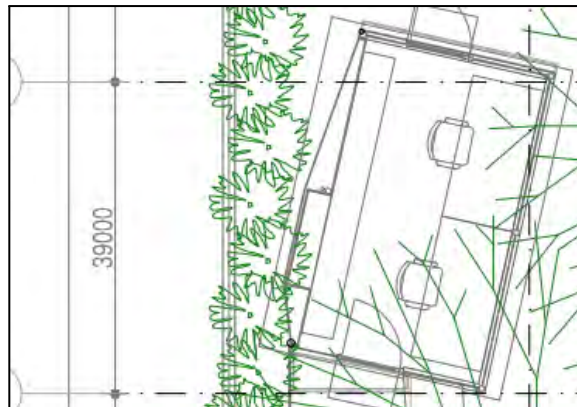
Gambar 6.11 Denah Ruang Maket Studio TonTon.
(Sumber : Studio TonTon)



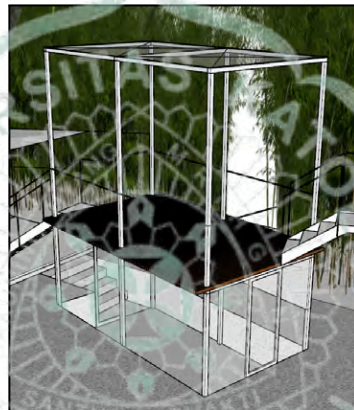
Gambar 6.12 Isometri Ruang Maket pada Studio TonTon

Ruangan ini hanya memiliki bentuk geometris persegi panjang dengan lebar 1,2 meter sedangkan tingginya hanya 2 meter dan panjang 10 meter. Ruang Maket terdiri dari ruang pelingkup dinding kaca dari keempat sisi tanpa bukaan, dengan lantai vinyl putih dan lantai kaca, dan ditutupi oleh atap kaca. Ruang ini memiliki bidang transparan pada sisi vertikal dan horizontal Sehingga cahaya matahari bisa masuk ke dalam ruangan secara langsung dan pada ruang maket tidak ada suara yang dihasilkan pada ruang ini karena ruang ini menjadi tempat penyimpanan maket yang jarang orang beraktivitas dan tidak terdengar suara yang masuk dari luar.

g. Ruang Meeting



Gambar 6.13 Denah Ruang Meeting Studio TonTon.
(Sumber : Studio TonTon)



Gambar 6.14 Isometri Ruang Meeting pada Studio TonTon

Ruang rapat yang letaknya 80 cm ke dalam tanah memiliki tinggi 2,5 meter dengan lebar 3,7 meter, dan panjang 4,2 meter. Ruang Meeting terdiri dari ruang pelingkup dinding kaca dari keempat sisi dengan bukaan mengarah ke arah taman, lantai granit dengan finishing hitam, ditutupi atap kaca. Pada ruang meeting ini karena tidak terdapat tritis maka cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan ini dan terdapat cahaya buatan dari lampu dan pada ruang ini tidak terdengar suara dari luar hanya suara yang sedang beraktivitas dari dalam saja seperti rapat dan berbincang.

“Seperti Apakah elemen ruang mental (Mental Space) dan ruang fisik (Material Space) memengaruhi ruang yang dialami (Lived Space) pada pengguna bangunan Studio TonTon?:

Ruang Mental yang terbentuk berawal dari konsep *Vanishing Architecture* yang diwujudkan pada denah, tampak, dan potongan pada bangunan setiap ruang memiliki

hubungan yang jelas antara ruang dalam dan luar yang ditonjolkan melalui ruang terbuka. Desainnya mengadopsi transparansi, bahan reflektif, dan elemen yang menyatukan bangunan dengan lingkungannya menciptakan kesan seolah dinding bangunan 'menghilang' atau menjadi transparan, memungkinkan pandangan dari luar ke dalam.

Dari Ruang Mental (Mental Space) berupa Konsep tersebut menghasilkan Ruang Fisik (Material Space) berupa tatanan ruang yang berpola cluster yang menghadap ke bagian tengah yang berupa taman yang memiliki hirarki khusus sebagai estetika dan keseimbangan Ruang serta mencerminkan konsep dari *Vanishing Architecture* itu sendiri yang dimana arsitektur itu hilang dan menjadi satu kesatuan dengan alamnya. Setiap bukaan ruangnya menghadap ke taman tengah yang luas yang memiliki pelengkap berbentuk geometri persegi panjang yang bermaterial dinding kaca dengan bukaan ke arah taman yang berada di tengah untuk memperjelas pola cluster tersebut dan konsep dari *vanishing architecture* itu sendiri.

Dengan penentuan ruangnya melalui sequence menghasilkan Lived Space dari gabungan Ruang Mental (Mental Space) dan Ruang Fisik (Material Space) yang berawal dari Entrance yang menghasilkan Lived Space dengan emosi senang dari suara dan tekstur yang diciptakan pada ruangan yang terasa padat dan renggang disaat yang bersamaan. dengan lebar ruangan yang hanya bisa dilalui oleh 2 orang. Dengan penggunaan elemen vertikal dengan kisi-kisi kayu memiliki tekstur yang unik dan bunyi percikan air pada water feature untuk mengurangi polusi suara membentuk kesan senang.

Menuju Selasar Utama yang menghasilkan Lived Space dengan emosi senang dari Ukuran atau Skala, Warna, dan Suara yang diciptakan pada ruangan yang terasa renggang karena terbukanya pandangan ke ruang tengah outdoor dan view belakang ke arah lapangan golf. Selasar utama ini menghasilkan tensi ruang yang lapang dan memanjang. Suara yang dihasilkan dari ruangan ini terdengar gesekan batu kerikil dengan alas kaki dari orang-orang yang melewati serta gesekan pohon dan angin, dan suara kicauan burung, ketika hujan suara cipratan air saat terkena batu kerikil yang memberi kesan tenang.

Selanjutnya Kantor Arsitek yang menghasilkan Lived Space dengan emosi senang dari Material dan Tekstur yang diciptakan pada ruangan ini terasa renggang. Dengan adanya dinding pembatas berupa bidang transparan, menjadikan ruangan ini

seakan-akan lebih luas. Dengan pemandangan langsung ke taman sehingga kerenggangan ruang menjadi lebih terasa. Tekstur pada dinding kaca transparan yang berupa stiker tersusun secara vertikal seperti kisi-kisi menarik perhatian responden yang berfungsi sebagai pembatas ruang privat. walaupun adanya stiker view ke arah taman tetap terlihat .

Kemudian Ruang Tamu yang menghasilkan Lived Space dengan emosi senang dari Suara dan Tekstur yang diciptakan pada ruangan ini hanya suara perbincangan jika ada suatu klien yang mengunjungi atau rapat, menjadikan tempat tersebut sunyi atau hening dan tentram. Warna didominasi warna putih dari material dinding, plafon dan atap tetapi terdapat warna abu-abu dari lantai dengan finishing karpet yang menjadikannya lantai ini berbeda dengan ruang lainnya

Selanjutnya Kantor Principal yang menghasilkan Lived Space dengan emosi senang dari Material dan tekstur yang diciptakan pada ruangan ini yang renggang yang menyerupai ruang kantor arsitek. Ruang ini dibatasi oleh pembatas dinding transparan kaca yang langsung menghadap ke ruang tengah outdoor. Tekstur pada ruang kantor ini yang menjadi perhatian responden adalah tekstur solid dari furniture yang berbeda dengan tekstur furniture pada ruangan lainnya

Kemudian Ruang Meeting yang menghasilkan Lived Space dengan emosi senang dari Suara dan Bau, yang diciptakan pada Ruang Meeting yang padat dan sempit. Namun, walaupun begitu ruangan ini tetap memberikan kenyamanan bagi pengguna dengan adanya batasan dinding transparan. Bau yang tercipta pada ruang ini berasal dari bau alam yaitu bau hujan, bau rumput. Suara yang masuk pada ruang kantor ini berasal dari suara alam seperti suara burung, suara gesekan pohon, suara gemericik hujan yang berada di luar ruangan.

Berakhir di Ruang Maket yang menghasilkan Lived Space dengan emosi takut dari Ukuran dan Skala, Material, dan Bau yang diciptakan pada ruang maket yang memiliki kepadatan yang cukup intens dibandingkan dengan ruangan lainnya. Pada bagian ini, batasan dinding terasa dekat. Walaupun padat. ruang maket ini masih memiliki keterhubungan dengan lingkungan luar karena penggunaan dinding yang transparan. Suara yang tercipta di ruang ini hampir tidak ada karena suara dari luar tidak masuk ke dalam ruang ini Bau yang ada pada ruangan maket hanya bau debu dari maket yang disimpan sudah lama karena ruangan tersebut hanya berfungsi ruang penyimpanan maket.

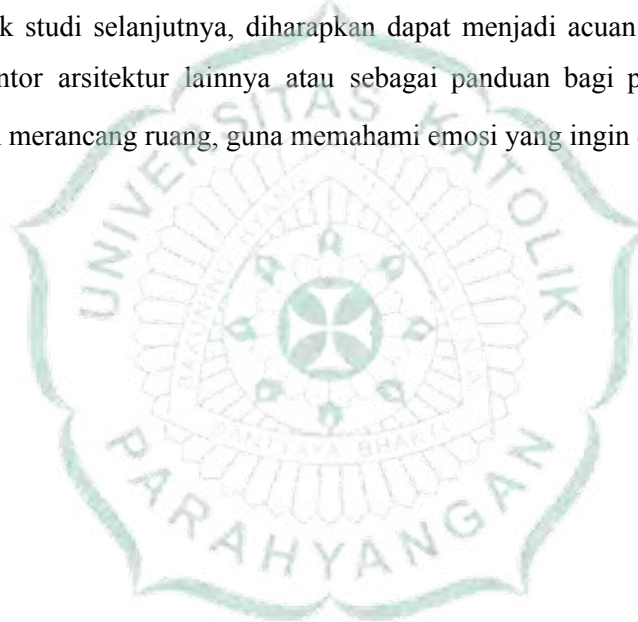


Gambar 6.7 Teori Lived Space oleh Juhani Pallasmaa

6.2. Saran

Penelitian ini menghasilkan Lived Space pada Studio TonTon melalui interaksi indra manusia dengan elemen pembentuk ruang yang melibatkan dasar emosi spasial. Akan tetapi membutuhkan proses penelitian lebih lanjut untuk mengetahui emosi spasial yang lebih spesifik dalam ruangnya

Untuk studi selanjutnya, diharapkan dapat menjadi acuan dalam mencari Lived Space di kantor arsitektur lainnya atau sebagai panduan bagi para arsitek dan calon arsitek dalam merancang ruang, guna memahami emosi yang ingin dicapai.





DAFTAR PUSTAKA

- Pallasma, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*.
- Ching, F. D. K. (2012). *Architecture: Form, Space, and Order*. John Wiley & Sons.
- Hartati, A., & Susanto, A. (2019). Pengalaman ruang melalui lima indera. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (STUPA)*, 1, 497–507.
- Riska, A. S. (2016). Peran Panca Indra dalam Pengalaman Ruang. *Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*.
- Kohn, A. E., & Katz, P. (2002). *Building type basics for office buildings*. John Wiley & Sons.
- Hartati, A., & Sutanto, A. (2019). PENGALAMAN RUANG MELALUI LIMA INDERA. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, 1(1), 497. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3807>
- Ariyanti, R. (1998). *Pengaruh pengaturan ruang kerja terhadap interaksi antar individu*. Universitas Indonesia Library. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=67826&lokasi=loka>
- Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dengan Pengguna Jasa – IAI Jatim*. (n.d). <https://iai-jatim.com/pedoman-hubungan-kerja-antara-arsitek-dengan-pengguna-jasa/>
- Jack, R. E., Garrod, O., & Schyns, P. G. (2014). Dynamic Facial Expressions of Emotion Transmit an Evolving Hierarchy of Signals over Time. *Current Biology*, 24(2), 187–192. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.11.064>