

Kualitas Afeksi Generasi Milenial Terhadap Ruang Manipulatif; Studi Kasus Infinite World Jatim Park 3

Lian Carissa Gunawan

Rully Damayanti

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

m22415080@john.petra.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat karena maraknya fenomena tempat wisata untuk berfoto. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kualitas afeksi pengunjung berdasarkan sensasi dan stimulus arsitektur yang terdapat dalam tempat wisata *Infinite World Jatim Park 3* yang didesain sebagai ruang-ruang manipulatif. Responden penelitian adalah pengunjung dengan rentang umur 20 – 30 tahun yang termasuk sebagai generasi milenial. Penelitian ini menerapkan teori ruang dari Yi-Fu Tuan, Gerald Franz, dan Gibson untuk dapat dibandingkan dengan temuan penelitian. Penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket *google form*, wawancara mendalam (semi terstruktur), dan observasi studi kasus. Berdasarkan responden yang telah diwawancara didapatkan hasil bahwa ruang pada *infinite world* Jatim Park 3 berhasil memanipulasi responden dengan sensasi dan kualitas afeksi yang berbeda pada setiap responden dan ruangan. Disimpulkan bahwa dengan stimulus arsitektur yang sama tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan kualitas afeksi dengan perbedaan dominasi antara sensasi cahaya, suara dan beberapa faktor dalam ruang yang ditemukan.

Kata kunci : Generasi Milenial, Kualitas Afeksi, Ruang Manipulatif, Sensasi, Stimulus Arsitektur,

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang ini, para generasi milenial telah dimudahkan dengan berbagai macam teknologi, contohnya Instagram sebagai salah satu media sosial yang sangat diminati saat ini. Instagram memfokuskan aplikasinya sebagai album foto bagi para pengguna. Maka dari itu akhir – akhir ini

sedang marak tempat wisata yang memfokuskan tempatnya untuk berfoto. Salah satunya adalah tempat wisata dengan konsep ruang manipulatif, sebagai contoh adalah *Infinite World* yang terletak di dalam Jatim Park 3 Batu, Malang. *Infinite World* Jatim Park 3 adalah sebuah wahana yang menggunakan cermin dan juga pencahayaan sebagai faktor utama dalam membentuk sebuah ruangan yang “*infinite*”.

Pada saat mengunjungi *Infinite World* Jatim Park 3 ini, penulis merasakan adanya perbedaan antara ruang – ruang yang “abstrak” tersebut dan juga ruangan dengan tema pantai, hutan, dan taman bunga. Pantai, hutan, dan taman bunga adalah tempat – tempat yang sangat familiar bagi kita. Tetapi bagaimana jika otak kita “dimanipulasi” atau “dipaksa” untuk membayangkan sebuah ruang kecil seperti pantai, hutan, dan taman bunga yang semestinya? Yang biasa kita tahu dengan tempat yang sangat luas, bahkan tak berujung. Untuk itulah penelitian ini diangkat untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas afeksi (persepsi) pengunjung terhadap ketiga ruang manipulative pada *Infinite World* Jatim Park 3.

Kualitas afeksi pasti diikuti dengan suatu perasaan dan juga sensasi yang dirasakan oleh pengunjung. Maka dari itu penulis akan meneliti tentang perasaan dan juga sensasi yang dialami atau dirasakan oleh pengunjung khususnya usia 20 – 30 tahun, pada saat berada pada *Infinite World* Jatim Park 3. Disamping itu ada stimulus arsitektur yang sangat berpengaruh dalam terbentuknya suatu

kualitas afeksi. Maka penulis akan meneliti juga stimulus arsitektur apa yang berpengaruh pada pembentukan suatu kualitas afeksi tersebut.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana perasaan responden secara keseluruhan terhadap ruangan-ruangan yang berada pada *Infinite World* Jatim Park 3
- b. Bagaimana perasaan responden pada saat berada diruangan yang memiliki tema pantai, hutan, dan taman bunga pada *Infinite World* Jatim Park 3
- c. Bagaimana ruang manipulatif tersebut dapat memanipulasi responden dan kualitas afeksi yang timbul dari responden terhadap stimulus arsitektur

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ruangan pada studi kasus *Infinite World* Jatim Park 3 dapat memanipulasi responden dan mengetahui kualitas afeksi yang diiringi dengan sensasi dari beberapa pengunjung *Infinite World* Jatim Park 3 yang menjadi responden penelitian ini terhadap ruang yang bertemakan pantai, hutan, dan taman bunga yang berada di *Infinite World* Jatim Park 3, dan stimulus arsitektur yang mempengaruhi-kualitas afeksi tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dijabarkan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memiliki manfaat :

1. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan ruang manipulative.
2. Mendalami tentang kualitas afeksi terhadap suatu ruang
3. Mendalami teori-teori yang telah dipilih
4. Bagi penulis, menambah pengetahuan mengenai kualitas afeksi manusia tentang ruang manipulatif.

2. KAJIAN PUSTAKA

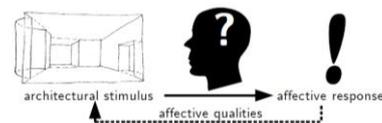
2.1 Persepsi, Pengalaman, dan Sensasi pada Suatu Ruang

Persepsi merupakan hasil pengolahan informasi oleh otak. Otak menerima informasi – informasi berupa stimulus yang tertangkap oleh visual dengan mata, pendengaran, penciuman, perasa dan perabaan. Informasi ini digunakan untuk mengetahui dimana keberadaannya pada saat itu. Pengolahan informasi oleh otak meliputi penerimaan, penyaringan, penghubungan yang akhirnya dipersepsikan menjadi acuan untuk melakukan sesuatu tindakan. Informasi dalam pengertian ini mungkin berbeda tipe dan jenis medianya, berbeda tujuan, berbeda batasan dan aturan. Contohnya berupa informasi fisik dari lingkungan maupun informasi grafis dalam bentuk iklan, rambu, simbol, dan media lainnya.” (dalam Bintari, 2011, p. 61)

Menurut Yi-Fu Tuan dalam buku *Space and Place* (1977) manusia menggunakan panca inderanya untuk mempersepsikan sebuah ruang. Mereka mempersepsikan sebuah ruang dengan sesuatu yang pernah mereka rasakan dan kenali. Dan dari situ mereka akan merasakan emosi terhadap apa yang mereka persepsikan.

2.2 Kualitas Afeksi

Menurut Gerald Franz dalam jurnalnya yang berjudul *An Empirical Approach to the Experience of Architectural Space* (1974), kualitas afeksi adalah suatu hasil dari pekerjaan otak kita mengelola stimulus (rangsangan) yang kita dapatkan dari stimulus arsitektur yang telah diterima oleh reseptor.



Gambar 2.1. Ilustrasi dari hubungan konseptual dari stimulus arsitektur dan kualitas afeksi

Sumber: Franz, 1974

2.3 Sistem Persepsi

Manusia dapat mempersepsikan suatu ruang atau kejadian secara alami terjadi di sekitarnya. Ada 2 cara untuk menangkap

informasi dari sekitar, yaitu dengan sensor pasif dan aktif. Tetapi manusia lebih sering menyadari dan bereaksi pada suasana yang timbul di sekitarnya dan ditangkap oleh panca inderanya. Maka dari itu dalam system persepsi ini panca indera kita digolongkan sebagai orientasi dasar yang sangat berpengaruh dalam proses mempersiapkan sebuah ruangan. (Gibson pada dischinger, 2000)

Name	Mode of Attention	Receptive Units	Anatomy of the Organ	Activity of the Organ	Stimuli Available	External Information Obtained
The basic oriented system	General orientation	Mechano receptors	Vesbular organs	Body equilibrium	Forces of gravity and acceleration	Direction of gravity, being pushed
The auditory system	Listening	Mechano receptors	Cochlear organs with middle ear and auricle	Orienting to sounds	Vibration in the air	Nature and location of vibratory events
The haptic system	Touching	Mechano receptors and possibly thermo receptor	Skin (including attachment and openings) joint (including ligaments) muscles (including tendons)	Exploration of many kinds	Deformation of tissues configuration joints stretching of muscle fibers	Contact with the <i>estoh</i> , mechanical encounters object shapes material states solidity of viscosity
The taste and smell system	Smelling	Chemo receptors	Nasal cavity (nose)	Sniffing	Composition of the medium	Nature of volatile source
	Tasting	Chemo and mechano receptors	Oral cavity (mouth)	Savoring	Composition of ingested objects	Nutritive and biological values
The visual system	looking	Photo receptors	Ocular mechanism (eyes, with intrinsic and extrinsic eye muscles, as related to the vestibular organs, the head and the whole body)	Accommodation pupillary adjustment fixation, convergence exploration	The variables of the structure in ambient light	Everything that can be specified by the variables of optical structure (information about objects, animals, motions, event, and place)

Tabel 2.1. Tabel *Perceptual Systems*.

Sumber : Gibson, J. J. (1966), p. 50

2.4 Stimulus Pada Arsitektur

Dalam sebuah studi kita harus menggunakan beberapa tolok ukur agar studi tersebut mendapatkan hasil yang lebih stabil dan dapat dipercaya karena tidak hanya informasi dari lingkungan sekitar saja yang berpengaruh dalam pembentukan sebuah kualitas afeksi tetapi juga ada beberapa faktor yang mempengaruhi orang dalam mempersepsikan sesuatu. (Franz, 1974)

Berikut beberapa variable yang menjadi tolok ukur yang dapat diaplikasikan dalam penelitian ini

- a. *surface qualities: material and color*
- b. *spatial dimensions and proportions*
- c. *composition of architectural elements*

2.5 Generasi Milenial

Secara harfiah memang tidak ada demografi khusus dalam menentukan kelompok generasi yang satu ini. Namun, para pakar menggolongkannya berdasarkan

tahun awal dan akhir. Penggolongan generasi Y terbentuk bagi mereka yang lahir pada 1980 –2000an (kominfo.go.id).

Manusia pada usia 20 – 30 tahun berada pada rentang umur yang sama dan disebut dengan *young emerged age* karena masih dianggap memiliki “pola” kehidupan yang sama. (Papalia, 2007)

2.6 Architecture Foreshadowing

Architecture foreshadowing bukan tentang apa, dimana, dan kapan tetapi tentang suatu cerita yang akan disampaikan oleh perancang tentang siapa yang akan tinggal di dalam, kapan kejadian ini berlangsung, apa kesan yang ingin diraih pada tempat ini. Satu desain tidak akan cocok untuk digunakan sebagai latar dari berbagai macam cerita yang ada. Perancang dapat meraih itu dengan permainan warna, material, lighting, dan juga sound sebagai sebuah bentuk visualisasi terhadap pengunjung. (*The Role of Architecture in Theme Park Design*, Chamberlaine Beard)

3. METODE

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini ada 2 faktor utama yang akan diteliti, yaitu tentang perasaan, kualitas afeksi, sensasi, dan stimulus arsitekturnya dan apakah ruang yang telah dipilih dapat memanipulasi responden.

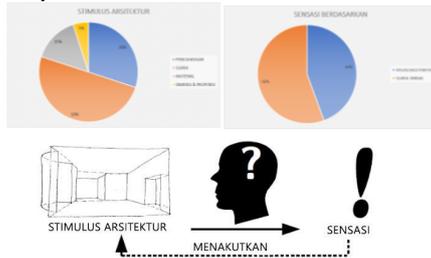
Untuk mengetahui perasaan, kualitas afeksi, sensasi, dan stimulus arsitektur digunakan metode kualitatif menggunakan hasil dari wawancara yang menanyakan tentang perasaan, sensasi, dan stimulus arsitektur yang dirasakan oleh responden.

Untuk mengetahui apakah ruang yang telah dipilih dapat memanipulasi responden menggunakan metode kualitatif dari hasil wawancara yang dapat diketahui dari pertanyaan tentang perasaan responden pada saat didalam ruangan tersebut.

Kemudian akan disajikan dalam bentuk grafis untuk mempermudah pemahaman pada saat membaca.

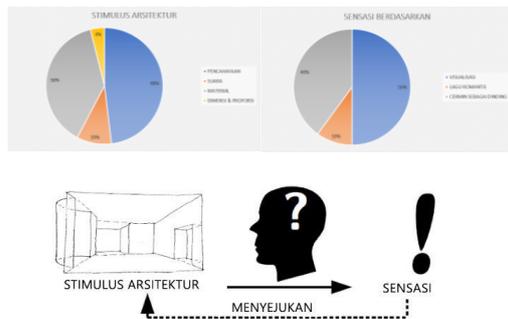
4. ANALISIS DATA

4.1 Responden 1



Gambar 4.1. Hasil Wawancara

Responden 1 adalah seorang pria berusia 26 Tahun. Responden bertempat tinggal di Semarang Jawa Tengah dan pernah mengunjungi *Infinite World Jatim Park 3* satu kali pada tahun 2019. Pada saat masuk ke ruang pertama pada *Infinite World Jatim Park 3* responden 1 terpujau dengan wahana ini karena menurutnya wahana ini cukup inovatif. Pada saat memasuki ruangan pantai, stimulus arsitektur yang tertangkap pertama kali adalah dari *sound*. Menurutnya *sound* yang dihasilkan menimbulkan sebuah sensasi suara ombak yang sangat keras di dekatnya. Respon dari responden terhadap ruang ini adalah ia berjalan dengan cepat melewati ruangan ini dengan setengah menutup matanya. Kualitas afeksi yang timbul terhadap ruangan ini adalah menakutkan dan mengingatkannya terhadap traumanya dengan pantai.



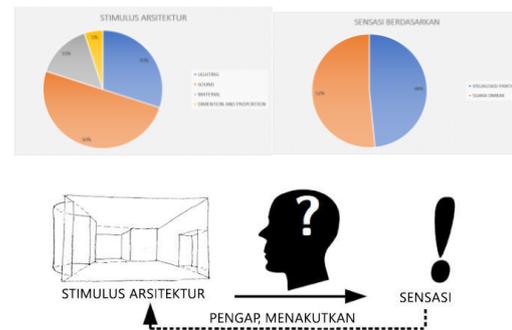
Gambar 4.2. Hasil Wawancara

Pada ruangan terakhir yang akan diteliti, yaitu ruang dengan tema taman bunga, kesan pertama responden 1 dengan ruang ini adalah ruang ini inovatif dan unik secara bersamaan dikarenakan elemen arsitektur yang dipilih tidak seperti kebanyakan tempat wisata. Menurut responden 1 stimulus arsitektur yang paling mempengaruhi sensasi yang ditimbulkan oleh ruangan ini adalah dari *lighting*-nya. *Lighting* disini dipergunakan sebagai ilusi bintang - bintang dan juga bunga

- bunga yang ada di kanan dan kiri mengiringi setiap langkah pengunjung yang datang. Menurutnya stimulus arsitektur lain yang juga berpengaruh adalah material dinding dari cermin dan kaca yang memanipulasi ruang tersebut seolah - olah sangat luas dan penuh dengan bunga. Sensasi yang timbul pada ruangan ini adalah dingin, gelap dengan hiasan lampu - lampu kecil. Respon responden terhadap ruang ini adalah jalan dengan santai sambil bercengkrama dengan temannya dan sangat menikmatinya. Kualitas afeksi responden terhadap ruang ini adalah menyejukan dan dapat meredakan sensasi - sensasi tegang pada ruang sebelum - sebelumnya.

Pada wawancara bagian terakhir, yaitu pertanyaan tentang stimulus arsitektur yang paling berpengaruh secara keseluruhan, responden 1 menyatakan bahwa *sound* dan juga *lighting* sama - sama berpengaruh dan saling mendukung satu dengan yang lain dalam membangun sebuah sensasi ruang yang ingin disampaikan. Tetapi menurutnya yang sangat berpengaruh adalah *sound* dalam membangun sebuah sensasi ruang.

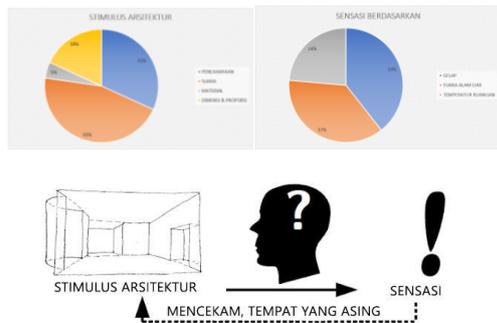
4.2 Responden 2



Gambar 4.3. Hasil Wawancara

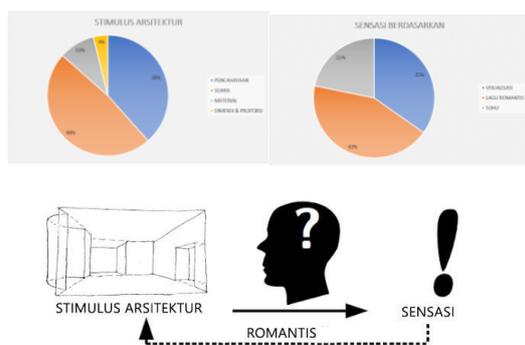
Responden 2 adalah seorang wanita berusia 24 Tahun. Responden bertempat tinggal di Malang dan pernah mengunjungi *Infinite World Jatim Park 3* satu kali pada tahun 2019. Pada saat masuk ke ruang pertama pada *Infinite World Jatim Park 3* responden merasa senang karena responden mendapat pengalaman baru pada tempat wisata ini. Pada saat memasuki ruangan pantai, stimulus arsitektur yang tertangkap pertama kali adalah dari *sound*. Menurutnya sensasi yang ditimbulkan dari ruangan ini adalah suara ombak yang sangat keras dan visualisasi laut. Responden tersebut menganalogikan ruangan

ini seperti pantai yang sesungguhnya dalam bentuk visual, tetapi sensasi yang didapatkannya adalah kebalikan dari pantai yang sesungguhnya. Respon dari responden 2 terhadap ruang ini adalah ia berjalan dengan cepat melewati ruangan ini. Kualitas afeksi responden terhadap ruangan ini adalah pengap dan menakutkan.



Gambar 4.4. Hasil Wawancara

Pada ruangan bertemakan hutan, stimulus arsitektur yang paling berpengaruh dalam ruangan ini adalah dari *sound*. Responden merasakan sensasi dari temperatur yang dingin, suara alam liar dan gelap, responden tersebut menganalogikan seperti hutan pada saat malam hari. Respon dari responden terhadap ruang ini adalah berjalan cepat. Kualitas afeksi yang timbul terhadap ruangan ini adalah mencekam, dan berada pada tempat asing.



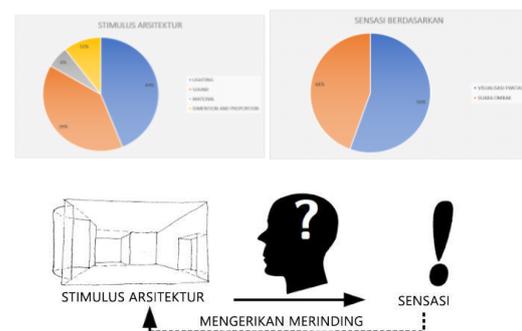
Gambar 4.5. Hasil Wawancara

Pada ruangan terakhir yang akan diteliti, yaitu ruang dengan tema taman bunga, stimulus arsitektur yang paling mempengaruhi sensasi yang ditimbulkan oleh ruangan ini adalah dari *sound*. *Sound* di sini adalah lagu - lagu romantis yang diputarkan di dalam ruangan ini dan responden dapat mengingat jelas lagu apa yang sedang diputarkan saat ia mengunjungi *Infinite World Jatim Park 3*. Menurutnya sensasi yang didapatkan adalah dingin, lagu

yang romantis dengan volume yang cukup, lampu - lampu kecil yang cukup untuk menerangi ruangan ini. Kualitas afeksi yang muncul pada ruangan ini adalah menyenangkan dan romantis.

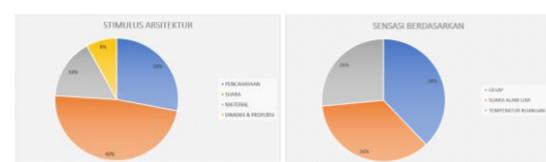
Pada wawancara bagian terakhir, yaitu pertanyaan tentang stimulus arsitektur yang paling berpengaruh secara keseluruhan, responden 2 mengatakan bahwa *sound* sangat berpengaruh dalam membangun sebuah sensasi ruang yang ingin disampaikan. *Sound* yang dibuat dari setiap ruangan sukses menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh perancang kepada responden 2.

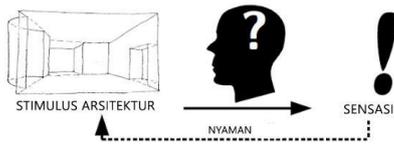
4.3 RESPONDEN 3



Gambar 4.6. Hasil Wawancara

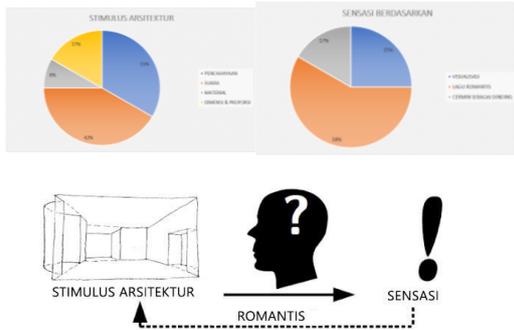
Responden 3 adalah seorang pria berusia 23 Tahun. Responden bertempat tinggal di Surabaya dan pernah mengunjungi *Infinite World Jatim Park 3* satu kali pada tahun 2019. Pada saat masuk ke ruang pertama pada *Infinite World Jatim Park 3* responden 2 merasa seperti menuju ke masa depan karena *lighting* yang ada di ruangan pertama menimbulkan kesan futuristik. Pada saat memasuki ruangan pantai, stimulus arsitektur yang tertangkap pertama kali adalah dari *lighting*. Menurutnya sensasi yang ditimbulkan dari ruangan ini adalah terang cenderung silau dan suara ombaknya sangat keras. Respon dari responden terhadap ruang ini adalah ia berjalan dengan kecepatan biasa tapi tetap takut berusaha melewati ruangan ini. Kualitas afeksi yang timbul terhadap ruangan ini adalah mengerikan, merinding.





Gambar 4.7. Hasil Wawancara

Pada ruangan bertemakan hutan, stimulus arsitektur yang paling berpengaruh dalam ruangan ini adalah *sound* dalam menciptakan suasana seperti hutan yang sebenarnya. Sensasi yang ditimbulkan oleh ruangan ini adalah dingin, suara yang tidak mengganggu, dan gelap. Respon dari responden terhadap ruang ini adalah berjalan santai sambil bercanda dengan teman - temannya. Kualitas afeksi yang timbul terhadap ruangan ini adalah nyaman karena responden merasa suhu ruangan yang pas dan tidak ada makna yang negatif tentang hutan atau ruangan serupa.

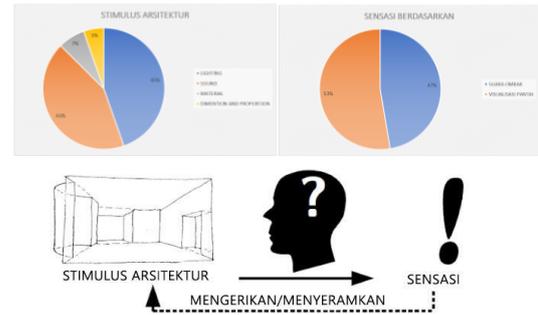


Gambar 4.8. Hasil Wawancara

Pada ruangan terakhir yang akan diteliti, yaitu ruang dengan tema taman bunga, stimulus arsitektur yang paling dominan menurutnya adalah *sound*. Sensasi yang didapatnya adalah volume musik yang cukup keras. Respon dari responden kepada ruangan ini adalah berjalan dengan santai sambil berbincang dengan temannya. Kualitas afeksi responden terhadap ruang ini adalah romantis.

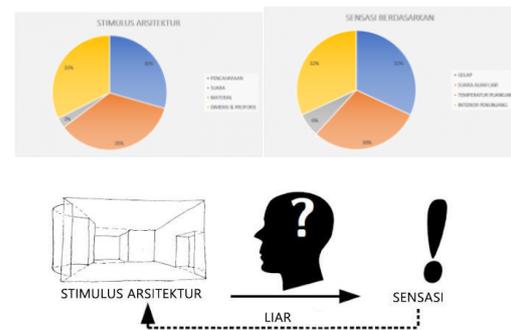
Menurut responden, stimulus arsitektur yang paling berpengaruh secara keseluruhan adalah pada *lighting* nya karena menurutnya lighting dalam setiap ruangan yang menjadi *emphasis* dan salah satu tujuan dari perancang membuat wahana ini.

4.4 RESPONDEN 4



Gambar 4.9. Hasil Wawancara

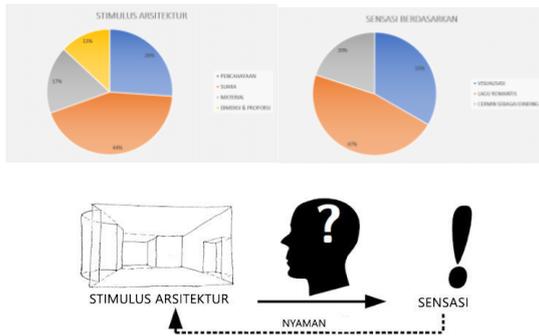
Responden ke-4 adalah seorang wanita berusia 21 tahun. Responden bertempat tinggal di Malang. Responden pernah mengunjungi *Infinite World Jatim Park 3* sekali pada tahun 2019. Pada saat memasuki ruang pertama, responden merasa senang dan lebih penasaran dengan ruangan selanjutnya karena sesuai dengan ekspektasinya. Pada saat memasuki ruangan bertemakan pantai, responden menangkap *lighting* sebagai stimulus arsitektur yang berpengaruh dalam ruangan ini. Sensasi yang dirasakan adalah *sound* yang terlalu keras, visualisasi yang tampak *real*. Respon responden terhadap ruangan ini adalah berjalan dengan kecepatan biasa sambil berbincang dengan teman - temannya. Kualitas afeksi responden terhadap ruangan ini adalah ngeri/menyseramkan.



Gambar 4.10. Hasil Wawancara

Pada ruangan yang bertemakan hutan, stimulus arsitektur yang responden tangkap pertama kali adalah tentang dimensi & proporsinya, serta *lighting*-nya. Tetapi stimulus arsitektur yang berhasil membangun suasana pada ruangan ini adalah dari *sound*-nya. Sensasi yang dirasakan adalah luas, meriah. Respon responden terhadap ruangan ini adalah berjalan santai sambil bercanda dengan teman - temannya. Kualitas afeksi

responden terhadap ruangan ini adalah liar, seperti sedang berpetualang di alam bebas.

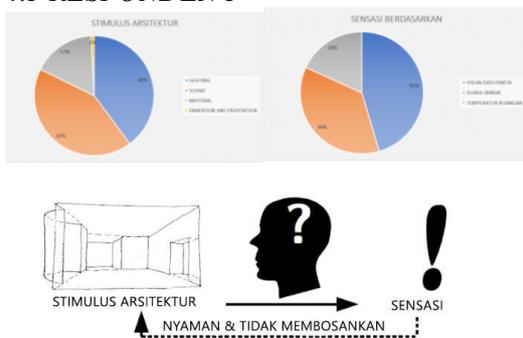


Gambar 4.11. Hasil Wawancara

Lalu pada ruang bertemakan taman bunga, stimulus arsitektur yang paling berpengaruh adalah *sound*. Sensasi yang dirasakan oleh responden adalah lagu yang enak untuk didengar dan gelap. Respon dari responden adalah berjalan dengan menikmati suasana di ruangan ini. Kualitas afeksi responden terhadap ruang ini adalah nyaman.

Menurut responden, stimulus arsitektur yang paling berpengaruh secara keseluruhan adalah pada *sound* nya. Stimulus arsitektur kedua yang berpengaruh adalah *lighting*-nya.

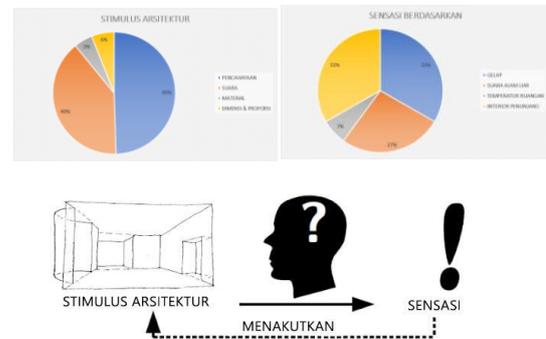
4.5 RESPONDEN 5



Gambar 4.12. Hasil Wawancara

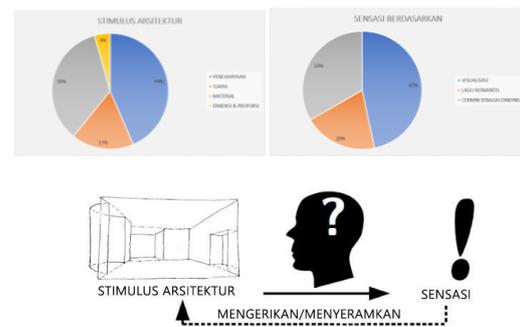
Responden ke-5 adalah seorang wanita berusia 27 tahun. Responden bertempat tinggal di Malang. Responden pernah mengunjungi *Infinite World Jatim Park 3* sekali pada tahun 2019. Pada saat memasuki ruangan pertama, responden kagum dengan konsep *Infinite World Jatim Park 3*. Pada ruangan bertemakan pantai, stimulus arsitektur yang dominan pada ruang ini adalah *lighting*. Sensasi yang dirasakan oleh responden adalah suara yang terlalu keras, sejuk, dan visualisasi yang baik dari proyektor. Respon dari responden terhadap

ruangan ini adalah ia dan teman - temannya bercanda sambil duduk - duduk pada titik A selama kurang lebih 3 menit dan setelah itu jalan melewati titik B dengan santai sambil mengaca pada dinding ruangan ini. Kualitas afeksi responden terhadap ruang ini adalah nyaman, tidak bosan karena mendapat sensasi lain dalam wahana ini.



Gambar 4.13. Hasil Wawancara

Pada ruangan yang bertemakan hutan, stimulus arsitektur yang dirasa dominan oleh responden adalah *sound* dan *lighting*. Sensasi yang didapat adalah gelap, suara alam liar yang mengerikan, jembatan yang dilewati seperti mau roboh. Respon responden terhadap ruang ini adalah . Kualitas afeksi responden terhadap ruang ini adalah merasa takut untuk melewati ruangan ini karena responden memiliki ketakutan akan gelap dan didukung oleh *sound* dan *lighting*.



Gambar 4.14. Hasil Wawancara

Lalu pada ruang bertemakan taman bunga, stimulus arsitektur yang dominan menurut responden adalah *lighting* dan *material* yang dipakai. Sensasi yang dirasakannya adalah gelap, terlihat bayangan yang kurang jelas pada dinding. Respon dari responden terhadap ruangan ini adalah berjalan sambil menatap lurus ke depan karena ia merasa takut pada bayangan pada cermin yang tidak begitu jelas.

Kualitas afeksi responden pada ruangan ini adalah menyeramkan.

Menurut responden, stimulus arsitektur yang paling berpengaruh secara keseluruhan adalah pada lighting nya. Yang kedua adalah material yang dipakai pada ruangan tersebut.

5. PENUTUP

Manusia menggunakan panca inderanya untuk menangkap stimulus arsitektur dari sekitarnya dan dari stimulus tersebut dapat mengingatkannya dengan kejadian atau fakta di masa lampau yang bersifat personal. Stimulus arsitektur yang telah diterima tersebut perlu diolah dahulu dan akan menjadi suatu kualitas afeksi dari responden terhadap ruang tersebut.

Setiap individu mendapat sebuah sensasi dari informasi yang diberikan dari sekitarnya (stimulus arsitektur). Dan dari hasil penelitian ini sensasi adalah salah satu faktor penting dalam terjadinya suatu kualitas afeksi.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi kualitas afeksi adalah sensasi dan makna, dimana persepsi dapat disamakan sebagai kualitas afeksi. Kesimpulan tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

“ SENSASI + MAKNA = PERSEPSI > KUALITAS AFEKSI ”

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bintari, B. (2011). Informasi Visual Dalam Arsitektur Rupa Ruang Kota. *JURNAL ARSITEKTUR*, 1(2).
- Dischinger, M. (2000). *Design for all Senses. Accessible Spaces for Visually Impaired Citizens*. Chalmers University of Technology.
- Franz, G. (2005). *An empirical approach to the experience of architectural space* (Doctoral dissertation, Bauhaus-Universität Weimar, Germany).
- Gibson, J. J. (1966). The senses considered as perceptual systems.
- Tuan, Y. F. (1979). *Space and place: humanistic perspective*. Springer, Dordrecht.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2007). *Human development*. McGraw-Hill.
- Beard, C. Once Upon a Time: The Role of Architecture in Theme Park Design <https://collinscoopercarusi.com/2018/01/11/upon-time-role-architecture-theme-park-design/>