

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Bedasarkan hasil analisa dan data instrument yang dilakukan, dapat disimpulkan hasil penelitian yang dapat menjawab tujuan penelitian yaitu:

Seperti apa *sense of place* pada Alun-alun Cicendo?

Sense of place yang tercipta pada Alun-alun Cicendo adalah ruang yang identik dengan kesenangan (*fun*), keramaian (*vitality*) dan kenyamanan (*pleasantness*). Hal ini didukung dengan elemen fisik spasial Alun-alun Cicendo, yaitu:

1. Penerapan bentuk desain Alun-alun Cicendo yang unik.

Beberapa desain seperti paviliun, undakan-undakan, dan *sky deck* memiliki bahasa bentuk yang unik dimana area paviliun menggunakan sudut-sudut lancip untuk membuat aksent pada Alun-alun Cicendo, undak-undakan memiliki *bevel* melengkung sehingga membentuk ruang kontinu baik secara akses maupun visual, dan juga *sky deck* memiliki elemen penutup lantai dengan derajat keterbukaan yang variatif sehingga dapat membentuk dialog antar pengguna ruang atas dengan ruang bawah.

2. Hubungan antar ruang yang saling memiliki relasi.

Ruang-ruang yang tercipta seperti paviliun dengan plaza, plaza dengan amfiteater, dan amfiteater dengan *sky deck* memiliki sekuen berirama a-b-a-b dimana selalu ada ruang yang dipakai untuk beraktivitas dan ada ruang yang disediakan untuk menonton aktivitas tersebut sehingga tercipta *living space*.

3. Adanya wadah-wadah untuk aktivitas bermain, berolah-raga, dan berinteraksi sosial, dan menjadi penonton dari suatu aktivitas.

Suatu tempat dapat dikatakan vital atau hidup bila jumlah keramaian pengguna tempat tersebut sebanding dengan kapasitas ruang yang ada. Alun-alun Cicendo memiliki kriteria tersebut, beberapa area memang dikhususkan bagi pengguna yang melakukan aktivitas (bermain basket, voli, dan *skateboard*) dan beberapa area memang dikhususkan untuk menonton aktivitas tersebut (paviliun, amfiteater, *sky deck*) dan kedua area ini saling berhubungan satu sama lain baik secara akses maupun visual.

4. Adanya undak-undakan sehingga menciptakan ruang bermain yang eksploratif.

Undakan-undakan yang di desain pada Alun-alun Cicendo merupakan elemen pembentuk ruang yang dapat difungsikan sebagai sirkulasi maupun tempat duduk. Dualisme fungsi ini secara tidak langsung menjadikan ajang bermain dalam mengeksplorasi ruang pada Alun-alun Cicendo.

5. Elemen dekorasi yang interaktif dengan pengunjung.

Beberapa desain elemen dekorasi yang ada di Alun-alun Cicendo dapat dimainkan oleh pengunjung yang datang ke tempat tersebut. Hal ini dapat menstimulasi *mood* positif dari pengunjung sehingga melahirkan rasa senang dan nyaman.

6. Penggunaan material yang otentik dengan identitas lingkungan dan juga aplikasi warna tekstur pada desain.

Penggunaan material *acid steel* dari hasil *trial & error*, membuat ini menjadi unik dibanding material lain karena tidak ada di pasaran. Penerapan material pada yang menampilkan karakter warna vibran, memberikan kesan visual yang indah karena tergradasi dengan warna netral material lain dan juga menjadi warna komplementer yang kontras dengan vegetasi sekitar.

7. Adanya ruang beraktivitas dengan konfigurasi furnitur yang menarik.

Beberapa furnitur yang di desain pada area *sky deck* serta pasar seni memiliki konfigurasi desain yang cukup menarik sehingga menghasilkan paduan aktivitas yang menarik dimana tempat duduk panjang dapat digunakan untuk duduk maupun tiduran, selain itu dipadukan dengan meja yang melingkari pohon dengan bukaan void sehingga dapat melihat aktivitas dibawahnya.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian ini, dapat ditemukan *sense of place* yang terbentuk pada Alun-alun Cicendo. Sebagai usulan penelitian yang lebih lanjut, hal menarik yang dapat diteliti adalah berbagai macam tingkatan *sense of place* yang tercipta pada Alun-alun Cicendo.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Canter, D. (1977). *The Psychology of Place*. London: Architectural Press.
- Jorgensen, B. & Stedman, R. (2001). Sense of Place as an attachment: Lakeshore owners attitudes toward their properties, *Journal of Environmental Psychology*.
- Relph, E.C. (1976). *Place and Placelessness*. London: Brondesbury Park.
- Stedman, R.C. (2003). *Sense of Place and Forest Science: Toward a Program of Quantitative Research*. Forest Science.
- Steele, F. (1981). *The Sense of Place: The Perspective of Experience*. London: Edward Arnold.
- Tuan, Yi-Fu. 1974. *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values*. New York: Columbia University Press.

2. Website

- Cross, Jennifer E. (2001). *What is Sense of Place?*. Diakses tanggal 3 Oktober 2018, dari http://western.edu/sites/default/files/documents/cross_headwatersXII.pdf
- Najafi, Mina. (2011). *The Concept of Place and Sense of Place In Architectural Studies: World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Humanities and Social Sciences Vol:5, No:8*, Diakses tanggal 3 Oktober 2018, dari <https://waset.org/publications/14034/the-concept-of-place-and-sense-of-place-in-architectural-studies>

3. Skripsi

- Dwiwahyu, Rama. (2017). *Sense of Place pada Wisma Salam*. Disertasi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.

GLOSARIUM

Eksplorasi kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.

Ergonomi ilmu tentang hubungan di antara manusia, mesin yang digunakan, dan lingkungan kerjanya.

Interkoneksi keterhubungan antar dua ruang

Kontinu berkesinambungan; berkelanjutan; terus-menerus.

Kognisi kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dsb). Atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri.

Kognitif merupakan pengetahuan faktual yang empiris. Kognitif biasanya berhubungan dengan atau melibatkan proses kognisi.

Okupasi pendudukan, penggunaan, atau penempatan tanah kosong.

Setting merupakan latar baik berupa fisik ataupun non-fisik yang menjadi dasar dari perilaku manusia. Dalam konsep arsitektur, sebuah tempat sudah memiliki latar tertentu yang membentuk tempat itu sendiri, seperti latar fisik, latar aktivitas, latar sosial, dll.

Undak-undakan tangga atau tempat yang bertingkat-tingkat.

