

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dilakukan untuk membahas pengalaman ruang arsitektur pada Nona Manis Dimsum Club dan Nyonya Manis Drinking Club serta elemen pembentuk ruang yang memengaruhi pengalaman ruang tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman ruang yang terbentuk berdasarkan indra manusia yang berinteraksi dengan elemen pembentuk ruang dan elemen pembentuk ruang yang memengaruhi terjadinya pengalaman ruang arsitektur pada Nona Manis Dimsum Club dan Nyonya Manis Drinking Club. Manfaat dari penelitian ini sebagai bahan studi untuk menciptakan pengalaman ruang dalam rancangan karya arsitektur kepada pihak yang memerlukan seperti mahasiswa, akademisi, arsitek, serta masyarakat.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pengalaman ruang arsitektur pada Nona Manis Dimsum Club adalah kesan bersih, terang dan halus (visual) yang dipengaruhi oleh elemen pembentuk ruang berupa elemen cahaya dan bayangan serta material, tekstur, ornamen, dan warna. Sedangkan, Nyonya Manis Drinking Club memiliki kesan nyaman dan lama (visual dan haptik) yang dipengaruhi oleh elemen material, tekstur, ornamen, dan warna, serta furnitur.

5.1.1. Pengalaman Ruang Arsitektur pada Nona Manis Dimsum Club dan Nyonya Manis Drinking Club

a. Nona Manis Dimsum Club

1) Kesan Bersih, Terang dan Halus

Bersih, terang dan halus merupakan pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung dari Nona Manis. Pengalaman ruang 'bersih' disebabkan oleh pencahayaannya yang merata dan terang di seluruh area Nona Manis. Selain itu, penggunaan material keramik bertekstur halus berwarna putih yang memantulkan cahaya dari lampu ke seluruh ruang yang menambahkan kesan terang dan bersih dari ruang.

2) Indra Penglihatan / Visual

Berdasarkan pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung yaitu kesan bersih, terang dan putih, merupakan interaksi yang didominasi oleh aspek visual atau dari indra penglihatan manusia. Mata sebagai organ dari indra penglihatan

menangkap visual yang disebabkan oleh elemen pembentuk ruang pada Nona Manis sehingga menciptakan pengalaman ruang pada pengunjung.

b. Nyonya Manis Drinking Club

1) Kesan Nyaman dan Lama

Kesan nyaman dan lama merupakan pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung. Kesan lama atau vintage disebabkan oleh penggunaan material, warna, ornamen dan bentuk furnitur yang klasik. Pemilihan material dan bentuk dari furnitur menimbulkan kesan nyaman bagi pengunjung sehingga dapat digunakan dalam waktu lama.

2) Indra Penglihatan / Visual dan Indra Peraba / Haptik

Berdasarkan pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung yaitu kesan nyaman dan lama, merupakan hasil interaksi oleh aspek visual atau dari indra penglihatan dengan aspek haptik atau indra peraba manusia. Mata sebagai organ dari indra penglihatan menangkap visual dan kulit sebagai alat dari indra peraba menangkap sensor dari elemen pembentuk ruang sehingga menciptakan pengalaman ruang arsitektur pada pengunjung.

5.1.2. Elemen Pembentuk Ruang yang Memengaruhi Pengalaman Ruang Arsitektur

a. Nona Manis Dimsum Club

1) Cahaya dan Bayangan

Seluruh area Nona Manis Dimsum Club diterangi oleh pencahayaan buatan berupa lampu yang diletakan pada area plafon secara merata. Pencahayaan yang terang ini mendukung aktivitas makan dan minum, serta menciptakan kesan mengundang dari area luar sebab Nona Manis terlihat menyala dan terang dari Jalan Braga. Akan tetapi, penempatan lampu yang berada tepat di atas meja makan dan jaraknya dekat dapat menyebabkan ketidaknyamanan pada pengunjung karena memberikan kesan panas.

2) Material, Tekstur, Ornamen, dan Warna

Pelingkup ruang Nona Manis Dimsum Club hampir seluruhnya menggunakan lapisan material keramik yaitu pada bagian lantai dan dinding dari Nona Manis. Material ini memberikan halus dan berfungsi untuk memantulkan cahaya dari lampu menuju elemen-elemen pada ruang sehingga menciptakan kesan terang.

Dominan berwarna putih, Nona Manis Dimsum Club menggunakan warna putih hampir di seluruh area kecuali pada bagian balok plafon, dan juga perabotnya. Warna putih menutupi seluruh ruang mulai dari bagian lantai, dinding,

sampai dengan plafonnya yang di cat putih. Warna putih ini juga memberikan kesan terang dan bersih pada ruang sehingga dari area luar terkesan terang dan bersih.

b. Nyonya Manis Drinking Club

1) Material, Tekstur, Ornamen dan Warna

Ornamen Nyonya Manis salah satunya adalah ornamen bentuk geometri segitiga dan lingkaran menarik perhatian pengunjung. Geometri lingkaran digunakan pada railing yang mengelilingi lantai mezanin dan tangga utama Nyonya Manis, serta pada struktur penunjang mezanin. Sedangkan, geometri segitiga digunakan pada latar panggung live music. Ornamen-ornamen geometri tersebut merupakan hasil dari desain arsitek Nyonya Manis yang terinspirasi dari bentuk yang tercerminkan di Kawasan Braga, Bandung.

Warna yang digunakan pada seluruh aspek ruang mulai dari penggunaan material furnitur, wallpaper ruang, ornamen-ornamen, cahaya lampu, dan sebagainya disesuaikan dengan konsep rustic yang ingin diwujudkan oleh arsitek Nyonya Manis. Warna yang terdapat pada Nyonya Manis bervariasi yaitu hijau, merah maroon dan burgundy, coklat tua, hitam dengan aksen keemasan.

2) Furnitur Tetap dan Sementara

Nyonya Manis memiliki furnitur yang unik dan menarik karena jenisnya yang bervariasi, mulai dari built in sofa, kursi bar, *ottoman* yang berbentuk kubus dan bulat, sofa datar, coffee table yang berbentuk oval dan setengah lingkaran, sampai dengan lemari penyimpanan yang dijadikan sebagai salah satu area foto. Selain digunakan sesuai fungsinya, furnitur juga sekaligus menjadi elemen dekoratif yaitu seperti pada area penerima Nyonya Manis yang diletakan *single* sofa klasik.

5.2. Saran

Penelitian ini menghasilkan pengalaman ruang pada Nona Manis Dimsum Club dan Nyonya Manis Drinking Club melalui interaksi indra manusia dengan elemen pembentuk ruang. Akan tetapi, penelitian ini belum melibatkan data emosi spasial sehingga pengalaman ruang berdasarkan emosi yang timbul pada pengunjung belum diketahui. Selain itu, penelitian dilakukan tepat setelah Nona Manis Dimsum Club selesai direnovasi dari konsep sebelumnya sehingga memungkinkan adanya perubahan data. Dengan demikian, dapat dilakukan pengecekan ulang terhadap pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agapiou, N. (2018). Sensing architecture. *Sustainable Design Unit*.
- Dharma, A. (n.d.). *Teori Arsitektur 3*. Jakarta: Gunadarma.
- Exner, U., & Pressel, D. (2019). *Basics Design: Spatial Design*. Birkhauser.
- Gibson, J. J. (1983). *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Greenwood Press.
- Hartati, A., & Susanto, A. (2019). Pengalaman ruang melalui lima indera. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (STUPA)*, 1, 497–507.
- Holl, S., Pallasmaa, J., & Pérez Gómez, A. (2006). *Questions of perception: Phenomenology of architecture* (New ed.). William Stout.
- Holtzschue, L. (2017). *Understanding color: An introduction for designers* (Fifth Edition). Wiley.
- Riska, A. S. (2016). Peran Panca Indra dalam Pengalaman Ruang. *Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*.
- Solso, R. L. (2007). *Psikologi kognitif edisi delapan*. Erlangga.
- Steele, F. (1981). *The sense of place*. CBI Pub. Co.
- Tuan, Y. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Waxman, L. K. (2004). *More Than Coffee: An Exploration of People, Place, and Community with Implications for Design*. The Florida State University.