

Analisis Desain Arsitektur dalam Membentuk Sense of Place Studi Kasus: The Lapan Square

Hana Setiastari

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain,
Universitas Pembangunan Jaya
hana.setiastari@student.upj.ac.id

Rahma Purisari

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain,
Universitas Pembangunan Jaya
rahma.purisari@upj.ac.id

ABSTRAK

Creative hub saat ini menjadi tren di kalangan milenial. Terlebih di kawasan Tangerang Selatan, munculnya *creative hub* sendiri telah menyebar di beberapa titik, termasuk The Lapan Square. Tren *creative hub* ini mewadahi aktivitas sosial para milenial, dimana mereka memiliki kebanggaan tersendiri jika melakukan aktivitas disana terutama di *creative hub* yang berada di pusat bisnis. The Lapan Square justru tidak berlokasi di pusat bisnis Tangerang Selatan, dengan keunikan karakteristik bangunannya, The Lapan Square berhasil menjadi magnet bagi generasi milenial karena memiliki karakter visual dalam desain arsitekturnya. Penelitian ini akan mengulik tentang bagaimana sebuah desain arsitektur melalui karakteristik visual pada bangunan The Lapan Square dapat menimbulkan kesan bagi penggunanya, atau dengan kata lain membentuk *sense of place*. *Sense of place* dapat terjadi melalui berbagai aspek yang terlihat maupun tak terlihat, aspek yang terlihat berupa bentuk desain pada bangunan seperti penggunaan material dan juga bentuk bangunan kontainer yang digunakan, sedangkan aspek yang tak terlihat meliputi perasaan yang dirasakan oleh pengguna terhadap desain bangunan The Lapan Square. Penelitian ini akan membuka wawasan kita mengenai desain sosial yang terjadi karena adanya pengaruh desain arsitektur yang melibatkan persepsi manusia sebagai pengguna The Lapan Square. Dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, peneliti akan mendeskripsikan fenomena yang terjadi melalui pengumpulan data seperti observasi dan wawancara untuk mendapatkan persepsi dari pengguna mengenai *sense of place* yang dirasakan pada bangunan The Lapan Square. Pada akhirnya penelitian ini akan menganalisis elemen karakter visual dalam membentuk *sense of place* di The Lapan Square dan membuktikan bahwa *sense of place* sendiri merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sebuah desain sosial.

Kata Kunci: *Creative Hub*, Karakter Visual, *Sense of Place*.

PENDAHULUAN

Creative Hub atau pusat kreatif merupakan suatu tempat yang dapat mewadahi beberapa aktivitas yang dilakukan oleh pelaku-pelaku kreatif antar komunitas.

Creative Hub dapat berbentuk fisik yang menyediakan tempat berupa ruang – ruang yang dapat mewadahi aktivitas dari beberapa jenis komunitas kreatif yang berperan sebagai pelaku kreatif seperti komunitas seni, selain itu *Creative Hub* juga dapat mewadahi beberapa bisnis di bidang industri kreatif (Eka, 2020).

Creative Hub mulai berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Tangerang Selatan mulai muncul *creative hub* salah satunya The Lapan Square. *Creative Hub* sudah menjadi tren saat ini karena memiliki fungsi yang menguntungkan bagi para pelaku kreatif baik individu maupun komunitas dalam melakukan pekerjaannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh DSResearch bersama dengan Direktorat Infrastruktur Ekonomi Kreatif, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, *Creative Hub* telah ada di Indonesia kurang lebih dari 10 tahun terakhir dan semakin berkembang dan menjadi tren di Indonesia terutama di kota – kota besar dalam 4-5 tahun terakhir (Eka, 2020).

Dengan berkembangnya *Creative Hub* yang sangat pesat tentunya tidak terlepas dari bentuk fisik yang ada, seperti bangunan – bangunan *Creative Hub*. Bangunan – bangunan *Creative Hub* tentunya harus dapat mewadahi aktivitas–aktivitas kreatif di dalamnya. Adanya *Creative Hub* ini menimbulkan dampak sosial bagi pengguna, salah satunya adalah pengguna *Creative Hub* didominasi oleh generasi milenial dimana mereka akan memiliki kebanggaan tersendiri jika melakukan aktivitas pekerjaan di sentral bisnis yang berlokasi di lokasi yang strategis dan berada di pusat bisnis dengan tujuan agar tempat tersebut dapat mudah untuk dikunjungi. Namun, The Lapan Square yang merupakan *creative hub* tidak berada di jalan utama. Namun dengan lokasinya yang berada di jalan kecil, bangunan *creative hub* The Lapan Square ini tetap ramai dikunjungi. Bentuk fisik yang ada di *creative hub* tentunya tidak terlepas dari peranan arsitek dalam mendesain bangunan *creative hub* sehingga dapat memenuhi aktivitas di dalamnya (Eka, 2020).

Peranan desain arsitektur sangat penting karena suatu bangunan dapat memberikan kesan bagi para penggunanya atau dapat disebut sebagai *sense of place*. *Sense of Place* dapat terbentuk dengan beberapa faktor baik fisik maupun non fisik. Faktor fisik salah satunya meliputi *finishing* bangunan, sampai ke simbol yang dapat menghasilkan karakter dalam suatu bangunan secara visual, karakter visual di suatu tempat dapat menjadi faktor fisik yang dapat menimbulkan *sense of place*. Sedangkan faktor non fisik dapat timbul karna adanya aktivitas dan juga persepsi pengguna (Wardhani & Astrid, 2019)

KAJIAN TEORI

Pengertian *Sense Of Place*

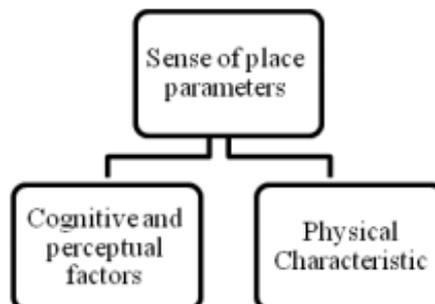
Teori utama yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah teori *sense of place*. Menurut Fritz Steele dalam bukunya yang berjudul *The Sense of Place* (1981), *sense of place* merupakan perasaan yang memiliki keterkaitan dengan pengalaman seseorang terhadap suatu tempat. Pengalaman tersebut dapat menimbulkan perasaan bagi seseorang terhadap suatu tempat. Sedangkan menurut Lynch (1960), *sense of place* timbul di suatu tempat karena adanya ciri

atau identitas pada tempat tersebut.

Suatu tempat akan mencapai maknanya sendiri dengan adanya pengalaman pengguna dengan atribut fisik di dalamnya seperti simbol – simbol atau hal – hal khusus yang ada pada suatu tempat sehingga tempat tersebut memberikan karakteristik dan kesan tersendiri. Untuk dapat mengetahui adanya *sense of place* di suatu tempat maka suatu tempat perlu untuk dikenali. Suatu tempat akan mudah dikenali ketika tempat tersebut memiliki identitas atau karakter (Tuan, 1977).

Persepsi Pengguna dan Tingkatan Sense of Place

Menurut Hashemnezhad, et al. (2013), *Sense of place* memiliki hubungan yang erat dengan 2 (dua) hal yaitu pengaruh subjektif (kognitif dan perseptual) dan objektif (bentuk fisik). Pengaruh subjektif berasal dari pengalaman manusia yang timbul berdasarkan adanya pengalaman subjektif manusia sehingga timbul makna pada tempat tersebut sedangkan pengaruh objektif timbul berdasarkan hal – hal yang berasal dari luar (eksternal) yaitu bentuk atau gambar yang dapat dilihat dengan indra manusia seperti simbol – simbol yang ada dalam suatu tempat.



Gambar 1. Faktor – faktor Sense of place (Sumber : The Sense of Place, Steele, 1981)

Pengalaman tiap manusia berbeda – beda, oleh karena itu menurut Shamai (1991) menjelaskan pengalaman atau perspektif orang mengenai *sense of place* yang berbeda – beda dengan menggunakan skala atau tingkatan (Gambar 3).



Gambar 2. Tingkatan Sense of place
(Sumber : Panduan Penataan Kawasan Koridor Pasar Tradisional, 2019)

Karakter Visual dalam *sense of place*

Bentuk fisik dapat menimbulkan ciri khas di suatu tempat yang dapat membentuk karakter. Karakter yang ada pada suatu tempat dapat menimbulkan adanya *sense of place*. Karakter merupakan suatu atribut yang dapat membentuk dan juga membedakan antara satu hal dengan hal lainnya. Untuk mengetahui seperti apa karakter visual yang ada di suatu tempat, karakter visual memiliki beberapa elemen pembentuk (Adenan, Budi, & Wibowo, 2012).

Menurut Smardon et al. (1986), pembentuk karakter visual tersebut dapat terbentuk oleh beberapa komposisi elemen, diantaranya :

1. *Form* (Bentuk), merupakan pembentukan antara beberapa elemen menjadi suatu kesatuan bentuk.
2. *Line* (Garis), Garis dapat menjadi arahan dalam penglihatan untuk membedakan suatu objek seperti warna, bentuk, dan tekstur.
3. *Color* (Warna), merupakan atribut yang paling menonjol. Warna dapat membedakan antara satu bentuk dengan bentuk lainnya.
4. *Texture* (Tekstur), dapat memberi pengaruh kepada seseorang baik secara emosional ketika disentuh oleh seseorang maupun secara visual yaitu bagaimana permukaan bentuk dapat memantulkan cahaya.
5. Skala dan Proporsi, merupakan elemen yang dapat menciptakan suatu suasana yang berhubungan antara proporsi satu karya arsitektur dengan yang lainnya.

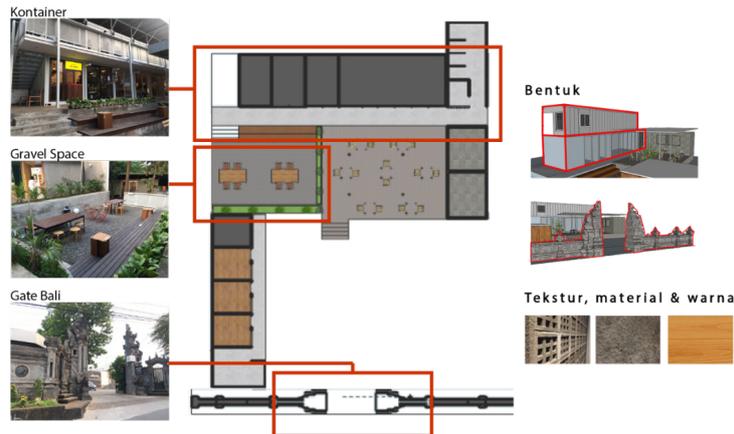
METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Dengan menggunakan metode ini peneliti dapat mendeskripsikan objek penelitian dalam bentuk narasi. Dalam metode kualitatif deskriptif ini peneliti menghubungkan teori dengan data yang ada dan dengan mengumpulkan data dengan menggunakan cara observasi yang dilakukan dengan pengamatan terhadap kriteria visual yang ada di The Lapan Square yaitu mengamati elemen-elemen bentuk massa bangunan, kombinasi warna, tekstur, skala dan proporsi. Dokumentasi berupa foto dan hasil pendataan, serta wawancara dengan pengguna dan perancang The Lapan Square untuk mendapatkan perspektif pengguna dengan mengetahui apakah pengguna bangunan The Lapan Square merasakan adanya *sense of place* di bangunan tersebut melalui elemen-elemen desain yang dihadirkan.

PEMBAHASAN

Karakter Visual The Lapan Square

The Lapan Square memiliki elemen-elemen fisik yang dapat terlihat dengan visual yang dapat menarik perhatian dari pengguna sehingga menimbulkan karakter pada bangun yaitu bentuk massa, kombinasi warna, tekstur, skala dan proporsi. Elemen bentuk massa bangunan yang berupa kontainer ini merupakan salah satu elemen yang menyebabkan bangunan ini berkarakter karena bangunan ini mengkombinasikan beberapa kontainer menjadi satu kesatuan. Elemen warna dan tekstur pada The Lapan Square terlihat pada warna yang konsisten, jika dilihat dari luar bangunan ini Sebagian besar berwarna *monochrome* atau putih dan abu-abu yang berasal dari material bangunan yang Sebagian besar menggunakan *concrete* dan *metal*.



Gambar 3. Elemen pembentuk Sense of place (Data olahan pribadi, 2019)

Bagian yang paling berpengaruh bagi pengguna dalam menimbulkan *sense of place* adalah bagian *gate* Bali dan bagian *gravel space*. Pada bagian paling depan pada The Lapan Square, pengguna disuguhkan dengan gerbang masuk (*entrance*) The Lapan Square, gerbang masuk tersebut berupa *gate* Bali. *Gate* Bali pada tapak The Lapan Square karena The Lapan Square ini sebelumnya merupakan rumah Bali dengan gerbang Bali di depannya. Perancang sengaja mempertahankan gerbang Bali tersebut agar dapat menciptakan *memory of the place*. *Memory of the place*. *Gate* Bali yang ada di The Lapan Square tersebut memberikan kesan tersendiri ketika memasuki bangunan The Lapan Square pengunjung akan disuguhkan dengan bentuk *gate* tradisional namun saat memasuki The Lapan Square, kesan tradisional yang terbentuk dari *gate* Bali tersebut berubah karena bangunan di dalamnya cenderung modern (Carolina, 2021).

Pada area *gravel space* memiliki level yang berbeda dengan area lain pada bangunan The Lapan Square, terdapat coakan ke dalam untuk area *gravel space* ini. Coakan tersebut merupakan pengembangan desain dengan memanfaatkan kondisi asli dari tapak yang merupakan kolam renang yang dahulu akan dibangun pada rumah Bali oleh pemilik sebelumnya. Coakan tersebut kemudian dimanfaatkan untuk dijadikan *amphitheater sitting* sebagai salah satu area untuk berkumpul di The Lapan Square (Carolina, 2021).



Gambar 4. Potongan Area Gravel Space (Sumber: Setiastari, 2021)

Tingkatan *sense of place* Pengguna The Lapan Square

Pengguna yang melakukan aktivitas di The Lapan Square dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok pengguna 1 yang merupakan pekerja tetap The Lapan Square, kelompok pengguna 2 yang merupakan pengunjung yang melakukan pertemuan terkait pekerjaan, dan kelompok pengguna 3 yang merupakan pengunjung yang hanya sekedar bercengkrama dan menikmati makanan dan minuman di The Lapan Square. Kelompok pengguna 1 termasuk ke dalam tingkatan *sense of place* ke-5 yaitu *involvement in a place* yang berarti pada tingkatan ini seseorang sudah memiliki peranan aktif pada tempat tersebut. Kelompok pengguna 1 dapat dikategorikan merasakan adanya *sense of place* pada tingkatan ke-5 karena kelompok pengguna 1 merupakan pekerja di The Lapan Square melakukan aktivitas di The Lapan Square setiap hari, sehingga kelompok pengguna 1 ini memiliki peranan aktif dalam sumberdaya manusia (Shamai, 1991). Kelompok pengguna 2 termasuk ke dalam tingkatan *sense of place* ke-4 atau *identifying with the place goals* yang merupakan tingkatan dimana seseorang sudah mengetahui tujuannya pada tempat tersebut. Kelompok pengguna 2 dikelompokkan ke dalam tingkatan *sense of place* ke-4 karena orang yang berada pada kelompok pengguna 2 memiliki kebutuhan untuk melakukan pertemuan terkait pekerjaan di The Lapan Square (Shamai, 1991). Kelompok pengguna 3 termasuk ke dalam tingkatan *sense of place* ke-2 yaitu *Belonging to a place*. Kelompok pengguna 3 telah merasakan adanya kebersamaan dengan tempat tersebut melalui simbol yang ada disertai aktivitas yang mereka lakukan yaitu sekedar bercengkrama (Shamai, 1991).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Pada penelitian ini terbukti bahwa desain sosial yaitu desain arsitektur dapat memberikan pengaruh bagi pengguna. Desain yang ada pada The Lapan Square memiliki karakteristik yang dapat membentuk persepsi pada pengguna The Lapan Square sehingga terbentuk *sense of place*. Desain arsitektur berhasil menciptakan *sense of place* di bangunan karena pengunjung dapat merasakannya melalui karakter visual. Elemen pembentuk karakter visual dapat menimbulkan *sense of place* terutama pada bagian gate dan *gravel space*. Terdapat 3 tingkatan *sense of place* yang dominan yaitu *Belonging to a place*, *identifying with the place goals*, dan *involvement in a place*. Tingkatan *sense of place* tersebut dominan karena adanya hubungan dan juga bentuk fisik The Lapan Square yang membuat pengguna nyaman untuk kembali kesana. Dengan berkembangnya *Creative Hub* di Indonesia, The Lapan Square dapat dijadikan contoh untuk *creative hub* lain yang memiliki desain yang dapat memberikan kesan terhadap penggunanya. Melalui desain yang memiliki ciri khas, *creative hub* akan banyak dikunjungi karena pengguna akan merasa adanya keterikatan dengan bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carolina, A. (2021, Februari 25). Wawancara terkait terbentuknya The Lapan Square. (H. Setiastari, Interviewer)
- Sardon, R. C., Palmer, J. F., & Felleman, J. P. (1986). *Foundations for Visual Project Analysis*. New York: Wiley.

- Eka, R. (2020, November 2). *Lanskap Creative Hub di Indonesia 2020*. Retrieved from DS Research: <https://dailysocial.id/research/lanskap-creative-hub-di-indonesia-2020/#>
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place : The Perspective of Experience*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Adenan, K., Budi, B. S., & Wibowo, A. S. (2012). Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia. *Karakter Visual Arsitektur Karya A.F. Aalbers di Bandung (1930-1946)-Studi Kasus: Kompleks Villa's dan Woonhuizen*.
- Hashemnezhad, H., Heidari, A. A., & Hoseini, P. M. (2013). "Sense of Place" and "Place Attachment". *International Journal of Architecture and Urban Development*.
- Lynch, K. A. (1960). *The Image of the City*. Massachusetts: MIT Press.
- Steele, F. (1981). *The Sense of Place*. Boston: CBI Pub Co.
- Wardhani, D. K., & Astrid, D. (2019). *Panduan Penataan Kawasan Koridor Pasar Tradisional*. Surabaya.
- Shamai, S. (1991). *Sense of Place: An Empirical Measurement*.