

SPACE ATMOSPHERE IN D-ASSOCIATES STUDIO

¹Nabila Hadini Zaenudin, ²Caecilia S. Wijayaputri, S.T., M.T.

¹ Student in the Undergraduate's (S-1) Study Program in Architecture at Parahyangan Catholic University

² Senior lecturer in the Undergraduate's (S-1) Study Program in Architecture at Parahyangan Catholic University

Abstract - The hustle and bustle of Jakarta, the capital city, has resulted in high levels of stress among its residents. In 2021, Jakarta ranked 9th in the world as the city with the highest stress levels according to VAAY. Amidst the chaos of Jakarta as a metropolitan city, author who works at d-associates architect, felt that the presence of their studio seemed detached from the exhaustion often associated with the city's crowded and formal buildings. The dissimilarity in the quality of space atmosphere between the noisy exterior and the calm interior space is evident in the d-associates studio located in the bustling area of Kemang. Based on the aforementioned issues, the research question arises about how do the elements shaping the space atmosphere affect the emotions of users in the d-associates studio. It is hoped that this research will enhance understanding atmosphere of interior spaces in architecture and their influence on user emotions, as well as cultivate spatial awareness to appreciate architectural spaces in a more systematic and structured manner. This bureau was founded by Gregorius Supie Yolodi and Maria Rosantina in 2001, and in 2016, they successfully designed and built their own studio located at Jalan Bangka XI A no. 7B, Kemang, South Jakarta. The initial concept of this building was to create an informal and flexible office, which is the opposite of the typically rigid and formal office typology. This research aims to understand the process of creating the space atmosphere that form in the d-associates studio through these elements, as well as comprehend the influence of the space atmosphere on user emotions within the studio. The research consists of two stages, the first stage involves collecting physical data through observation and photographs to analyze the spatial physicality composed by the architects. The second stage entails collecting mental data by conducting interviews with the architects and distributing questionnaires to users to assess the perceived atmospheric qualities and their influence on emotions. The space atmosphere in the d-associates studio are quite diverse and are experienced in different spaces and times. The elements shaping the atmosphere, particularly lighting and materials, have a significant influence on the space atmosphere and emotions experienced by users in this studio. About 75% of users perceive that the lighting in the space significantly affects their emotions through the space atmosphere, and 68.8% of users believe that the selected materials have an influence on the space atmosphere and emotions they feel. Satisfaction is the most common emotion experienced in the d-associates studio, with 60% of users experiencing low-intensity positive emotions. Almost every space is capable of evoking positive emotions in users, except for the architecture studio space. The architecture studio space shows significant changes in emotions, with positive emotions in the morning and afternoon but negative emotions at night. This is due to inadequate lighting during the nighttime. Therefore, it can be concluded that user emotions are closely related to the perceived atmosphere of the space through sensory perception. An space atmosphere that supports activities will trigger positive emotions, while an unsuitable atmosphere can lead to negative emotions.

Key Words: studio d-associates, space atmosphere, emotion, Kemang Jakarta

ATMOSFER RUANG PADA STUDIO D-ASSOCIATES

¹Nabila Hadini Zaenudin, ²Caecilia S. Wijayaputri, S.T., M.T.

¹Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

²Dosen Pembimbing S1 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

Abstrak - Hiruk pikuk Ibukota Jakarta berakibat pada tingginya angka stress yang dimiliki oleh penduduknya. Pada tahun 2021, Jakarta menempati peringkat ke-9 di dunia sebagai kota dengan tingkat stress paling berdasarkan VAAY. Di tengah keramaian Jakarta sebagai kota metropolitan, peneliti, yang bekerja di d-associates architect, merasakan kehadiran studio d-associates seolah terlepas dari kepenatan ibukota yang

¹Corresponding Author: hadini.nabila@gmail.com

sering dikaitkan dengan bangunan formal yang padat. Disimilaritas atmosfer ruang antara ruang luar yang gaduh dan ruang dalam yang tenang terjadi di studio d-associates yang berlokasi di pusat keramaian Kawasan Kemang. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, muncul pertanyaan penelitian yaitu bagaimana elemen-elemen pembentuk atmosfer mempengaruhi emosi pengguna di studio d-associates. Diharapkan, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang atmosfer ruang dalam arsitektur dan pengaruhnya terhadap emosi pengguna juga melatih kesadaran spasial terhadap pengalaman ruang dalam mengapresiasi ruang arsitektur dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur. Biro ini didirikan oleh Gregorius Supie Yolodi dan Maria Rosantina pada tahun 2001, dan pada tahun 2016 mereka berhasil merancang dan membangun studio mereka sendiri yang terletak di Jalan Bangka XI A no. 7B, Kemang, Jakarta Selatan. Konsep awal dari bangunan ini adalah menciptakan kantor yang bersifat informal dan fleksibel, yang merupakan kebalikan dari tipologi perkantoran umumnya yang cenderung kaku dan formal. Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses penciptaan atmosfer ruang yang terbentuk di studio d-associates melalui elemen-elemen pembentuk atmosfer tersebut, serta memahami pengaruh atmosfer ruang terhadap pembentukan emosi pengguna di dalam studio tersebut. Tahap penelitian mencakup 2 bagian, bagian pertama adalah tahap pengumpulan data fisik melalui observasi dan foto-foto untuk menganalisis ruang fisik spasial yang dikomposisikan oleh arsitek. Kemudian, bagian kedua adalah tahap pengumpulan data mental dengan melakukan wawancara kepada arsitek dan membagikan kuesioner terhadap pengguna untuk meninjau atmosfer ruang yang dirasakan dan pengaruhnya terhadap emosi. Atmosfer ruang pada studio d-associates cukup beragam yang dirasakan pada ruang dan waktu yang berbeda. Elemen pembentuk atmosfer, terutama pencahayaan dan material, memiliki pengaruh signifikan terhadap atmosfer ruang dan emosi yang dirasakan oleh pengguna di studio ini. Sebanyak 75% pengguna merasakan pengaruh pencahayaan ruang secara signifikan terhadap emosi yang mereka alami melalui atmosfer ruang dan 68,8% pengguna menganggap bahwa material yang dipilih memiliki pengaruh terhadap atmosfer ruang dan emosi yang mereka rasakan. Rasa puas atau satisfaction menjadi emosi yang paling umum terjadi di studio d-associates, dengan 60% pengguna merasakan emosi positif dengan intensitas rendah. Hampir setiap ruang mampu membangkitkan emosi positif pada pengguna, kecuali ruang studio arsitektur. Studio arsitektur terlihat memiliki perubahan emosi yang signifikan, dengan emosi positif pada pagi dan siang hari, namun emosi negatif pada malam hari. Hal ini disebabkan oleh pencahayaan yang kurang memadai pada malam hari. Maka, dapat disimpulkan bahwa emosi pengguna sangat terkait dengan atmosfer ruang yang dirasakan melalui indera sensori. Atmosfer ruang yang mendukung aktivitas akan memicu emosi positif, sementara atmosfer yang tidak sesuai dapat menyebabkan emosi negatif.

Kata-kata kunci: studio d-associates, atmosfer ruang, emosi, Kemang Jakarta

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2021, Jakarta menempati peringkat ke-9 di dunia sebagai kota dengan tingkat stress paling tinggi berdasarkan VAAY. Faktor-faktor seperti kepadatan penduduk, kesehatan masyarakat, kemacetan lalu lintas, dan kesehatan mental menjadi pertimbangan dalam penilaian tersebut. Jakarta sebagai kota metropolitan yang hidup selama 24 jam penuh, sulit menawarkan ketenangan dan kesunyian kepada penduduknya yang sangat diidamkan. Arsitektur berperan dalam mempengaruhi kondisi psikologis manusia serta tingkat stress yang dialaminya. Kehidupan manusia sebagian besar dihabiskan di dalam lingkungan buatan, seperti ruang, dan suasana ruang tersebut memainkan peran penting dalam membentuk mental seseorang. Kesehatan mental manusia sering tercermin dari ruangan yang sering ditempati. Ruangan yang dilalui manusia dan atmosfer yang diciptakan oleh tiap ruang dapat mempengaruhi emosi manusia.

Di tengah keramaian Jakarta, penulis merasakan kehadiran studio d-associates sebagai tempat yang terlepas dari kepenatan ibukota yang identik dengan bangunan formal yang padat. Studio arsitektur ini didirikan pada tahun 2001 oleh Gregorius Supie Yolodi dan Maria Rosantina, dan berhasil merancang studionya sendiri pada tahun 2016. Studio d-associates terletak di Jalan Bangka XI A no. 7B, Kemang, Jakarta Selatan. Konsep awal dari bangunan ini adalah menciptakan kantor yang bersifat informal dan cair, berbeda dengan tipologi perkantoran yang umumnya bersifat profesional dan kaku. Studio d-associates memiliki karakter yang tenang dan sunyi, berbeda dengan lingkungan Jakarta yang bising dan gaduh. Arsitek merancang studio ini dengan pendekatan yang memprioritaskan lingkungan bekerja

yang positif dan nyaman bagi pengguna. Rancangan desain studio tidak hanya fokus pada struktur dan estetika semata, tetapi juga mempertimbangkan aspek psikologis sebagai dasar pengambilan keputusan. Interaksi antara elemen arsitektural pada bangunan ini membentuk atmosfer ruang yang dapat menggugah emosi pengunjung melalui indera sensoris.



Gambar 1.1 studio d-associates

Selain studio arsitektur, bangunan studio ini juga dilengkapi dengan ruang lain yang menunjang kebutuhan, seperti studio desain interior, ruang komunal, ruang rapat, perpustakaan, gudang material bangunan, area parkir basement, taman, dan rooftop. Beberapa ruang bersifat multifungsi, sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan. Sirkulasi vertikal dalam bangunan ini menggunakan ramp dan tangga. Pemilihan ramp sebagai sirkulasi vertikal bukan hanya karena pertimbangan ekonomi, tetapi juga untuk menyampaikan alur pengalaman yang menyeluruh kepada pengguna. Fasad bangunan menggunakan tumpukan buku pada ruang perpustakaan, menciptakan tampilan bangunan yang unik dengan memamerkan koleksi buku dari studio d-associates.

Disimilaritas atmosfer ruang antara ruang luar dan ruang dalam di studio d-associates yang berlokasi di pusat keramaian daerah Kemang dirasakan oleh penulis ketika bekerja di d-associates architect. Perjalanan menuju studio ini membangkitkan berbagai emosi negatif akibat kesemrawutan jalan yang ditempuh, namun perubahan emosi menjadi lebih positif pun dirasakan oleh penulis ketika memasuki studio d-associates. Hal ini menggugah curiositas penulis untuk memahami pembentukan atmosfer yang mempengaruhi emosi pada studio d-associates.

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan, muncul beberapa pertanyaan penelitian, di antaranya adalah bagaimana elemen pembentuk atmosfer ruang mempengaruhi emosi pengguna di studio d-associates. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penciptaan atmosfer ruang pada studio d-associates melalui elemen pembentuk atmosfer dan pengaruhnya terhadap emosi pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan tentang atmosfer ruang dalam arsitektur dan pengaruhnya terhadap emosi yang dipicu oleh indera sensoris melalui elemen pembentuk atmosfer. Selain itu, penelitian ini juga dapat melatih kesadaran spasial dan sensitivitas dalam memahami, mengalami, dan mengapresiasi ruang-ruang arsitektur secara sistematis dan terstruktur. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber studi mengenai elemen pembentuk atmosfer yang paling berpengaruh dalam menciptakan atmosfer ruang, serta bagaimana pengalaman ruang menjadi fokus dalam proses perancangan, sehingga memberikan dampak signifikan pada emosi pengguna yang mengalami ruang tersebut.

2. KAJIAN TEORI

Sumber literatur utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku *Atmospheres* oleh Peter Zumthor sebagai acuan untuk elemen pembentuk atmosfer, *The Eyes of The Skin*

oleh Juhani Pallasmaa untuk memahami konsep sensasi perifer, dan teori *Circumplex Model of Affect* oleh James A. Russell sebagai pemahaman spektrum emosi terutama dalam konteks pada tempat kerja.

2.1 Pengertian Atmosfer Ruang

Sebuah karya arsitektur bernilai tinggi mampu mengkomunikasikan makna atau pesan kepada pengguna, memungkinkan mereka mengalami ruang secara menyeluruh. Arsitektur berkualitas tidak hanya memperhatikan aturan-aturan arsitektural, tetapi juga bagaimana mampu menggugah emosional seseorang melalui penciptaan atmosfer ruang (Zumthor, 2006). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), atmosfer dalam arsitektur dipahami sebagai alur cerita atau narasi yang ingin disampaikan oleh arsitek sebagai pengarangnya. Pada tahap perancangan, sifat imajinatif atmosfer ruang diterjemahkan ke dalam lingkup spasial, menciptakan multi interpretasi terhadap ruang yang tercipta.

Juhani Pallasmaa dalam jurnalnya yang berjudul *Space, Place and Atmosphere*, mendefinisikan atmosfer sebagai pertukaran antara atribut material dan immaterial dari sebuah tempat. Atmosfer dipahami secara intuitif, membaca perilaku, aspek sosial, dan imajinasi ke dalam imaji atmosfer (Pallasmaa, 2014). Lapisan atau layer berfungsi sebagai penanda temporal, menjaga atmosfer dalam situasi tertentu secara terus menerus dan stabil (Pallasmaa, 2012). Atmosfer juga dipahami sebagai *tuned space*, lingkungan dengan suasana tertentu yang memiliki atmosfer dalam lingkup spasial dan emosional (Böhme, 2013). Atmosfer mempengaruhi psikologis seseorang melalui pengendalian persepsi dan kondisi pikiran melalui elemen spasialnya.

Pemahaman atmosfer dirasakan secara tidak nyata pada pemikiran manusia sebagai subjek dalam mengalami karakter spasial melalui sistem indera (Pallasmaa, 2001). Dimensi atmosfer dialami manusia dengan menyerap emosi dari ruang secara tersirat baik secara sensibel maupun kognitif (Griffero, 2010). Atmosfer merupakan fenomena spasial yang subjektif dan tidak dapat diukur secara mutlak karena melibatkan elemen non-fisik. Emosi dan persepsi adalah respon yang timbul melalui rangsangan dari sistem indera terhadap suatu ruang. Atmosfer dapat menjadi tolak ukur kualitas sebuah karya arsitektur dalam menciptakan ruang spasial yang berkarakter.

2.2 Pembentukan Atmosfer Ruang

Melalui buku *Atmospheres* (Zumthor, 2006), atmosfer didefinisikan sebagai kesan pertama yang dihasilkan melalui sensibilitas emosional dan mampu menggerakkan suasana hati seseorang. Ia menilai sebuah karya arsitektur berdasarkan kemampuannya untuk menggugah emosi melalui atmosfer yang diciptakan dalam ruang tersebut. Proses pembentukan atmosfer terjadi dengan cepat dan secara spontan untuk menyentuh perasaan seseorang melalui rangsangan sensorik perifer. Menurut Klaske Havik, atmosfer dalam arsitektur merupakan hasil dari proses dialektis antara empati dan kepekaan terhadap pengguna, perancang, dan lingkungan (Havik, Teerds, & Tielens, 2014). Desain atmosfer menciptakan kesatuan empatik antara desain dan perancangannya untuk menciptakan kualitas atmosfer ruang tersebut.

Peter Zumthor (2006) menjelaskan bahwa atmosfer dalam ruang dibangun melalui sembilan elemen pembentuk atmosfer, yaitu:

1. Elemen Pembentuk Ruang (*The Body of Architecture*): Arsitektur dipahami sebagai manusia yang memiliki tubuh dan anatomi penyusunnya. Elemen fisik dan non-fisik dalam arsitektur terdiri dari elemen horizontal (lantai dan plafon) dan elemen vertikal (dinding) yang mendefinisikan ruang spasial.
2. Material (*Material Compatibility*): Pemilihan material dalam desain arsitektur sangat penting karena setiap material memiliki karakteristik yang berbeda. Komposisi

material saling berinteraksi dan menciptakan sesuatu yang unik. Material juga memiliki hubungan dengan konteks lingkungannya, seperti cahaya, udara, dan kelembapan, yang mempengaruhi bau, tekstur, ritme, dan warna.

3. Suara dalam Ruang (*The Sound of a Space*): Ruang merupakan instrumen besar yang mengumpulkan suara, memperkuatnya, dan mentransmisikannya. Suara dalam ruang memiliki hubungan erat dengan indera pendengaran dan dapat dikendalikan melalui desain akustik.
4. Temperatur dalam Ruang (*The Temperature of a Space*): Temperatur dalam ruang dibagi menjadi temperatur fisik dan temperatur psikis. Temperatur fisik dapat diukur secara eksak melalui skala suhu, sementara temperatur psikis adalah bagaimana seseorang merasakan suasana ruang melalui suhu yang menstimulasi perasaan dan keadaan psikologis.
5. Objek Sekitar Ruang (*Surrounding Objects*): Furniture atau perabot dalam ruang memiliki hubungan erat dengan aktivitas ruang. Furniture mencerminkan keberadaan pengguna dan fungsionalitas ruang. Pemilihan furnitur juga dapat menciptakan subbagian ruang dalam pengalaman spasial sehari-hari.
6. Alur dan Orientasi Ruang (*Between Composure and Seduction*): Alur dan orientasi ruang menciptakan pergerakan dan pengalaman yang menyeluruh dalam ruang. Penyusunan tata ruang yang mempengaruhi pergerakan individu dapat mempengaruhi lamanya tinggal atau kecepatan bergerak.
7. Hubungan Interior dan Eksterior (*Tension Between Interior and Exterior*): Mengacu pada perbatasan antara ruang dalam dan luar yang mempengaruhi atmosfer dan kesan spasial.
8. Skala dan Dimensi Ruang (*Levels of Intimacy*): Berkaitan dengan ukuran, proporsi, dan dimensi ruang yang mempengaruhi persepsi dan keintiman individu terhadap ruang.
9. Pencahayaan dalam Ruang (*The Light on Things*): Menyangkut pencahayaan dalam ruang dan peranannya dalam menciptakan atmosfer yang diinginkan.

Dalam buku *Atmospheres*, Zumthor juga membahas bahwa elemen-elemen tersebut saling berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam pembentukan atmosfer ruang.

2.3 Sensasi Periferal

Dalam arsitektur, pengalaman ruang tidak hanya terbatas pada penglihatan melainkan juga melibatkan seluruh tubuh dan indera yang dimiliki individu. Konsep ini ditekankan oleh Juhani Pallasmaa dalam bukunya *The Eyes of the Skin*. Tubuh dianggap bukan hanya objek pasif, tetapi merupakan dasar dari eksistensi manusia dan memiliki pengaruh yang luas terhadap kehidupan manusia. Pallasmaa memandang tubuh sebagai subjek reseptor yang berinteraksi langsung dengan ruang melalui indera, memberikan sensasi periferal yang memungkinkan pengalaman ruang secara multisensori.

Dalam kutipan "*as we enter a space, the space enters us, and the experience is essentially an exchange and fusion of the object and the subject*", Pallasmaa menggambarkan bahwa saat kita memasuki ruang, ruang juga mempengaruhi kita, dan pengalaman ruang merupakan pertukaran dan penyatuan antara objek dan subjek. Pengalaman ruang yang melibatkan berbagai indera seperti visual, auditoris, olfaktoris, dan haptik dapat menciptakan persepsi yang mempengaruhi bagaimana ruang mempengaruhi manusia secara fisik dan psikologis, serta mempengaruhi pembentukan memorinya. Sensasi periferal ini merupakan hasil kerja simultan dan saling mempengaruhi antara indera sensoris yang menciptakan pengalaman inderawi dan mempengaruhi respons kognitif manusia.

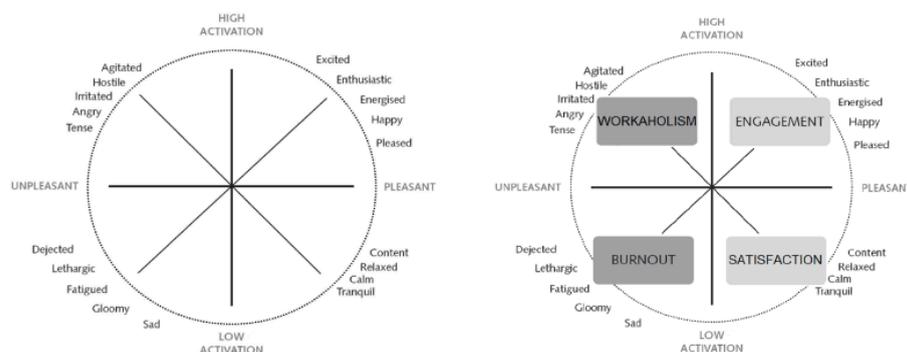
Namun, arsitektur seringkali hanya dianggap sebagai fenomena visual, sehingga desain yang dihasilkan hanya mempengaruhi penglihatan tanpa memberikan pengalaman ruang secara keseluruhan yang dapat dirasakan oleh tubuh. Pallasmaa menekankan pentingnya kolaborasi tubuh dalam merasakan ruang untuk menciptakan pengalaman multisensori. Mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah yang berfungsi sebagai reseptor rangsangan harus seimbang dan berkolaborasi untuk memberikan pengalaman yang eksistensial dan signifikan.

Pandangan yang sama juga dijelaskan oleh Merleau-Ponty dalam bukunya *Phenomenology of Perception*. Dia menegaskan peran tubuh dalam persepsi ruang dan bagaimana pengalaman sensori dan emosional terjadi melalui elemen-elemen desain yang mempengaruhi persepsi individu. Untuk menciptakan pengalaman ruang multisensori, diperlukan strategi desain yang merangsang setiap indera, mulai dari objek yang ada dalam ruang tersebut.

1. Visual: Indra penglihatan sering mendominasi indera lainnya dan diutamakan dalam pengalaman ruang. Visual dianggap sebagai fokus utama dalam memahami dan mengalami ruang.
2. Auditoris: Suara memiliki keterkaitan emosional yang erat dan mempengaruhi suasana mental. Suara digunakan sebagai elemen penambah suasana yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap ruang.
3. Olfaktorik: Indra penciuman memiliki dampak yang kuat terhadap memori dan emosi manusia. Bau berhubungan langsung dengan identitas ruang dan dapat mempengaruhi emosi dan sensasi periferik.
4. Gustasi: Pengalaman rasa melibatkan indera pengecap dan pengalaman multisensori, termasuk persepsi visual. Bau dan rasa memiliki keterkaitan erat, dan makanan dapat mempengaruhi emosi dan memori individu.
5. Haptik: Sentuhan adalah instrumen penting dalam komunikasi pikiran dan emosi manusia. Sentuhan dapat menyampaikan informasi sensorik yang lebih banyak dibandingkan dengan indera lainnya.

2.4 Emosi

Dalam konteks arsitektur, konsep *polyphony of senses* oleh Juhani Pallasmaa menyoroti pentingnya interaksi antara indera sensori, seperti visual, olfaktorik, gustasi, auditoris, dan haptik. Ini memungkinkan setiap indera memiliki perannya sendiri dalam memberikan informasi kepada tubuh manusia. Arsitektur memperkuat pengalaman eksistensial dan pemahaman terhadap dunia, dengan menggabungkan pengalaman atmosferik, ruang, materi, dan waktu dalam singularitas yang memasuki kesadaran dan membangkitkan sensibilitas indrawi. Pengalaman ini mempengaruhi emosi individu, dan arsitektur berkualitas adalah yang mampu menggerakkan perasaan, suasana hati, dan ekspektasi, meresap ke dalam tubuh.



Gambar 2.1 *Circumplex Model of Affect*
Sumber : Oerlemans, Wido. 2011. Subjective well-being in organizations.

Emosi, menurut KBBI, adalah luapan perasaan yang bersifat subjektif dan memiliki reaksi psikologis dan fisiologis. Teori *cognitive appraisal* oleh Richard Lazarus menjelaskan bahwa proses berpikir terjadi sebelum emosi terjadi, melalui tangkapan stimulus, proses berpikir di *amygdala*, dan respons fisiologis dan emosional. Tubuh merespons peristiwa melalui pengalaman subjektif, respons fisiologis, dan respons perilaku. Klasifikasi emosi dalam *Circumplex Model of Affect* oleh James A. Russell menggambarkan emosi dalam ruang dua dimensi, dengan sumbu horizontal menggambarkan intensitas emosi dan sumbu vertikal menggambarkan jenis emosi. Secara keseluruhan, dalam arsitektur, interaksi indera sensori dan pengalaman emosi memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman ruang yang mendalam bagi individu. Arsitektur yang berkualitas mampu mempengaruhi emosi dan memberikan pengalaman atmosferik yang membangkitkan sensibilitas indrawi.

Pada *circumplex model of affect* yang dikaji pada fungsi kantor, emosi dikelompokkan menjadi 4 spektrum yang saling berlawanan (Oerlemans, Wido. 2011), yaitu:

1. *Workaholism* dengan intensitas emosi yang tinggi dan jenis energi negatif
2. *Engagement* dengan intensitas emosi yang tinggi dan jenis energi positif
3. *Burnout* dengan intensitas emosi yang rendah dan jenis energi negatif
4. *Satisfaction* dengan intensitas emosi yang rendah dan jenis energi positif

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada deskripsi atmosfer ruang di studio d-associates. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, yaitu atmosfer ruang, dan dijelaskan melalui deskripsi yang menggunakan kata-kata dan bahasa. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami pembentukan atmosfer ruang dan bagaimana individu meresponsnya melalui sensasi perifer dan emosi.

Metode pengumpulan data fisik digunakan untuk memahami ruang spasial di studio d-associates. Hal ini dilakukan melalui observasi langsung di studio dan pengambilan gambar seperti foto dan model 3D. Observasi dilakukan secara sistematis dengan pencatatan yang terkait dengan objek penelitian. Pemahaman dan deskripsi observasi didasarkan pada diagram gambar isometri dari setiap ruangan yang diteliti. Selain itu, wawancara dilakukan dengan arsitek di balik bangunan studio ini, yaitu Gregorius Supie Yolodi dan Maria Rosantina, untuk mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai objek penelitian.

Pengumpulan data mental dilakukan melalui kuesioner dan wawancara dengan pengguna studio d-associates. Kuesioner didistribusikan kepada pengguna studio dan digunakan untuk mendapatkan data mengenai emosi yang dirasakan melalui sensasi perifer dan elemen pembentuk atmosfer yang paling mempengaruhi. Data mental ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana atmosfer ruang mempengaruhi emosi individu.

Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif-argumentatif. Tahap analisis dimulai dengan pengolahan data fisik yang diperoleh dari observasi dan data gambar. Data fisik ini memiliki sifat yang lebih objektif dan dapat dijelaskan secara deskriptif sesuai dengan pandangan pribadi peneliti. Tahap selanjutnya adalah pengolahan data mental yang diperoleh dari wawancara dan kuesioner. Data mental ini lebih kompleks karena terkait dengan emosi yang bersifat subjektif atau abstrak. Analisis data mental melibatkan identifikasi pola dan temuan yang muncul dari respon pengguna terhadap atmosfer ruang di studio.

Pengkajian teori dilakukan untuk membangun pemahaman tentang pembentukan atmosfer ruang arsitektur. Sumber literatur utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku *Atmospheres* oleh Peter Zumthor sebagai acuan untuk elemen pembentuk atmosfer, *The Eyes of The Skin* oleh Juhani Pallasmaa untuk memahami konsep sensasi perifer, dan teori *Circumplex Model of Affect* oleh James A. Russel sebagai pemahaman spektrum emosi.

Kesimpulan penelitian diambil dari analisis yang telah dilakukan dan disintesis untuk mengetahui pengaruh elemen pembentuk atmosfer terhadap emosi yang dibangkitkan melalui atmosfer ruang yang tercipta di studio d-associates berdasarkan pengalaman pengguna melalui rangsangan sensasi perifer setiap individu.

4. ANALISIS

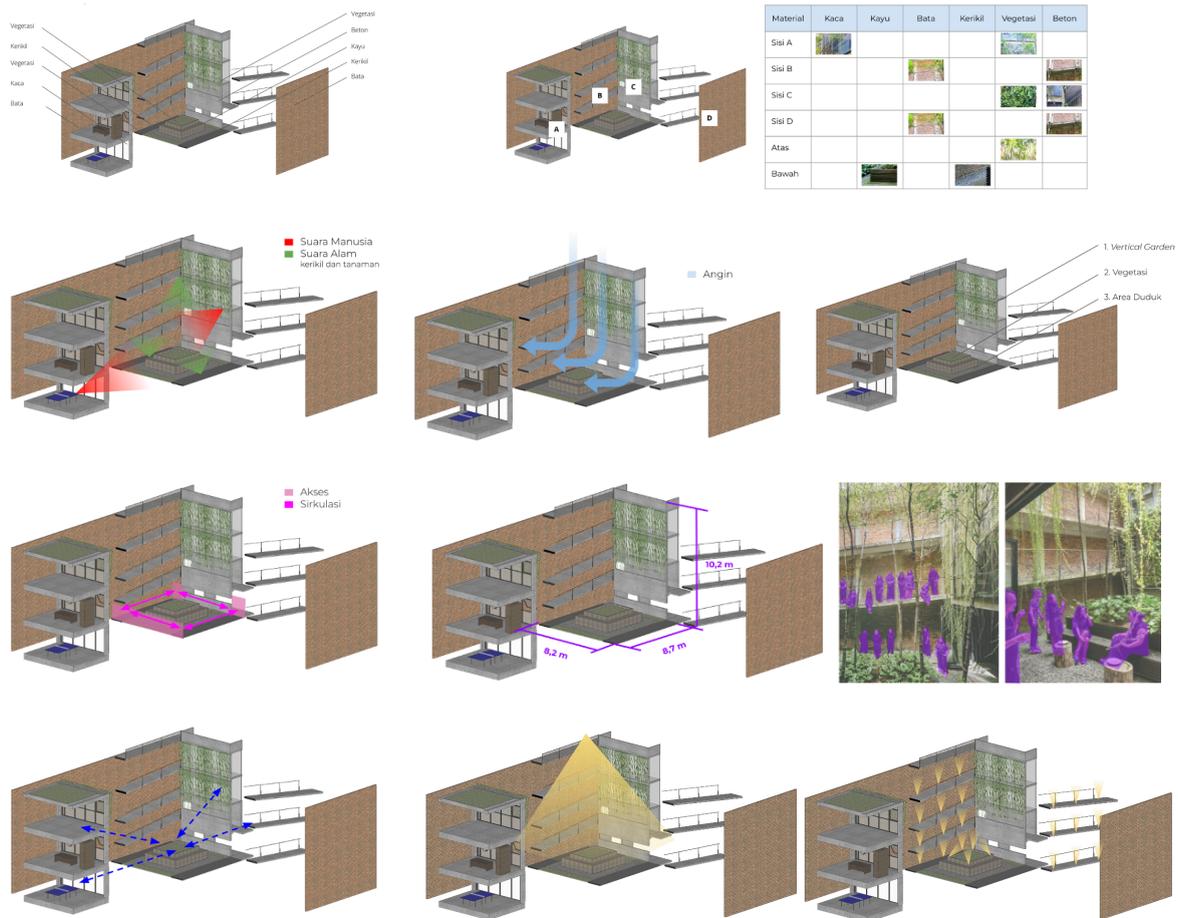
Analisis data dilakukan dalam dua tahap yaitu pengolahan data fisik (*material attributes*) dari hasil observasi dan data gambar, lalu pengolahan data mental (*immaterial attributes*) dari hasil wawancara dan kuesioner. Analisis data fisik dilakukan pada tahap 1 karena data yang didapatkan bersifat lebih objektif atau mutlak dan dapat dijabarkan secara deskriptif menurut pandangan pribadi. Sementara, analisis data mental dilakukan pada tahap 2 dengan pertimbangan bahwa data yang diterima lebih kompleks karena berkaitan dengan emosi yang bersifat subjektif atau abstrak.

4.1 Studio D-Associates

Studio d-associates terletak di Jalan Bangka XI A no. 7B, Kemang, Jakarta Selatan dan terdiri dari 4 lantai dan 1 basement dengan fungsi utama sebagai kantor. Lantai dasar merupakan area penerima tamu yang juga sekaligus berfungsi sebagai ruang makan karyawan. Selain itu juga terdapat atrium berupa taman dan ruangan untuk para pekerjanya bekerja. Ruang rapat, toilet, mushola, perpustakaan, dan gudang material diletakkan pada lantai 2. Sementara, studio arsitektur dan studio desain interior berada di lantai 3. Lantai rooftop seringkali digunakan untuk menjamu tamu atau ketika kantor mengadakan acara. Sirkulasi vertikal pada bangunan menggunakan tangga dan ramp. Penelitian ini hanya berfokus pada 5 area pada massa bangunan karena merupakan area yang paling sering digunakan.

4.1.1 Area Taman

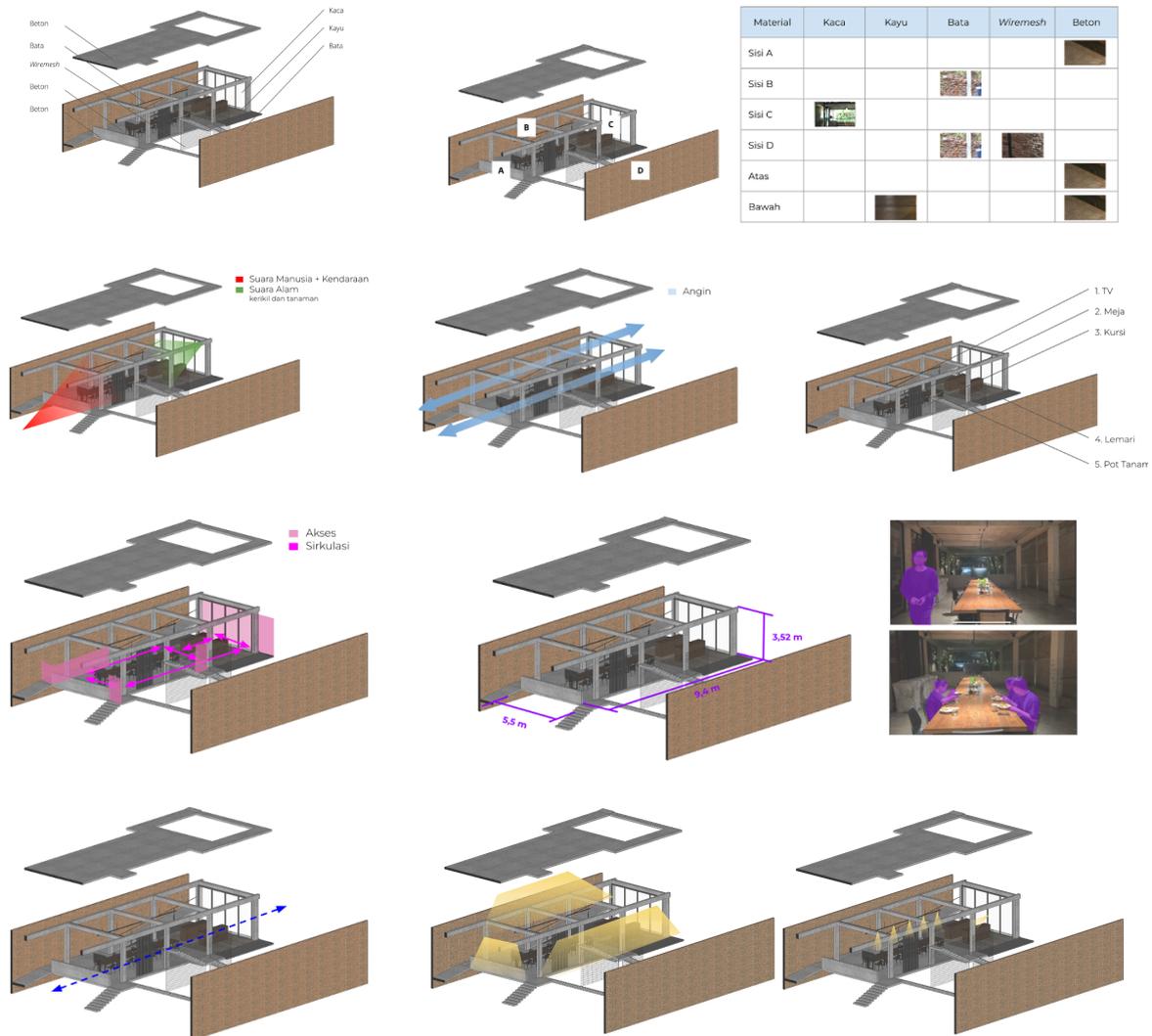
Taman ini berfungsi sebagai area komunal dan view bangunan. Vegetasi di atrium membantu menghasilkan bayangan dan mengurangi panas yang masuk. Taman ini juga berperan sebagai ruang transisi antara area publik dan area privat. Elemen pembentuk ruang terdiri dari bidang datar di atas dan bawah ruangan, dengan perbedaan material dan warna sebagai penanda batas. Material yang digunakan, seperti kerikil, papan kayu, batu bata ekspos, dan tanaman hijau, menampilkan kejujuran material dengan karakteristiknya yang sebenarnya. Suara di area ini didominasi oleh kerikil dan suara lingkungan sekitar. Penghawaan dan pencahayaan alami digunakan, dengan suhu ruangan dipengaruhi oleh iklim dan cuaca. Taman ini memiliki hubungan langsung dengan ruang interior melalui penggunaan material kaca atau bukaan. Ruangan ini memiliki ukuran luas dengan ketinggian vertikal yang tinggi, namun penggunaan vegetasi membantu menyeimbangkan skala ruangan. Pencahayaan mengandalkan sinar matahari pada siang hari dan lampu sorot pada malam hari.



Gambar 4.1 Diagram Elemen Pembentuk Atmosfer pada Area Taman

4.1.2 Ruang Penerima Tamu

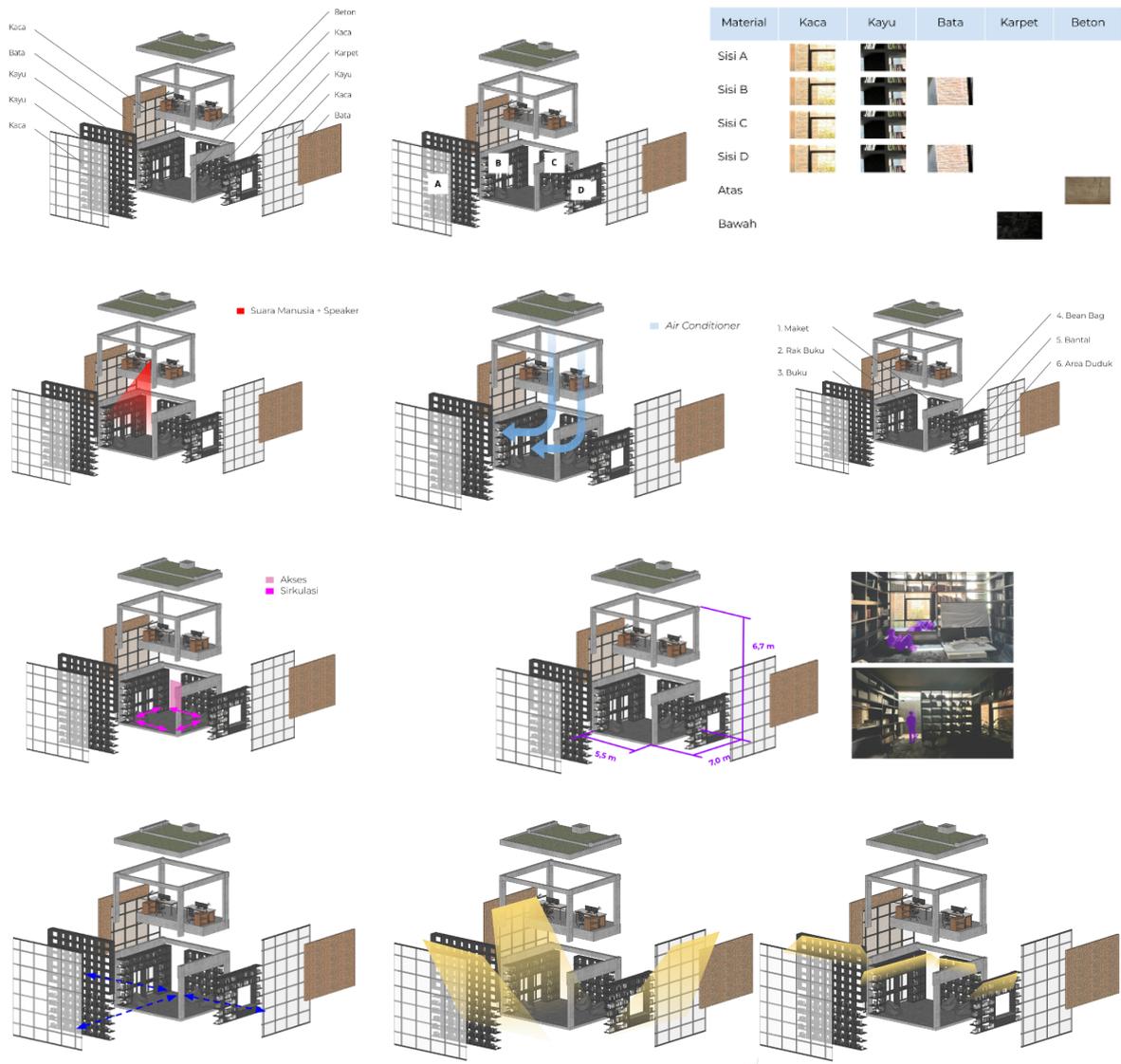
Ruangan penerima tamu memiliki peran penting sebagai ruang multifungsi yang sering digunakan untuk berbagai kegiatan, termasuk menerima tamu, pertemuan, ruang makan, dan acara kantor. Elemen pembentuk ruang, seperti lantai dan plafon beton ekspos, menampilkan karakteristik material secara jujur. Ruang ini memiliki elemen vertikal yang beragam, termasuk railing beton ekspos, dinding pembatas bata, pintu lipat kaca, dan sekat wiremesh. Penggunaan material dalam ruangan ini mengedepankan ekspresi estetika melalui ekspos karakter material. Suara dapat mengalir bebas dalam ruangan ini karena tidak ada dinding masif yang membatasi ruang, namun kebisingan dari lingkungan sekitar tidak terlalu mengganggu. Ruang ini mengandalkan penghawaan alami dan sirkulasi udara untuk menjaga suhu ruangan tetap nyaman. Furniture utama ruangan ini adalah meja panjang yang besar, sementara furniture tambahan seperti pot bunga dan lampu meja disesuaikan dengan kursi. Ruang ini memiliki bentuk persegi panjang dengan fokus pada titik pertemuan di tengah ruangan. Pencahayaan alami digunakan sebagai sumber utama pencahayaan siang hari, sementara lampu buatan dan lampu sorot digunakan saat sinar matahari kurang cukup. Ruang ini memberikan kesan terbuka dan terhubung dengan lingkungan sekitarnya melalui penggunaan pintu kaca dan elemen pembatas lainnya.



Gambar 4.2 Diagram Elemen Pembentuk Atmosfer pada Ruang Penerima Tamu

4.1.3 Perpustakaan

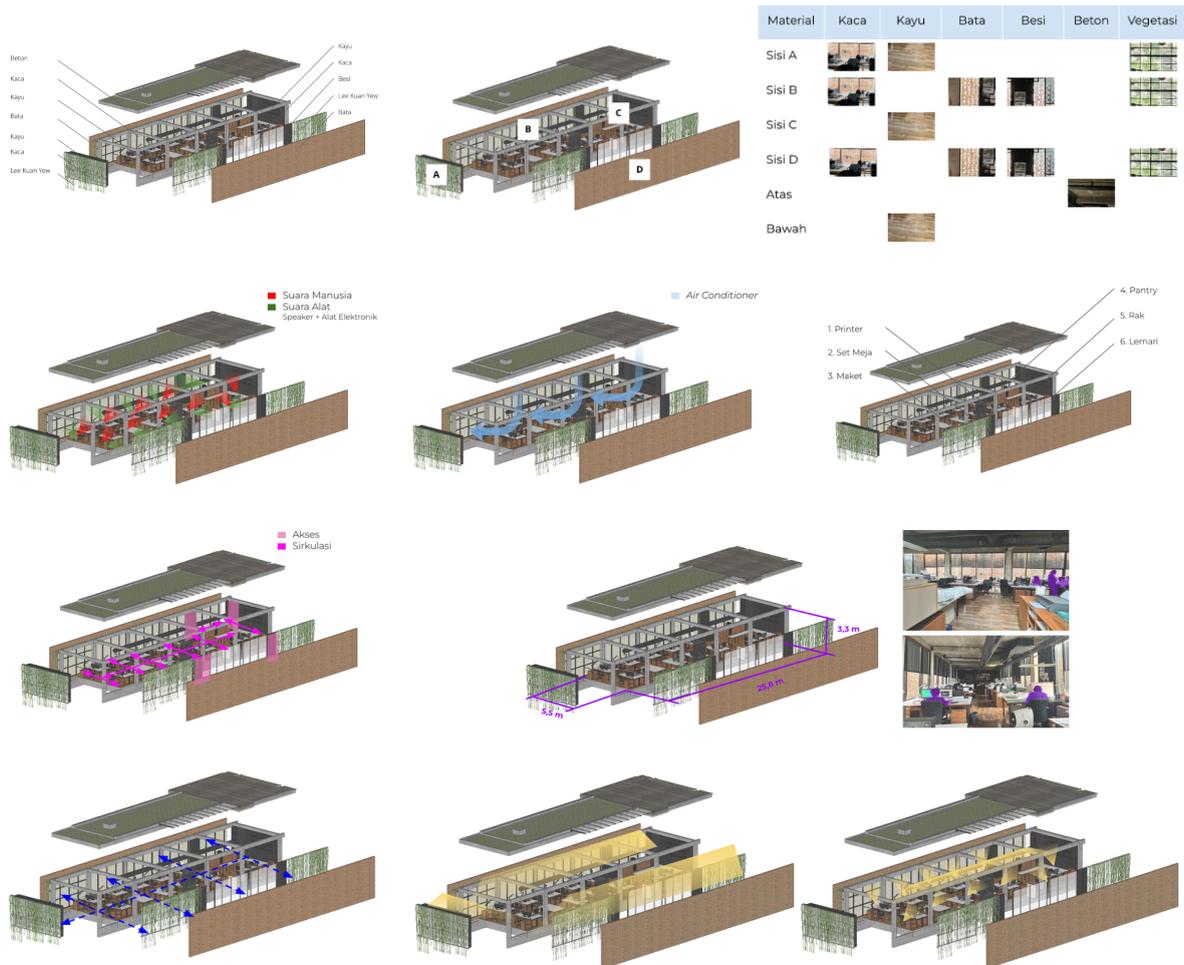
Perpustakaan memiliki berbagai fungsi, termasuk sebagai tempat penyimpanan buku dan ruang istirahat untuk para karyawan. Rak buku yang disusun di sisi depan bangunan menjadi elemen fasad yang unik dan kreatif. Elemen horizontal bawah menggunakan karpet abu-abu dengan motif abstrak sebagai penanda batas ruang, meredam suara, dan menambah kenyamanan. Elemen horizontal atas tetap menggunakan ekspos plat beton untuk mempertunjukkan struktur balok. Seluruh sisi ruangan perpustakaan menggunakan kaca dan rak buku sebagai elemen vertikal, menciptakan suasana tenang dan menghubungkan ruangan dengan lingkungan luar. Material utama yang digunakan adalah kaca, beton, dan kayu, dengan penggunaan karpet untuk meredam suara. Penghawaan ruangan menggunakan sistem air conditioner yang terhubung dengan ruang studio arsitektur. Rak buku mengelilingi seluruh ruangan, memberikan sentuhan warna, sementara furniture tambahan seperti bean bag dan kursi pijat dapat dipindahkan sesuai kebutuhan. Ruang ini memiliki pintu masuk tunggal dan terjaga hubungannya dengan ruang luar melalui penggunaan kaca. Ruang perpustakaan memiliki ukuran 7,05 x 5,5 meter dengan ketinggian ruang 6,72 meter. Pencahayaan alami masuk melalui kaca pada siang hari, sementara lampu warm light digunakan pada malam hari untuk penerangan tambahan dan menciptakan suasana hangat.



Gambar 4.3 Diagram Elemen Pembentuk Atmosfer pada Perpustakaan

4.1.4 Studio Arsitektur

Ruangan ini memiliki beberapa fitur menarik, seperti sekat yang memisahkan ruang karyawan dengan ruang *principal architect*, penggunaan material kayu, kaca, dan beton ekspos, serta penataan furniture yang seragam. Ruang studio arsitektur memiliki suasana yang sunyi dan fokus, namun dapat menjadi berisik saat mendekati *deadline*. Pendinginan ruangan penting untuk mencegah *overheat* komputer, dan penggunaan air conditioner membantu dalam hal ini. Penataan ruang dengan area sirkulasi di tengah dan area kerja di samping dekat kaca menciptakan alur sirkulasi yang efektif. Bentuk ruangan yang memanjang mendukung sirkulasi yang lurus, dan penggunaan kaca sebagai bidang vertikal memungkinkan dialog antara ruang dalam dan ruang luar. Penerangan utama berasal dari pencahayaan alami melalui kaca pada siang hari, sedangkan lampu meja dan lampu lain digunakan pada malam hari. Ruang studio arsitektur ini memiliki skala lorong lebar dengan pola sirkulasi melalui tiga pintu yang memberikan fleksibilitas dalam akses. Secara keseluruhan, ruangan ini dirancang dengan baik untuk memfasilitasi kegiatan kerja dan menciptakan suasana yang fokus, dengan penggunaan material dan penataan furniture yang konsisten dan profesional.



Gambar 4.4 Diagram Elemen Pembentuk Atmosfer pada Studio Arsitektur

4.1.5 Ramp/Tangga

Ramp dan tangga berfungsi sebagai sirkulasi vertikal yang menghubungkan lantai-lantai dalam bangunan tersebut. Penggunaan material ini dipilih untuk memudahkan perawatan dan meminimalisir kotoran yang terlihat. Ramp dan tangga juga memungkinkan cahaya dan udara masuk ke dalamnya melalui sisi yang tidak massif, seperti *wire mesh* dan *railing* besi. Lokasi tapak bangunan yang berada di area perumahan mengurangi kebisingan dan memungkinkan pertukaran udara alami. Penggunaan vegetasi dan pencahayaan buatan juga mempengaruhi suhu dan atmosfer pada ramp dan tangga. Bentuk ruangan ramp dan tangga memanjang sesuai dengan fungsinya sebagai jalur sirkulasi, dan penggunaannya cenderung aktif tanpa banyak objek di dalamnya. Hubungan antara ruang luar dan dalam tercipta melalui elemen transparan, seperti wiremesh dan bukaan pada railing. Lebar ramp dan tangga mencukupi untuk penggunaan bersama dan pencahayaan alami dimanfaatkan sebanyak mungkin. Ketika cahaya matahari berkurang, cahaya buatan dipasang untuk memberikan pencahayaan pada ramp dan tangga.



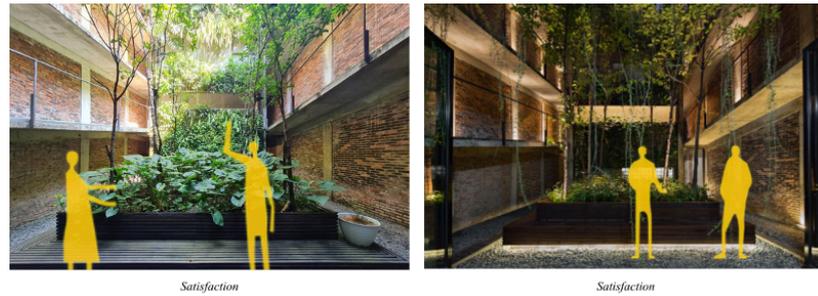
Gambar 4.5 Diagram Elemen Pembentuk Atmosfer pada Ramp/Tangga

4.2 Atmosfer Ruang Pada Studio D-Associates

Kuesioner didistribusikan kepada pengguna studio d-associates dan digunakan untuk mendapatkan data primer mengenai emosi yang dirasakan melalui sensasi periferan dan elemen pembentuk atmosfer yang paling mempengaruhi. Data ini akan mendukung pemahaman peneliti mengenai fenomena ruang di studio d-associates dan menjadi data penunjang yang memperkuat argumen dalam tahap analisis.

4.2.1 Area Taman

Area taman yang berfungsi sebagai penghijauan pada tapak bangunan yang tidak hanya membantu mengendalikan iklim mikro pada bangunan, tetapi juga memberikan *view* pada bangunan. Pada siang hari, atmosfer ruangan adalah tenang dan damai. Atmosfer ini diperoleh melalui interaksi antara material seperti kayu, kerikil, batu bata, beton, dan vegetasi di sekitarnya. Material ini diekspos dengan penghijauan yang menciptakan suara alam yang menenangkan dan menghubungkan manusia dengan alam. Temperatur dan pencahayaan alami direka melalui vegetasi untuk menjaga cahaya yang masuk tetap melimpah namun suhu tetap sejuk. Atmosfer ini mempengaruhi indera penglihatan dan pendengaran dengan memberikan kepuasan dan emosi positif pada pengguna.



Gambar 4.6 Emosi pada Area Taman di Siang Hari (kiri) dan Sore Hari (kanan)

Pada sore hari, atmosfer area taman menjadi rindang dan asri dengan perabot berupa area duduk yang juga berfungsi sebagai pot tanaman. Meskipun tidak ada batas horizontal atas yang jelas, area ini terasa intim dan tidak terlalu besar berkat adanya vegetasi yang membatasi ruang. Pengguna merasakan kepuasan melalui indera penglihatan, penciuman, dan peraba melalui elemen pembentuk atmosfer.

Atmosfer ruang pada siang dan sore hari di area taman adalah damai, rindang, dan asri yang tercipta melalui elemen pembentuk atmosfer yaitu, yang paling berpengaruh, berupa material dan hubungan eksterior dan interior. Material ekspos berinteraksi dengan harmonis unsur alam mendukung suasana. Atmosfer ruang ini paling dirasakan oleh pengguna melalui indera penglihatan dan menggugah emosi positif dengan intensitas yang rendah yaitu pengguna akan merasa puas atau *satisfaction* di area taman.

4.2.2 Ruang Penerima Tamu

Ruang penerima tamu digunakan untuk berbagai kegiatan seperti rapat, makan siang, dan acara kantor. Atmosfer ruang pada siang hari terasa hangat dan terbuka berkat elemen pembentuk ruang yang melingkupi tanpa kesan yang massif. Meja kayu panjang di tengah ruangan memfasilitasi interaksi dan menghilangkan kesenjangan antar pengguna. Pencahayaan sinar matahari cukup untuk menerangi ruangan meskipun kadang membutuhkan tambahan lampu *spotlight*. Komponen arsitektur ini menciptakan kepuasan pengguna melalui penglihatan visual dan interaksi pendengaran saat menikmati hidangan makan siang bersama.



Gambar 4.7 Emosi pada Ruang Penerima Tamu di Siang Hari (kiri) dan Sore Hari (kanan)

Pada sore hari, ruang penerima tamu terasa hangat dan nyaman, terutama karena dominasi material batu bata di ruangan bawah dan meja kayu jati sebagai meja makan bersama. Skala dan dimensi meja yang besar menambah aspek horizontal dan meningkatkan rasa kekeluargaan.

Atmosfer *homy* ini diproses melalui penglihatan dan membangkitkan emosi keterikatan terhadap ruangan melalui elemen pembentuk atmosfer. Atmosfer hangat dan *homy* menjadi identik dengan ruang penerima tamu karena sering digunakan sebagai area berkumpul bersama dan memicu adanya keterikatan baik antar individu maupun individu dengan ruangan. Indera penglihatan menggugah emosi *engagement* dan *satisfaction* yang

keduanya merupakan emosi positif melalui elemen pembentuk atmosfer berupa material dan perabot pada ruang penerima tamu.

4.2.3 Perpustakaan

Selain sebagai tempat membaca, perpustakaan ini juga digunakan sebagai ruang istirahat bagi karyawan. Pada siang hari, perpustakaan menjadi tempat istirahat saat jam makan siang dengan pencahayaan yang tidak terlalu terang, menciptakan suasana yang rileks dan tenang. Suhu ruangan yang dingin karena aliran AC dari studio arsitektur juga membantu meredakan kepanatan pengguna. Atmosfer yang sejuk ini diciptakan dengan pencahayaan redup yang memberikan kesan nyaman. Penglihatan menghidupkan emosi positif dengan intensitas rendah, memberikan rasa kepuasan pada pengguna.



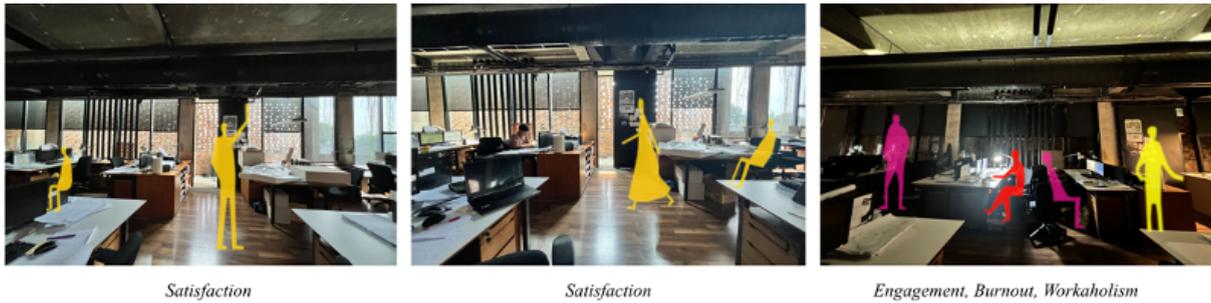
Gambar 4.8 Emosi pada Perpustakaan di Siang Hari (kiri) dan Sore Hari (kanan)

Pada sore hari, perpustakaan memiliki atmosfer yang *homy* atau seperti rumah dan mengantuk. Keberadaan material lembut seperti karpet, bantal, dan bean bag menciptakan rasa nyaman dan aman seperti di rumah. Alur dan dimensi ruangan yang kecil membatasi pergerakan pengguna, mendorong mereka untuk diam di satu tempat dan merasa kantuk. Hubungan antara eksterior dan interior memberikan ketenangan dengan adanya vegetasi yang terlihat dari perpustakaan dan cahaya yang masuk. Elemen-elemen ini merangsang indera penglihatan secara visual dan kesunyian ruangan merangsang indera pendengaran, menciptakan kepuasan bagi pengguna di perpustakaan.

Perpustakaan dengan atmosfer yang sejuk, *homy*, dan mengantuk dicapai dengan adanya pencahayaan pada ruang yang minim sehingga pengguna merasa lebih tenang dan tidak terganggu dengan sinar yang eksesif. Hal ini berkaitan erat dengan indera penglihatan yang mempengaruhi emosi pengguna sehingga merasakan emosi yang positif namun intensitas rendah. Rasa puas terbangkitkan pada pengguna ketika atmosfer ruang pada perpustakaan mendukung jenis kegiatan yang dilakukan yaitu beristirahat.

4.2.4 Studio Arsitektur

Studio arsitektur merupakan ruangan dengan frekuensi penggunaan tertinggi. Pada pagi dan siang hari, ruangan ini cenderung tidak terlalu penuh karena sebagian karyawan melakukan kegiatan di luar kantor seperti *site visit* atau rapat. Atmosfer pagi hari di studio arsitektur penuh energi dengan semangat kerja yang masih tinggi. Pencahayaan alami dari jendela kaca memasuki ruangan dengan bantuan penyaringan cahaya oleh tanaman merambat di luar kaca. Alur dan orientasi ruangan yang memanjang memudahkan interaksi antara pengguna. Penglihatan membangkitkan emosi positif dengan intensitas rendah, memberikan kepuasan pada pengguna. Pada siang hari, atmosfer ruangan menjadi lebih santai karena kegiatan lebih fokus pada asistensi atau rapat. Pencahayaan alami melalui tanaman merambat memberikan ketenangan visual dan memberikan rasa kepuasan kepada pengguna.



Gambar 4.9 Emosi pada Studio Arsitektur di Pagi Hari (kiri),
Siang Hari (tengah), dan Sore Hari (kanan)

Sore hari adalah waktu yang paling panjang bagi pengguna, dengan beberapa karyawan yang bekerja lembur. Atmosfer ruangan pada sore hari menjadi beragam, seperti dingin, gelap, kerja, suram, mengantuk, dan *gloomy*. Suhu ruangan cenderung lebih dingin karena tidak ada sinar matahari. Pencahayaan buatan dengan intensitas rendah juga berpengaruh, membuat pengguna merasa kurang fokus. Pengguna merasakan atmosfer ini melalui indera penglihatan, pendengaran, dan peraba. Emosi yang timbul juga beragam, ada yang positif dengan intensitas kuat, ada yang merasa penat atau *burnout*, dan ada yang merasakan *workaholism*.

Pada studio arsitektur, atmosfer ruang mulai dari siang hari hingga sore hari cukup beragam. Pada pagi dan siang hari pengguna masih merasa berenergi dan santai. Namun, ketika sudah sore hari, pengguna cenderung merasa suram dan mengantuk. Hal ini terkait dengan elemen pembentuk atmosfer yang berubah seiring dengan perubahan waktu. Beberapa elemen pembentuk atmosfer yang paling terasa signifikan merubah atmosfer ruang yaitu pencahayaan alami dan penggunaan cahaya buatan. Emosi yang paling sering dirasakan pada studio arsitektur adalah kepuasan atau *satisfaction* pada pagi atau siang hari dan emosi penat atau *burnout* pada sore hari.

4.2.5 Ramp/Tangga

Studio d-associates menggunakan dua jenis sirkulasi vertikal, yaitu ramp dan tangga, untuk memudahkan perpindahan barang dan juga mengurangi penggunaan listrik yang dibutuhkan oleh lift. Pada pagi hari, atmosfer di ramp dan tangga terasa lapang dengan pengaruh dari enam elemen pembentuk atmosfer. Pencahayaan dan penghawaan alami menciptakan hubungan antara ruang dalam dan luar. Keberadaan bidang yang tidak masif pada salah satu sisi membantu menjaga ruang agar tidak terasa sempit. Alur dan orientasi yang memanjang membuat pengguna cenderung aktif. Atmosfer ini menciptakan emosi keterikatan yang kuat dan merangsang indera penglihatan dan penciuman melalui elemen-elemen tersebut. Pada siang hari, atmosfer menjadi lebih lega dengan material yang diekspos secara apa adanya, menunjukkan kejujuran komponen material. Penghawaan alami membantu menjaga kenyamanan ruangan meskipun ruang terbatas. Hubungan antara eksterior dan interior terbentuk melalui area taman dan dinding wiremesh. Skala dan dimensi yang baik memberikan kesan lega. Atmosfer ini merangsang indera penglihatan dan pendengaran dengan keberadaan suara-suara alam dan manusia, memberikan rasa puas pada pengguna.



Gambar 4.10 Emosi pada Ramp/Tangga di Pagi Hari (kiri), Siang Hari (tengah), dan Sore Hari (kanan)

Pada sore hari, atmosfer di ramp dan tangga tetap terasa terbuka seperti pada pagi dan siang hari. Komposisi material dan pencahayaan lampu sorot memberikan kesan ruangan yang lebih luas. Pencahayaan ini juga menjadi aksesoris dekoratif. Atmosfer ini menciptakan kepuasan dan merangsang indera penglihatan, penciuman, dan pendengaran melalui elemen-elemen tersebut. Area ramp dan tangga memiliki atmosfer yang serupa yaitu lapang, lega, dan terbuka. Elemen pembentuk atmosfer yang paling berpengaruh pada ramp dan tangga adalah material dan skala dan dimensi ruang karena mampu mengubah ruang sempit terasa luas. Hal ini kemudian ditangkap oleh indera penglihatan dan membentuk emosi yang memberikan rasa puas atau *satisfaction* kepada pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Studio d-associates menawarkan beragam atmosfer ruang yang mencakup seperti rindang, asri, hangat, *homy*, sejuk, mengantuk, santai, suram, dan terbuka. Setiap ruang memiliki atmosfer yang unik, tergantung pada konteks ruang dan waktu tertentu. Meskipun beragam, semua ruang tersebut tetap terikat oleh sebuah datum yang menciptakan kesatuan harmonis. Salah satu elemen kunci dalam membentuk atmosfer ruang di studio d-associates adalah pencahayaan. Sebanyak 75% pengguna merasakan pengaruh signifikan pencahayaan terhadap emosi yang mereka alami melalui atmosfer ruang. Pencahayaan yang dipilih dan disesuaikan dengan baik mampu memberikan dampak yang kuat terhadap atmosfer ruang.

Kecocokan material juga berperan penting dalam menciptakan atmosfer ruang dengan sebanyak 68,8% pengguna menanggapi bahwa material memiliki pengaruh terhadap atmosfer ruang dan emosi yang dirasakan. Material yang tepat dapat meningkatkan kualitas ruang dan mempengaruhi respons emosional pengguna terhadap ruang tersebut. Dalam pengalaman pengguna di studio d-associates, rasa puas atau *satisfaction* merupakan emosi yang paling sering dirasakan. Sekitar 60% pengguna merasakan emosi positif dengan intensitas yang rendah. Ruang-ruang di studio ini mampu menggugah pengguna untuk merasakan lonjakan emosi positif pada berbagai waktu, kecuali pada ruang studio arsitektur.

Ruang studio arsitektur memberikan emosi positif pada pagi dan siang hari. Namun, pada malam hari, ruangan ini cenderung memberikan emosi negatif seperti *burnout* atau *workaholism*. Pencahayaan memainkan peran penting dalam mengubah suasana dan emosi pada ruang studio arsitektur. Pencahayaan yang melimpah dari sinar matahari pada pagi dan siang hari memberikan sumber energi yang positif dan mendukung para pengguna dalam melakukan aktivitas mereka. Namun, pada malam hari, cahaya yang lebih minim menimbulkan keterbatasan aktivitas yang dapat menyebabkan pengguna merasa kepenatan atau kesulitan melakukan kegiatan di ruangan ini.

Secara keseluruhan, emosi pengguna sangat terkait erat dengan atmosfer ruang yang mereka alami melalui sistem inderanya. Atmosfer ruang yang mendukung aktivitas pengguna

cenderung memicu emosi positif, sementara atmosfer ruang yang menghambat aktivitas dan memunculkan emosi negatif. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan elemen-elemen pembentuk atmosfer seperti pencahayaan dan material dalam mendesain ruang agar menciptakan pengalaman yang memadai bagi pengguna.

5.2 Saran

Pencahayaan dan material menjadi kedua elemen yang paling berpengaruh terhadap penciptaan atmosfer ruang di studio d-associates, hal ini kemudian dapat ditinjau lebih dalam pada penelitian selanjutnya. Salah satunya, yaitu terkait simulasi terhadap penciptaan atmosfer melalui pencahayaan alami dan pencahayaan buatan dengan berbagai spektrum lampu seperti *cool*, *neutral*, atau *warm light* terhadap emosi yang dirasakan oleh pengguna. Lalu, peninjauan yang lebih spesifik mengenai material ekspos terhadap persepsi maupun emosi yang dirasakan oleh pengguna juga menjadi menarik untuk dibahas.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Böhme, G. (2013, February 10). *The art of the stage set as a paradigm for an aesthetics of atmospheres*. Retrieved from Ambiances: <https://journals.openedition.org/ambiances/315>
- Ching, F. D. (1996). *Architecture: Form, Space, and Order*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Exner, U., & Pressel, D. (2008). *Basics : Spatial Design*. Birkhäuser.
- Gibson, J. J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*. Boston: Houghton Mifflin.
- Griffero, T. (2010). *Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces*. London: Routledge.
- Havik, K., Teerds, H., & Tielens, G. (2014). *Atmosphere, Compassion and Embodied Experience: A conversation about atmosphere with Juhani Pallasmaa*. In K. Havik, H. Teerds, & G. Tielens, *Building Atmosphere* (pp. 33-51). Amsterdam: OASE Foundation.
- Hegger, M., Drexler, H., & Zeumer, M. (2020). *Basics : Materials*. Birkhäuser.
- KBBI, (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved from KBBI: <http://kbbi.web.id/atmosfer>
- Lazarus, R., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer.
- Lindstrom, M. (2005). *Brand Sense: How to Build Powerful Brands Through Touch, Taste, Smell, Sight & Sound*. Kogan Page.
- Malnar, J. M., & Vodvarka, F. (2004). *Sensory Design*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Oerlemans, W., & Bakker, A. B. (2011). *Subjective well-being in organizations*. In K. Cameron, & G. Spreitzer, *The Oxford Handbook of Positive Organizational Scholarship* (pp. 178-189). New York: Oxford University Press.
- Pallasmaa, J. (2014). *Space, place and atmosphere. Emotion and peripheral perception in architectural experience*. *Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience*, 230-245.

Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki: Rakennustieto.

Pallasmaa, J. (2012). *The Eyes of the Skin*. New York: John Wiley & Sons.

Purves, D., Augustine, G. J., Fitzpatrick, D., Katz, L. C., LaMantia, A.-S., McNamara, J. O., & Williams, S. M. (2001). *Neuroscience*. Sinauer Associates.

Russel, J. A. (1980). *A Circumplex Model of Affect*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1161-1178.

Simonson, A., & Schmitt, B. (1997). *Marketing Aesthetics: The Strategic Management of Brands, Identity, and Image*. New York: The Free Press.

Voigt, S. (2018). *Basics : Office Design*. Birkhäuser.

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments - Surrounding Objects*. Basel.Boston.Berlin: Birkhäuser.