

BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

“Bagaimana elemen *Mental Space* (**Ruang Mental**) dan *Material Space* (**Ruang Material**) terwujud pada *guest house* Tiongkok Kecil Heritage?”

Desain umum sesuai teori = Konsep → Ide
Guest House Tiongkok Kecil Heritage = Cerita → Konsep & Ide

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa bangunan *guest house* Tiongkok Kecil Heritage merupakan hasil dari cerita yang dialami oleh pemilik bangunan yaitu pak Rudy Hartono. Sebuah **cerita** dan pengalaman dari pak Rudy Hartono di implementasikan menjadi sebuah konsep dan ide yang akhirnya dituangkan pada *guest house* Tiongkok Kecil Heritage. Persepsi pemilik tentang masa lampaunya mempengaruhi konsep dan ide dari bangunan sehingga bangunan menjadi sesuatu yang diinginkan oleh pemilik itu tersebut.

Pak Rudy Hartono mempunyai sebuah cita – cita untuk mempunyai bangunan kuno seperti bangunan Candra Naya yang di lestarikan dengan baik sehingga terbuat lah *guest house* Tiongkok Kecil Heritage yang merupakan bangunan kuno dengan material yang baru. Pak Rudy pun mempunyai konsep ruang pada bangunan dimana kendaraan dapat memutar bangunan. Hal tersebut di implementasikan dengan adanya sirkulasi dengan dimensi pas untuk kendaraan mobil dikeliling bangunan tersebut walaupun sirkulasi tersebut sekarang hanya digunakan oleh orang. Perencanaan area Tiongkok Kecil Heritage secara keseluruhan belum tuntas, dimana dapat dilihat dari entrance menuju *guest house* Tiongkok Kecil Heritage yang merupakan sambungan dari dua bangunan dan area berbeda yang belum selesai.

Dari 8 *material space* yang diidentifikasi sebelumnya elemen Tempat, Waktu, dan Alur sudah ditentukan oleh penulis agar *material space* dapat terfokuskan pada elemen yang mempunyai variabel yang berebeda – berbeda pada ruangnya. Sehingga meninggalkan 5 elemen *material space* yang dapat dirasakan oleh responden.




Penulis melihat hasil dominan yang mempengaruhi *material space* pada ruang adalah Bentuk, Ukuran, dan Material yang signifikan ada pada ruangan – ruangan dalam Tiongkok

Kecil Heritage. Dimana **Material** menjadi elemen *material space* yang dominan pada 8 ruangan dari 8 ruangan, Bentuk menjadi elemen *material space* yang dominan pada 7 ruangan dari 8 ruangan, dan Ukuran menjadi elemen *material space* yang dominan pada 6 ruangan dari 8 ruangan.

Elemen *material space* suara dan cahaya juga menjadi elemen *material space* pada beberapa persepsi yang telah responden rasakan, tetapi elemen *material space* **Bentuk**, **Ukuran**, dan **Material**, sesuai penjelasan responden, menjadi *material space* yang dominan pada *guest house* Tiongkok Kecil Heritage.

“*Lived Space* apa yang dirasakan oleh pengguna pada *guest house* Tiongkok Kecil Heritage?”

Tabel 6.1 Persepsi dan Emosi pada ruangan

Ruang	Persepsi	Emosi
 <p>Entrance</p>	<p>Gelap Sangat Sempit Sangat Kasar Sangat Berat Hangat Sangat Sunyi Bingung</p>	<p>Waspada</p>
 <p>Ruang Penerima</p>	<p>Sangat Terang Sangat Longgar Sangat Sunyi</p>	<p>Gembira Kagum</p>
 <p>Selasar A</p>	<p>Hidup Sangat Kuno Terang Longgar Halus Bersih Tenram</p>	<p>Kagum</p>
 <p>Selasar B</p>	<p>Sangat Kuno Terang Dingin Buatan Tenram</p>	<p>Gembira</p>
 <p>Area Kamar Mandi</p>	<p>Sangat Kuno Sangat Terang Longgar Sangat Dingin Sunyi</p>	<p>Takut</p>

 <p>Selasar C</p>	<p>Terang Sangat Sempit Sangat Dalam Dingin Sangat Sunyi</p>	<p>Gembira</p>
 <p>Lobi Bangunan</p>	<p>Sangat Hidup Sangat Kuno Terang Longgar Sangat Kuat Hangat</p>	<p>Kagum</p>
 <p>Ruang Tengah Bangunan</p>	<p>Sangat Kuno Sangat Gelap Sangat Sempit Sangat Hangat Sangat Sunyi</p>	<p>Takut</p>

Dapat disimpulkan bahwa *Lived Space* (ruang yang dihidupi) yang dirasakan oleh pengguna bangunan berupa persepsi dan emosi yang dirasakan pada sebuah ruang. Dapat dilihat pada Tabel 6.1 bahwa persepsi dan emosi yang dirasakan oleh pengguna berbeda – berbeda antar ruangnya. *Lived Space* yang dirasakan tersebut tidak terbatas oleh 1 persepsi yang dirasakan pada satu ruang melainkan sebuah ruang memiliki beberapa persepsi yang diserap oleh pengguna. Berdasarkan hasil analisa distributif dimana penulis melihat kecenderungan persepsi dan emosi pengguna pada *Lived Space* yang dominan dan signifikan dirasakan adalah Persepsi **Sangat Kuno – Terang – Sangat Sunyi**, dan Emosi **Gembira** dan **Kagum**.

“**Faktor** pembentuk apa saja yang mempengaruhi *Lived Space* yang dirasakan pengguna dari *guest house* Tiongkok Kecil Heritage?”

Dapat disimpulkan bahwa faktor pembentuk yang mempengaruhi *Lived Space* pada *guest house* Tiongkok Kecil Heritage adalah *material space* **Bentuk**, **Ukuran**, dan **Material**. Contohnya bentuk geometris kotak pada ruangan Area Kamar Mandi memberikan persepsi ‘longgar’ sedangkan bentuk geometris persegi panjang pada Selasar C memberikan persepsi ‘sangat sempit’. Ukuran pada ruang Entrance yang berukuran 3.50 m x 10.5 m dan ketinggian 2.5m memberikan persepsi ‘Sangat Sempit’ sedangkan ukuran pada Ruang Penerima dengan ukuran 30.00 m x 8.00 m memberikan persepsi ‘Sangat Longgar’. Material pada ruang Selasar A dengan dinding bata plester berwarna cat putih

memberikan persepsi ‘Terang’ dan material pada ruang Entrance yaitu dinding bata plester *unfinished* memberikan persepsi ‘Gelap’.

Walaupun begitu, *material space* tersebut tidak memberikan persepsi yang diterima oleh responden secara definitif atau pasti. Material yang sama pada ruangan yang berbeda tidak selalu memberikan persepsi yang sama pada responden. Contohnya, elemen material berwarna merah yang sama pada dinding di Selasar B dan Selasar C tidak memberikan persepsi yang sama pada responden. Material dinding cat merah pada Selasar B memberikan persepsi ‘Terang’ sedangkan material dinding cat merah pada Selasar C memberikan persepsi ‘Gelap’. Hal ini dikarenakan elemen – elemen tersebut dipengaruhi oleh elemen – elemen lain yang berada pada ruangan tersebut.

Persepsi yang dirasakan oleh responden juga dapat berasal dari kombinasi dari 2 material space yang responden rasakan langsung pada ruang. Contohnya adalah ruang *Entrance* yang mempunyai ketinggian ruang (material space Ukuran) yang rendah dan elemen material yang berwarna gelap membuat responden merasa ruang ‘Sangat Berat’. Ukuran dinding 8.00 m pada Selasar C dengan material dinding berwarna merah memberikan persepsi ‘Sangat Dalam’ terhadap responden.

Tabel 6.2 Persepsi yang dihasilkan oleh 2 Elemen Material Space

Entrance	Selasar C
	
<p>Elemen Ukuran + Material = Persepsi ‘Sangat Berat’</p>	<p>Elemen Ukuran + Material = Persepsi ‘Sangat Dalam’</p>

Dapat disimpulkan bahwa satu elemen *material space* juga tidak hanya bertanggung jawab pada satu elemen persepsi dan emosi tetapi juga mempengaruhi lebih dari satu elemen persepsi dan emosi yang diterima oleh pengguna bangunan. Contohnya adalah *Material Space* Ukuran yang diidentifikasi pada ruangan *Entrance* mempengaruhi persepsi ‘Sangat Sempit’, ‘Sangat Berat’ dan ‘Hangat’ pada ruangan tersebut. *Material Space* Bentuk pada ruangan *Entrance* juga menjadi alasan persepsi responden pada persepsi ‘Gelap’, ‘Sangat Sempit’, ‘Sangat Kasar’, ‘Hangat’, ‘Sangat Sunyi’, dan ‘Bingung’.

6.2. Temuan

Pada ruang Selasar B dan ruang Area Kamar Mandi, kedua ruang mempunyai hasil Persepsi dan elemen material space yang bisa dibilang identikal. Pada ruang Selasar B, persepsi dominan yang dirasakan adalah ‘Sangat Kuno’, ‘Terang’, ‘Dingin’, ‘Buatan’, dan Tentram. Untuk ruang Area Kamar Mandi persepsi yang dirasakan adalah ‘Sangat Kuno’, ‘Sangat Terang’, ‘Longgar’, ‘Sangat Dingin’, dan ‘Sunyi’. Persepsi yang hampir identikal pada kedua ruangan ini adalah persepsi ‘Sangat Kuno’, ‘Terang’, dan juga ‘Dingin’. Waktu pada kedua ruangan sama dimana perbandingan tersebut sudah menjadi variabel yang sama

Walaupun tersebut, emosi yang dirasakan pada ruangan – ruangan tersebut berbeda dimana pada ruang Selasar B emosi responden dominan adalah Gembira (+) dan emosi responden pada ruang Toilet Pengunjung adalah Takut (-).

Tabel 6.2 Perbandingan ruang Selasar B dan Area Kamar Mandi

Ruangan	Persepsi	Emosi
 Selasar B	Sangat Kuno Terang Dingin Buatan Tentram	Gembira
 Area Kamar Mandi	Sangat Kuno Sangat Terang Longgar Sangat Dingin Sunyi	Takut

Ditemukan bahwa ruangan yang berbeda tetapi mempunyai persepsi yang hampir sama belum tentu memberikan emosi yang sama – sama positif atau sama – sama negatif yang membuktikan ada faktor lain yang membuat hasil tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Holl, Steven. Pallasma, Juhani. Perez-Gomez, Alberto (2006). *Questions OF Perception Second Edition*. California : a+u Publishing Co., Ltd./William Stout Publishers

Pallasmaa, Juhani (1996), *The Eyes of the Skin Third Edition*. USA (2005) : John Wiley and Sons

Skripsi

B, Preetika (2015), *Cinema in Architecture: Synergism*, Departemen of Architecture School of Architecture and Planning, Annauniversity, Chennai, India.

Cetin, Hasan Okan (2006), *Fundamentals of Architectural Design in Comparrasion to Filmmaking*, The Graduate School of Natural And Applied Sciences of Middle East Technical University, Ankara, Turki.

Journal

Modi, Kushav. Shah, Sanjiv. (2013), *Architecture & Cinema : Interpretation of Cinematic Spatial Montage for Space-tectonics in Architecture*.

Mcgloin, Martin (2012) *What is Cinematic Architecture?*

Pallasmaa, Juhani (2001), *The Existential Image : Lived Space in Cinema and Architecture*

Internet

Baratto, Romullo (2017) *How Architecture Speaks Through Cinema*. Diakses pada 12/7/18 melalui Archdaily : <https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>

Mcgloin, Martin (2012) *What is Cinematic Architecture?* diakses pada tanggal 5/9/18 pukul 13.50 melalui : https://issuu.com/martin_mcgloin_b_arch/docs/issu_book

Pegas, Mario (2018) *The Element of Continuity Between Cinema and Architecture* diakses tanggal 10/7/18 melalui : <https://www.behance.net/gallery/64474027/THE-ELEMENT-OF-CONTINUITY-CINEMA-ARCHITECTURE>

