



UNIVERSITAS INDONESIA

**MENEMUKAN KEMBALI RUANG DALAM BANGUNAN YANG
MEMILIKI KOMPLEKSITAS BERDASAR INGATAN DAN KOGNISI
SPASIAL**

Studi Kasus: Pusat Perbelanjaan

SKRIPSI

**PSICHYLECTIRA MANGIFERA
0806339925**

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
ARSITEKTUR INTERIOR
DEPOK
JUNI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**MENEMUKAN KEMBALI RUANG DALAM BANGUNAN
YANG MEMILIKI KOMPLEKSITAS BERDASAR INGATAN
DAN KOGNISI SPASIAL
Studi Kasus: Pusat Perbelanjaan**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Arsitektur**

**PSICHYLECTIRA MANGIFERA
0806339925**

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
ARSITEKTUR INTERIOR
DEPOK
JULI 2012**

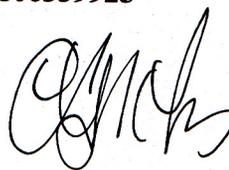
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Psichylectira Mangifera

NPM : 0806339925

Tanda Tangan :



Tanggal : 6 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : PSICHYLECTIRA MANGIFERA
NPM : 0806339925
Program Studi : Arsitektur Interior
Judul Skripsi : Menemukan Kembali Ruang Dalam Bangunan Yang
Memiliki Kompleksitas Berdasar Ingatan dan Kognisi
Spasial
Studi Kasus : Pusat Perbelanjaan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia.

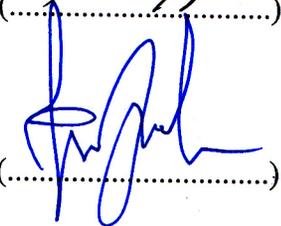
DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Achmad Hery Fuad., M.Eng.



(.....)

Penguji : Ahmad Gamal, S.Ars., M.Si., M.U.P.



(.....)

Penguji : Dita Trisnawan, ST., M.Arch. STD.



(.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 4 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Skripsi ini tidak mungkin dapat saya selesaikan tanpa adanya bantuan dari pihak lain. Sebagai balasan atas segala bantuan dan motivasi yang telah diberikan, saya ingin mengucapkan terima kasih yang kepada:

1. Bapak Ir. Achmad Hery Fuad., M.Eng selaku pembimbing skripsi yang sudah banyak membantu melalui bimbingan tiap Rabu, pertukaran pikiran, pengalaman meruang dan masukan-masukannya sehingga saya dapat memahami dan menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Ahmad Gamal, S.Ars., M.Si., M.U.P dan Bapak Dita Trisnawan, ST., M.Arch selaku penguji sidang yang telah memberikan saran serta kritik yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini.
3. Keluarga kecilku selaku pihak yang paling rajin memantau perkembangan skripsi, dan untuk Papa terima kasih untuk bantuan sederhananya yang secara tidak langsung membantu meringankan beban penulisan.
4. Keempat responden luar biasa: Nabila Azka, Yayi Pratitha, Thermalisa Sundari, dan Wanti Isra yang telah sudi meluangkan waktunya untuk membantu jalannya simulasi, tanpa kalian skripsi ini hanya kertas polos.
5. Teman seperjuangan: Dewi Pratiwi, Alida Fatima, Aulia Urrohmah, dan Kosa Lazawardi untuk kesepakatan-kesepakatan licik yang telah dilakukan, masa panik dan heboh bersama, serta latihan sidang penuh intriknya, terima kasih.
6. Wanita-wanita tangguh Dewi, Azka, Yulia, Citra, Dory, Yayi, Rara, Yola, Karin, Ajeng, Leta, Gita, untuk persahabatannya, setiap hari selama empat tahun kuliah terasa sangat berwarna dengan adanya gosip, tawa, dan canda dari kalian.
7. Interior dan Arsitektur 2008 yang banyak memberi inspirasi dan kehangatan, tempat berkeluh kesah dan perpanjangan “radar informasi”, kalian adalah rumah kedua bagi saya.

8. Semua pihak yang telah berbagi wacana berlibur, sehingga memotivasi diri untuk segera menyelesaikan skripsi. Untuk Ichi, Dhini, Lita, Lisa, Wanti, Panji, dan Riris, ayo direalisasikan, saya sudah bebas.
9. Penghuni Pusjur, yang tidak dapat dituliskan satu persatu, untuk pasokan film, lagu, dan hiburan lainnya sehingga kejenuhan menulis dapat diatasi.
10. Terakhir, Bagus Wibowo Suryo, sebagai sesama kepala batu untuk pertukaran pikiran dan argumen, ejekan garing, kesabaran, dan kesediaannya untuk selalu mendampingi dan membantu, baik dalam penulisan skripsi maupun dalam hari – hari *gabutnya*, terima kasih ☺

Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, namun saya berharap pembahasan ini dapat menjadi pengetahuan yang berguna dan pemicu bagi para pembacanya untuk melihat ruang sekitar melalui sudut pandang lain.

Depok, Juli 2012

Penulis

(Psichylectira Mangifera)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Psichylectira Mangifera

NPM : 0806339925

Program Studi : Arsitektur Interior

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

MENEMUKAN KEMBALI RUANG DALAM BANGUNAN YANG MEMILIKI KOMPLEKSITAS BERDASAR INGATAN DAN KOGNISI SPASIAL

Studi Kasus : Pusat Perbelanjaan

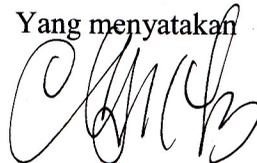
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 6 Juli 2012

Yang menyatakan



(Psichylectira Mangifera)

ABSTRAK

Nama : Psichylectira Mangifera
Program Studi : S1 Arsitektur Interior
Judul : Menemukan Kembali Ruang dalam Bangunan yang Memiliki Kompleksitas Berdasar Ingatan dan Kognisi Spasial
Studi Kasus: Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan merupakan ruang tertutup publik berkepemilikan privat yang memiliki beragam program dan rupa ruang. Tidak hanya itu, keberagaman ini juga dapat dilihat dari segi penggunaannya. Dengan terdapatnya keberagaman tersebut, menemukan ruang yang berada di dalam pusat perbelanjaan bukan hal yang mudah. Saat dihadapkan pada situasi yang menuntut kecepatan dalam menemukan ruang, proses ini dapat menjadi menyita waktu. Dalam hal demikian, ingatan akan posisi ruang terhadap pusat perbelanjaan dan juga kognisi spasial yang didapat dari pengalaman masa lampau menjadi penting. Keterkaitan antara ingatan dan kognisi spasial dalam proses menemukan ruang dalam ruang akan dianalisis secara kualitatif dari hasil simulasi. Analisis tersebut dilakukan mengacu kepada teori mengenai ingatan, kognisi spasial, dan juga merujuk pada teori menemukan ruang yang kemudian diolah sesuai dengan lingkup pembahasan. Berdasarkan analisis terhadap simulasi, dalam proses penemuan kembali, peran ingatan dan kognisi spasial didukung oleh beberapa faktor yang terdapat pada lingkungan. Faktor tersebut berupa tipe bangunan, tampilan toko, kualitas distrik, hubungan dengan ruang luar, dan keberadaan pengguna lain.

Kata Kunci: ingatan, kognisi spasial, *refinding*, kualitas distrik, hubungan dalam dan luar.

ABSTRACT

Name : Psichylectira Mangifera

Study Programme : S1 Arsitektur Interior

*Title : Refinding Space within a Building That Has Complexity
Based on Spatial Memory and Cognition
Case Study: Shopping Center*

Shopping center is an indoor public space occupied by private sector that has a diverse spatial programme and form. This diversity can also be viewed in terms of users. With the presence of such diversity, finding space within the shopping center is not easy. When user faced by a situation that demands speed in finding space, this process can be wasting time. In such case, the memory of the certain location towards shopping center space and spatial cognition derived from past experience is important. The link between memory and spatial cognition in the process of finding space within space will be qualitatively analyzed by doing wayfinding simulation. The analysis is carried out referring to the theory of memory, spatial cognition, as well as the theory of finding space, which will be processed according to the scope of study. Based on the analysis of the simulation, in the process of refinding space within shopping center, the role of memory and spatial cognition is supported by several factors on the environment. These factors are the type of building, store display, the quality of district, the spatial relation between inside and out, and the presence of others.

Keyword: memory, spatial cognition, refinding, district quality, inside-out connection.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Metode Pembahasan	4
1.6 Urutan Penulisan	5
BAB 2 REFININDING RUANG BERDASAR INGATAN YANG MENJADI KOGNISI SPASIAL	6
2.1 Mengingat Ruang Berdasar Pengalaman Bergerak	7
2.2 Ingatan yang Menjadi Kognisi Spasial	8
2.3 <i>Wayfinding</i>	12
2.4 <i>Refinding</i> Berdasar Ingatan dan Tipe Bangunan	15
2.5 Kesimpulan Teori	16
BAB 3 SIMULASI AKSI MENEMUKAN KEMBALI RUANG DALAM PUSAT PERBELANJAAN	18
3.1 Metode Simulasi.....	18
3.2 Lokasi Simulasi.....	20
3.3 Deskripsi Hasil Simulasi.....	21
3.3.1 Nabila Azka	21
3.3.2 Yayi Pratitha	25
3.3.3 Thermalisa Sundari	30
3.3.4 Wanti Isra	34
3.4 Kesimpulan Simulasi	38
BAB 4 REFLEKSI HASIL SIMULASI TERHADAP TEORI	39
4.1 Tipe Bangunan	39
4.2 Ingatan akan Ruang	40
4.3 Kognisi Spasial	44
4.3.1 Pengaruh <i>Display</i>	45
4.3.2 Hubungan Ruang Dalam dan Luar	47
4.3.3 Keberadaan Pengguna Lain	50
4.4 Kesimpulan Analisis	51
BAB 5 KESIMPULAN	52
DAFTAR REFERENSI	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerangka Berpikir yang Menjadi Metode Penulisan	4
Gambar 2.1	Kesinambungan Antara Ingatan dan Kognisi Spasial	9
Gambar 2.2	Terdapatnya Perapian Sebagai Pengenal “Ruang Keluarga”	11
Gambar 2.3	Salah Satu Contoh Penggunaan <i>Signage</i> pada Ruang Publik	13
Gambar 2.4	Proses Dari Terbentuknya Ingatan Sampai Penentuan Rute <i>Wayfinding</i>	17
Gambar 3.1	Tahapan dalam Menemukan Ruang	19
Gambar 3.2	Legenda	22
Gambar 3.3	Lantai <i>Lower Ground</i> Gedung Kiri	22
Gambar 3.4	Lantai Dasar Gedung Kiri	23
Gambar 3.5	Lantai Dasar dan Satu Gedung Kanan	23
Gambar 3.6	Lantai Dua Gedung Kanan	24
Gambar 3.7	Lantai Tiga Gedung Kanan	24
Gambar 3.8	Lantai <i>Lower Ground</i> Gedung Kiri	26
Gambar 3.9	Lantai Dasar Gedung Kiri	27
Gambar 3.10	Lantai Tiga Jembatan dan Gedung Kanan	27
Gambar 3.11	Lantai Tiga Gedung Kiri	28
Gambar 3.12	Lantai Dua Pusat Perbelanjaan	29
Gambar 3.13	Lantai <i>Lower Ground</i> Gedung Kiri	31
Gambar 3.14	Lantai Dasar Gedung Kanan	31
Gambar 3.15	Lantai Dua Gedung Kanan	32
Gambar 3.16	Lantai Dasar Pusat Perbelanjaan	33
Gambar 3.17	Lantai Dua Gedung Kanan	34
Gambar 3.18	Lantai Dasar Pusat Perbelanjaan	36
Gambar 3.19	Lantai Satu Gedung Kanan	37
Gambar 3.20	Lantai Dua Gedung Kanan	38
Gambar 4.1	Lantai Tiga Gedung Pusat Perbelanjaan	41
Gambar 4.2	Lantai Tiga Gedung Kanan	42

Gambar 4.3	Lantai Satu Gedung Kiri	42
Gambar 4.4	Panel Hitam sebagai Tampilan Muka Toko Buku	43
Gambar 4.5	Kawasan Toko Produk Lokal yang Terdapat di Lantai 1	44
Gambar 4.6	Lantai Satu Gedung Kiri	46
Gambar 4.7	Display Ritel Tunggal yang Menarik Perhatian Yayi	47
Gambar 4.8	Lantai Dasar Gedung Kiri	48
Gambar 4.9	Jendela Besar Sebagai Pengalaman Ruang yang Berbeda	49
Gambar 5.1	Peran Ingatan dan Kognisi Spasial pada Proses Penemuan Ruang Kembali	54

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ruang pemenuhan kebutuhan dapat hadir di tengah masyarakat dalam berbagai jenis. Pada dasarnya ruang-ruang tersebut mengandung program kegiatan tertentu serta kemajemukan pengguna ruang. Program kegiatan ini salah satunya dapat berupa kegiatan transaksi jual beli berbagai barang kebutuhan. Dengan adanya ruang jual beli tersebut, kebutuhan masyarakat yang beragam dapat terpenuhi secara merata. Ruang dengan program demikian dan pengguna majemuk dapat dilihat contohnya pada *mall*. *Mall* merupakan pusat perbelanjaan yang berintikan satu atau beberapa *departement store* besar sebagai daya tarik dan *retail-retail* kecil serta rumah makan dengan tipe bangunan berupa jajaran toko yang menghadap ke koridor (Maitland, 1985). Pada ruang yang biasa disebut *mall* ini terdapat berbagai macam penggunaan ruang dan manusia yang mendatanginya. Dalam sebuah pusat perbelanjaan terdapat berbagai jenis ruang untuk kegiatan jual beli dan penyediaan hiburan. Ruang kegiatan tersebut dapat berupa toko pakaian, toko buku, restoran, bioskop, dan ruang penunjang lain seperti toilet, lahan parkir, atrium, dan lain sebagainya.

Dengan terdapatnya kemajemukan fungsi ruang pada *mall*, penting bagi pengguna untuk mampu mengidentifikasi apa yang ia butuhkan dan ruang apa yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini berkaitan dengan efisiensi penggunaan waktu serta menghindari timbulnya kebingungan saat pengguna bergerak dalam ruang. Lain halnya jika pengunjung memiliki tujuan untuk rekreasi dan mencari hiburan dalam bentuk kegiatan *window shopping*.

Terciptanya efisiensi pergerakan tersebut juga didukung oleh ingatan pengguna terhadap ruang pusat perbelanjaan. Dengan mengingat atau bahkan memahami pola ruang, pengguna dapat dengan sadar menentukan arah

pergerakannya. Tidak jarang terjadi kebingungan yang berawal dari pengguna lupa akan jalan menuju tempat tertentu. Konsekuensinya, pengguna tersebut tersesat dalam ruang dan menghabiskan banyak waktu untuk mencari tempat tujuan.

Hal demikian pernah saya alami pada saat mencari kendaraan di tempat parkir. Walaupun sudah mengingat kode parkir, namun dikarenakan tidak mengingat posisi mobil terhadap ruang, ketersesatan tidak dapat dihindari. Ketersesatan tersebut pada akhirnya menimbulkan perasaan gelisah dan tidak nyaman ketika bergerak dalam ruang. Di lain pihak, ruang parkir pada umumnya memiliki rupa ruang yang hampir sama di berbagai sisi. Menjadi wajar apabila pada saat itu saya lupa posisi parkir dikarenakan sulit untuk mengidentifikasi ruang. Lain halnya dengan sebuah pusat perbelanjaan, dengan tampilan toko yang begitu beragam, kesulitan menemukan kembali posisi ruang tertentu juga sering terjadi. Dengan adanya kemajemukan fungsi dan rupa, mengingat dan mengenali ruang sebuah pusat perbelanjaan menjadi penting karena dapat menghindari pengguna dari ketersesatan dan pergerakan tak berarah yang sifatnya membuang waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Menemukan kembali sebuah ruang tertentu dalam bangunan yang memiliki kompleksitas bukanlah hal yang mudah. Dengan kerumitan desain ruang, kemajemukan pengguna, dan program ruang yang kompleks, menemukan tempat tujuan dapat menyita waktu. Pergerakan dan sirkulasi pengguna menjadi tidak efisien. Hal lain yang berkaitan dengan proses penemuan tempat ini adalah kenyamanan pengguna. Kegelisahan dan kebingungan mencari tempat dapat menimbulkan perasaan yang tidak nyaman.

Pada bahasan selanjutnya, proses menemukan kembali tempat tujuan ini disebut sebagai istilah *refinding* yang akan dijabarkan secara lebih pada bab berikutnya. Seperti yang dikemukakan Arthur dan Passini (1992), menemukan

kembali sebuah ruang erat kaitannya dengan proses penentuan rute perjalanan. Dalam menentukan rute perjalanan, peran ingatan menjadi penting untuk memudahkan pengguna merencanakan rute tersebut. Hal ini yang akan dibahas lebih lanjut dalam tulisan ini, **bagaimana ingatan dan pemahaman pengguna terhadap ruang atau kognisi spasial dapat berperan dalam proses penemuan kembali ruang dalam bangunan yang memiliki kompleksitas?**

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang yang akan dibahas lebih lanjut dalam tulisan ini adalah pusat perbelanjaan. Dengan adanya ketidakseragaman kebutuhan, kegiatan pemenuhannya, serta banyaknya jumlah pengguna dalam pusat perbelanjaan, ingatan berkaitan erat dengan sirkulasi pengguna yang efisien dalam ruang. Seringkali pengguna memiliki kebutuhan yang mendesak sehingga harus menemukan kembali ruang spesifik dalam waktu singkat. Dalam hal ini ingatan memiliki peran yang penting dalam proses pencarian tersebut.

Ingatan mengenai ruang ini sangat erat kaitannya dengan pengguna ruang. Kemampuan pengguna dalam mempersepsikan ruang akan menentukan hasil pengamatan. Pengguna yang akan dibahas dengan spesifik dalam tulisan ini merupakan pengguna yang memiliki kemampuan melihat normal. Hal ini berkaitan dengan persepsi dan pengenalan ruang dalam melalui daya tangkap visual ruang.

1.4 Tujuan Penulisan

Tulisan ini dibuat dengan tujuan memberi pemahaman bagi saya mengenai isu, yaitu penemuan kembali ruang, berkaitan dengan ingatan dan kognisi spasial. Selain itu saya juga mencoba untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah disebutkan sebelumnya, bagaimana ingatan pengguna terhadap ruang dapat

berperan dalam proses penemuan kembali ruang dalam bangunan yang memiliki kompleksitas? Dan faktor apa yang dapat mendukung kegiatan tersebut?

1.5 Metode Pembahasan

Metode yang dipakai dalam membuat tulisan ini merupakan pembelajaran literatur dan simulasi. Literatur yang dijadikan acuan berupa jurnal, laporan ilmiah, dan buku yang mengangkat topik yang berhubungan. Topik tersebut diantaranya yang berkaitan dengan ingatan, kognisi spasial, legibilitas, menemukan ruang, dan yang menunjukkan keterkaitan antara teori tersebut.

Selain melalui studi literatur, saya juga melakukan simulasi pencarian ruang yang melibatkan responden yang bertindak sebagai pengguna. Simulasi ini disusun mengacu kepada teori Arthur dan Passini (1992) mengenai tahapan pencarian ruang. Kemudian dari simulasi tersebut akan dilakukan analisis secara kualitatif dengan teori yang berkaitan. Keterkaitan antara simulasi dan landasan teori, akan didapat kesimpulan yang dapat menjawab pertanyaan yang telah dikemukakan. Berikut ini merupakan ilustrasi kerangka berpikir yang juga digunakan sebagai metode pembahasan.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir yang Menjadi Metode Penulisan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

1.6 Urutan Penulisan

Skripsi ini dibagi menjadi lima bab pengkajian dengan susunan sebagai berikut:

BAB 1 : Pendahuluan, menjelaskan mengenai pemicu dibahasnya isu keterkaitan ingatan terhadap ruang dan proses menemukan tujuan kembali (*refinding*) pada pusat perbelanjaan. Dari pemicu ini, timbul pertanyaan yang kemudian akan dibahas lebih lanjut di bab berikutnya.

BAB 2 : *refinding* berdasar ingatan yang menjadi kognisi spasial berisi tentang pembahasan teori – teori yang berkaitan dengan kognisi dan keterbacaan ruang secara visual, hubungannya dengan ingatan dan juga proses menemukan tempat. Pemahaman akan teori – teori tersebut akan dijadikan landasan dalam merefleksikan hasil simulasi yang didapat pada tahap selanjutnya.

BAB 3: Simulasi aksi menemukan kembali ruang dalam pusat perbelanjaan, merupakan penjabaran secara singkat mengenai karakter ruang yang dijadikan lokasi simulasi. Selain itu, pada bab ini juga menjabarkan hasil dari simulasi dan wawancara kepada pengguna ruang.

BAB 4: Refleksi hasil simulasi terhadap teori, melalui hasil simulasi yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, pada bab ini akan mengkaji hasil simulasi secara lanjut. Dari pengkajian ini dapat dilihat keterkaitan antara apa yang ditemukan di lapangan dan apa yang dikemukakan oleh teori. Berdasarkan pengkajian dan refleksi yang dilakukan, didapat jawaban dari pertanyaan yang timbul dari pemicu yang telah dijabarkan pada pendahuluan skripsi.

BAB 5 : Kesimpulan, merupakan penutup skripsi yang menjabarkan kembali keterkaitan ingatan ruang dan proses menemukan kembali ruang dalam pusat perbelanjaan secara lebih singkat.

BAB 2

REFINDING BERDASAR INGATAN YANG MENJADI KOGNISI SPASIAL

Sejak lahir, manusia selalu bergerak dan beraktivitas dalam ruang (Franck dan Lepori, 2000). Dari pengalaman bergerak tersebut, manusia mempersepsikan apa yang ia dapat dari ruang yang diamati. Persepsi yang telah didapat kemudian secara sadar atau tidak, akan disimpan dalam ingatan (Morris dan Parslow, 2004). Ingatan ini kemudian akan terpanggil kembali ketika pengamat yang bersangkutan berada di ruang yang sama (Gifford, 1987).

Ketika berada di ruang atau lingkungan yang sama tersebut, manusia juga menjadikannya sebagai penyedia informasi. Melalui informasi yang didapat ini, manusia mencoba mengenali kembali ruang yang telah dialaminya tersebut. Dalam hal ini, manusia bergantung kepada lingkungan sekeliling untuk mengetahui dimana ia berada dan mau kemana ia pergi. Terjadinya proses dua arah antara lingkungan dengan pengamatnya (Lynch, 1960). Lingkungan sekitar memberi petunjuk dan informasi yang kemudian dapat diolah oleh pengamat. Dengan terdapatnya informasi ini, pengamat dapat mengenali ruang dan menentukan tindakan apa yang akan dilakukan.

Melalui bab ini, akan dijabarkan lebih lanjut hubungan antara pengalaman bergerak dalam ruang yang disimpan menjadi ingatan dan kognisi spasial atau pengenalan ketika berada dalam ruang tersebut kembali. Keduanya akan dijadikan sebagai acuan untuk menemukan kembali ruang dalam kesatuan ruang atau bangunan yang melingkupinya. Dengan terlibatnya ingatan dan kognisi spasial, proses mencari sebuah tempat dapat dilakukan dengan mudah atau sebaliknya. Terjadinya ketidakcocokan antara apa yang diingat dan apa yang ditemukan di ruang dapat menjadikan pengamat kebingungan, atau bahkan tersesat. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya pemahaman mengenai ingatan dan kognisi spasial secara lebih lanjut untuk menghindari hal demikian.

2.1 Mengingat Ruang Berdasar Pengalaman Bergerak

Proses mengingat ruang merupakan kegiatan umum dan bersifat adaptif bagi manusia. Yang dimaksud dengan adaptif adalah munculnya variasi respon pengamat berkaitan dengan kondisi lingkungan yang dihadapi (Fitting, Allen, dan Wedell, 2007). Misalnya, proses mengingat pada lingkungan berskala kecil, seperti permukaan sebuah meja akan berbeda dengan proses mengingat pada ruang yang cukup besar. Seperti ketika mengingat posisi sebuah toko dalam pusat perbelanjaan. Keberagaman petunjuk yang diamati dan disimpan dalam ingatan pun akan berbeda. Dalam mengingat permukaan meja, posisi alat tulis, noda pada permukaan meja, paku yang menonjol, dan sebagainya menjadi penting. Berbeda ketika dalam pusat perbelanjaan. Pengamat cenderung tidak mengingat detail kecil. Petunjuk yang menonjol dan memiliki karakter kuat yang akan diingat. Petunjuk ini dapat berupa letak pintu, tangga, atau posisi toko lain yang dijadikan acuan. Berikutnya, dalam tulisan ini akan mencoba untuk mengungkap elemen ruang apa yang cenderung menonjol dan dijadikan sebagai acuan pengguna dalam mengingat ruang melalui hasil simulasi.

Secara umum, terdapat beberapa variasi dari ingatan dan pembelajaran ruang. Diantaranya pembelajaran melalui gerak dan pengasosiasian (Morris dan Parslow, 2004). Pembelajaran melalui gerak didapat melalui persepsi akan pergerakan pengamat dalam ruang secara langsung (Morris dan Parslow, 2004 merujuk pada Loomis, Klatzky, Golledge, dan Philbeck, 1999). Ketika bergerak, manusia cenderung mengamati apa yang ada di sekitarnya. Melalui pengamatan yang dilakukan ini, manusia memperoleh pengetahuan tentang lingkungannya (Franck dan Lepori, 2000). Menurut Morris dan Parslow (2004), pengetahuan ini kemudian dikodekan dan disimpan dalam ingatan, yang memungkinkan pengamat untuk menemukan kembali tempat itu kembali dengan cara yang efisien dan untuk mengkomunikasikan lokasi tersebut kepada orang lain. Dikarenakan mengamati secara langsung, ingatan yang tersimpan merupakan gambaran ruang dalam bentuk tiga dimensi. Hal ini berbeda dengan hasil pengamatan melalui sumber tidak langsung seperti foto atau denah ruang. Selain itu, pengetahuan yang didapat tersebut diantaranya terdiri dari pola-pola gerakan mereka sendiri dan tentang

hubungan ruang di antara tempat-tempat dalam lingkungan yang diamatinya tersebut.

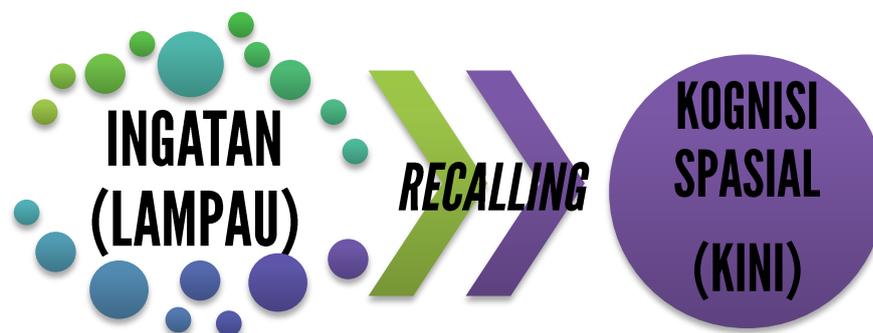
Kemudian pembelajaran melalui pengasosiasian, dalam pembelajaran ini pengamat cenderung mengingat atau memahami ruang tertentu dihubungkan dengan ruang lain. Menurut Dara-Abrams (2005), mengingat posisi sebuah ruang secara presisi merupakan hal yang sulit. Sebagai alternatifnya, posisi ruang biasanya dihubungkan dengan posisi ruang atau elemen lain yang dijadikan sebagai acuan. Acuan ini di sering kali dikaitkan dengan petunjuk yang sifatnya menonjol dalam lingkungannya, seperti sebuah *landmark* (Morris dan Parslow, 2004). Saya mencoba mengkaitkan dengan teori yang disampaikan Lynch, ketika mempersepsikan ruang secara visual, *landmark* diingat karena bentuk dominan mereka, kekhasan struktur, singularitas, dan makna dari keberadaannya tersebut (Lynch, 1960). Dalam ruang interior, kualitas *landmark* dapat diwakili menjadi rupa ruang apa saja. Misalnya sebuah *chandelier* yang terdapat di tengah aula, *signage* sebuah toko dengan desain yang khas, atau dapat berupa *core* bangunan yang didesain sedemikian rupa seperti yang sering dijumpai di pusat perbelanjaan. Dengan adanya bentuk pengasosiasian ruang, disadari atau tidak, dalam benak pengamat mulai terbentuk sebuah peta kognitif. Peta kognitif pertama kali dipaparkan oleh Tolman melalui tulisannya *Cognitive Maps in Rats and Men* (1948) dan menangkap gagasan bahwa informasi ruang direpresentasikan dalam bentuk vektor antara lokasi yang berbeda (Morris dan Parslow, 2004 merujuk pada Tolman, 1948). Dapat saya simpulkan, dalam pemetaan kognitif memungkinkan adanya penyusunan elemen – elemen ruang menjadi suatu kesatuan rupa berdasarkan persepsi yang telah didapat.

2.2 Ingatan yang Menjadi Kognisi Spasial

Kognisi spasial merupakan pengetahuan dan representasi internal atau kognitif dari struktur, entitas, dan hubungan ruang; dengan kata lain, refleksi yang diinternalisasi dan direkonstruksi ruang di pikiran (Hart and Moore, 1973, p. 248). Gambaran akan lingkungan tersebut merupakan hasil dari proses dua arah antara

pengamat dan lingkungan yang diamati (Lynch, 1960). Pada mulanya, kognisi akan ruang diawali oleh proses psikologi mendasar dimana pengamat mempersepsikan lingkungan di sekitarnya. Dalam mempersepsikan lingkungan, pengamat terlebih dahulu melewati tahap pengumpulan informasi, lalu pemrosesan informasi yang bersangkutan. Sedangkan untuk mengartikan dengan sadar lingkungan tersebut (*spatial cognition*), terjadi proses yang lebih panjang. Informasi disimpan, diorganisir dengan informasi lain yang berkaitan, dan pada akhirnya tahap pengingatan kembali (*recalling*) informasi yang telah didapat pada tahap awal (Gifford, 1987). Proses *recalling* akan ingatan yang didapat dari pengalaman lampau ini terjadi karena adanya pemicu yang timbul pada “masa sekarang” (Ashcraft, 1994). “Masa sekarang” yang dimaksud adalah masa ketika individu berhadapan dengan isu *wayfinding*, dimana ia perlu mengingat posisi ruang untuk menemukannya kembali.

Berdasarkan keterkaitan antara teori tersebut, saya mencoba untuk menyimpulkan kesinambungan antara ingatan dan kognisi spasial. Yaitu ketika individu dapat melakukan proses *recalling* dan menemukan kesamaan antara apa yang diingat dari pengalaman lampau dan apa yang dilihat di pengalaman “sekarang” melalui kognisi spasial.



Gambar 2.1 Kesinambungan Antara Ingatan dan Kognisi Spasial

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Lingkungan menawarkan aspek dan elemen tertentu yang dapat dijadikan objek pengamatan. Hasil pengamatan ini akan bervariasi bergantung kepada masing-masing pengamat. Seseorang dapat dengan mudahnya menemukan obyek pada meja kerja yang dinilai orang lain sangat berantakan dan kacau. Obyek ini dapat dengan mudah ditemukan karena dua hal, pengamat sudah familiar dengan meja yang berantakan tersebut sehingga ia dapat mengetahui posisi setiap obyek secara persis. Atau, karena obyek memiliki bentuk dan karakteristik yang berbeda dengan apa yang ditemukan pengamat di area meja yang berantakan.

Merupakan proses dua arah, kognisi spasial tidak hanya bergantung kepada hasil pengamatan saja. Lingkungan juga memberi pemicu berupa elemen – elemen di dalamnya yang dapat “dibaca” oleh pengamat. Keterbacaan lingkungan sangat bergantung kepada elemen visual yang membentuknya. Menurut Lynch (1960), keterbacaan lingkungan dapat terlihat dari *path*, *edge*, *nodes*, *district*, dan *landmark*.

Paths, ruang dimana pengamat bergerak dan berpindah, contohnya jalan dan trotoar. Kehadiran *path* menjadi penunjang sirkulasi dan akses menuju atau keluar dari bagian tertentu. Pada pusat perbelanjaan, *path* terdiri dari koridor utama yang berada di muka jajaran toko dan koridor penunjang untuk fungsi servis gedung.

Edges, merupakan sebuah hamparan atau garis yang menjadi batasan dan kurang mampu mengakomodasi adanya perpindahan. *Edges*, tidak selalu menjadi batasan antara dua fase, namun terkadang juga kualitas yang dapat terbentuk oleh kontrasnya dua bagian kota yang berbeda.

Districts, area yang memiliki karakter dan kesamaan tertentu. Karakter fisik yang dapat membedakan distrik diantaranya adalah tekstur, bentuk, detail, simbol, tipe bangunan, dan topografi. Disamping itu, sebuah distrik juga dapat dikenali dari ciri nonfisiknya, ciri tersebut diantaranya adalah fungsi, aktivitas, dan pengguna ruang.

Nodes, pertemuan antara beberapa *path* yang dianggap penting karena juga mempertemukan pengguna yang bergerak dan berpindah melalui *path*. Pada titik ini, pengamat cenderung menaruh perhatian yang lebih karena pada *nodes*, dimana berbagai *path* bertemu, pengamat harus menentukan pilihan untuk melanjutkan pergerakannya.

Landmarks, merupakan elemen lingkungan yang mudah untuk dikenali. Karakter fisik yang menjadi kunci pembeda *landmark* dengan lingkungan sekitarnya adalah *singularity* atau kekhususan yang menjadikan ia kontras dengan lingkungan sekitar yang menjadi *background*.

Oman, Shebilske, Richards, Tubre, Beall, dan Natapoff (2002) menambahkan, peran *landmark* visual menjadi penting karena dapat membantu manusia dalam mengingat dan mengorientasikan dirinya dalam lingkungan. Tidak hanya membantu mengorientasikan, keberadaan *landmark* juga berperan sebagai elemen pengenalan ruang. Sebagai contoh, ketika seseorang memasuki sebuah ruang dalam rumah. Dalam ruang tersebut terdapat tungku perapian di salah satu dindingnya. Secara sadar atau tidak, pengamat tersebut akan mengenal ruang yang



Gambar 2.2 Terdapatnya Perapian Sebagai Pengenal “Ruang Keluarga”

Sumber: <http://farm3.staticflickr.com/05/06/2012>

ia kunjungi sebagai ruang keluarga. Dalam teori yang dikemukakan oleh Lynch (1960), kelima elemen tersebut dapat ditemukan dalam sebuah lingkungan ruang berupa kota. Namun, menurut saya elemen tersebut dapat pula ditemukan dalam ruang secara umum, misalnya dalam ruang interior.

2.3 *Wayfinding*

Menemukan tujuan, atau sebuah tempat tertentu dalam ruang yang bersifat umum bukanlah hal yang mudah. Dengan tingkat kerumitan desain bangunan, kemajemukan pengguna, dan fungsi atau program ruang yang kompleks, menemukan tempat tujuan dapat menyita waktu. Pergerakan dan sirkulasi pengguna menjadi tidak efisien dan berkaitan dengan perasaan tidak nyaman yang timbul akibat kegelisahan mencari tempat tersebut. Pencarian tempat spesifik ini, menurut Arthur dan Passini (1992) meliputi lima tahapan, yaitu:

1. Mengetahui dan mengenali posisi awal, titik keberangkatan, dimana pengguna akan memulai pencariannya. Contohnya: saat ini saya sedang berada di atrium sebuah pusat perbelanjaan, di sekitar saya banyak terdapat toko pakaian dan cafe.
2. Mengetahui tempat atau titik yang menjadi tujuan. Contohnya: walaupun begitu, saya ingin pergi ke bioskop yang tidak terdapat disekitar saya.
3. Mengetahui rute perjalanan yang akan ditempuh menuju tempat yang dituju. Contohnya: bioskop tersebut terletak di lantai tiga, untuk menuju kesana saya harus naik eskalator tiga kali, berjalan lurus, lalu berbelok tepat di depan toko B.
4. Pemahaman akan rute dan kemampuan untuk mengikuti rute tersebut. contohnya: saya memulai perjalanan dengan menaiki eskalator tiga kali, lalu berjalan lurus, kemudian berbelok ke arah kanan di depan toko B.
5. Mengenali saat sudah mencapai tempat tujuan. Contohnya: di depan toko B, terdapat sebuah ruangan dengan panel-panel berisikan berbagai poster film. Berbeda dengan ruang lain, ruang ini beralaskan karpet dan

pencahayaannya yang redup. Dari ciri-ciri tersebut, ruang ini merupakan ruang tujuan perjalanan saya, yaitu bioskop.

Pada kelima tahapan tersebut, peran ingatan menjadi sesuatu yang penting, terutama pada tahap penentuan rute perjalanan. Dengan mengingat lokasi tertentu dan petunjuk lain yang berhubungan dengan lokasi tersebut, tentu penentuan rute perjalanan menjadi hal yang mudah dan dapat dilakukan dengan efisien. Kelima tahapan ini, selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan simulasi menemukan kembali ruang dalam bangunan yang memiliki kompleksitas.

Disamping itu, petunjuk yang memegang peranan penting dalam ruang dalam adalah *signage*. Pada *signage*, berisikan informasi – informasi penting mengenai lokasi dan arah sebuah tempat yang disampaikan melalui tulisan dan simbol (Tinnish, 2007). Peletakan signage harus berada di tempat yang mudah dilihat, memungkinkan pengguna berhenti sejenak untuk membaca atau mengambil informasi, lalu mengikuti petunjuk yang didapatnya tersebut. Selain mudah dilihat, posisinya dianjurkan untuk tidak jauh dari jarak pandang mata. Hal ini dapat mempermudah pengguna dengan keterbatasan penglihatan (misalnya rabun jauh) untuk mendapat informasi.



Gambar 2.3 Salah Satu Contoh Penggunaan *Signage* pada Ruang Publik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2010

Berkaitan dengan penemuan psikolog Gestalt, pengamat dapat lebih mudah mengingat informasi yang terangkai dalam sebuah pola atau keseragaman (Baddeley, 1976). Dengan keseragaman tersebut, posisi ketinggian *signage*, jenis *typeface*, atau pengayaan simbol yang terdapat pada *signage* harus diperhatikan agar informasi yang disampaikan oleh *signage* tersebut dapat terekam dengan mudah di benak pengguna. Contoh penggunaan *signage* yang membantu pengguna dalam mengingat dapat ditemui di beberapa ruang parkir. Namun pada tulisan ini, proses *wayfinding* yang akan disimulasikan tidak mengandalkan informasi yang tersedia melalui *signage* yang memberi petunjuk arah. Melainkan berupa *signage* yang memberi petunjuk berupa penamaan sebuah toko yang berkaitan dengan kognisi spasial yang didapat oleh pengamat.

Tidak terbatas oleh keseragaman *signage*, pola dan keseragaman tersebut dapat pula diterapkan dalam rancangan ruang. Misalnya pola tertentu yang terdapat di sepanjang lantai yang menjadi *path* atau ruang-ruang dengan fungsi seragam diposisikan dalam satu area. Ruang dengan fungsi seragam yang diletakkan berdekatan ini pada tahap selanjutnya dapat menciptakan kualitas sebuah distrik. Hal ini juga dapat mempermudah pengguna mengingat ruang atau area-area dengan ciri tertentu. Contoh terdapatnya kualitas distrik pada ruang dalam adalah *food court*. Pada ruangan ini, memiliki ciri spesifik yang membedakannya dengan area lain, dengan terdapatnya jajanan etalase penjual makanan dengan berbagai jenis dan terdapatnya kursi dan meja yang menjadi area makan.

Kerumitan penemuan ruang tersebut sering kita jumpai, atau kita alami sendiri ketika berkegiatan di ruang yang bersifat umum. Pengguna akan menaruh perhatian yang lebih pada ruang sekitarnya, petunjuk kecil mengenai lokasi ruang akan menjadi sesuatu yang penting. Petunjuk tersebut dapat berupa *signage*, *layout* dan rancangan ruang, pencahayaan yang membangun karakter sebuah area, penggunaan warna yang tidak hanya sebatas dekorasi, namun juga pengkodean area-area tertentu (biasanya diterapkan pada *basement* atau petunjuk yang berupa peta), penggunaan pola dan tekstur yang menjadi *finishing* ruang yang pada

nantinya juga membangun karakter ruang sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengingat.

2.4 *Refinding* (Menemukan Kembali) Ruang Berdasar Ingatan dan Tipe Bangunan

Manusia menjadikan badannya sebagai acuan dalam mengarahkan pergerakan dalam sebuah lingkungan (Franck dan Lepori, 2000). Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, pengalaman bergerak ini secara sadar ataupun tidak menjadi sebuah pengalaman dan disimpan dalam ingatan. Ingatan individu akan ruang merupakan salah satu acuan yang digunakan untuk menemukan kembali sebuah ruang. *Wayfinding* merupakan kemampuan individu untuk memahami sebuah rute dan memancing kembali pemahaman tersebut melalui ingatan (Julian, 2010 merujuk pada Blades, Lippa, Golledge, Jacobson, dan Kitchin, 2002) menjabarkan. Pemahaman akan rute ini bertambah dan berkembang seiring dengan semakin banyaknya pengalaman individu bergerak dan berorientasi dalam lingkungan yang dimaksud (Lynch, 1960). Dengan demikian pemahaman yang melekat menjadi ingatan dalam benak individu tersebut menjadi mudah untuk dipancing ketika individu menghadapi isu untuk menemukan ruang tersebut kembali. Ingatan serta pengalaman yang telah dimiliki ini dapat memudahkan proses tersebut sehingga waktu dan tenaga yang diluangkan oleh individu yang berkaitan menjadi efisien. Di lain pihak, kemampuan dalam menemukan sebuah tujuan sangat erat kaitannya dengan kenyamanan akan ruang bagi pengguna (Hunter, 2010 merujuk pada Weisman, 1981).

Proses menentukan rute juga erat kaitannya dengan tipe bangunan. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Tanuwidjaja (2012) merujuk pada Hillier dan Hanson (1988), setiap tipe bangunan memiliki isu *wayfinding* yang berbeda. Misalnya, dalam pusat perbelanjaan dengan void ditengah dan atrium di lantai dasar memberi pengamat vista yang cukup beragam. Hal ini berakibat toko tertentu dapat dengan mudah ditemukan. Lain halnya dalam gedung perkantoran, tidak terdapatnya void yang mana dapat memberi pengamat pemandangan yang

luas. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan privasi masing-masing perusahaan. Oleh karena itu, menemukan sebuah kantor tidak dapat dilakukan dengan sembarangan dan membutuhkan pengetahuan akan lokasi ruang yang bersangkutan.

Tipe bangunan ini juga memudahkan individu dalam mengingat dan memahami posisi ruang. Dengan ingatan dan pengetahuan terhadap tipe bangunan tertentu, dapat memudahkan individu menemukan rute dalam bangunan lain dengan tipe yang sejenis. Seperti ketika pemahaman tipe pusat perbelanjaan, dimana letak toilet yang tersembunyi dekat tangga darurat. Ketika memasuki pusat perbelanjaan lain, secara sengaja atau tidak, pengguna akan beranggapan serupa. Dengan tipe bangunan yang terdiri dari beberapa tingkat, menemukan ruang menjadi cenderung lebih mengandung berbagai strategi. Strategi ini diantaranya strategi titik pusat yang dianggap paling familiar, strategi di lantai berapa posisi ruang berada, dan strategi arah (Hölscher, Meillinger, Vrachliotis, Brösamle, dan Knauff, 2005).

2.5 Kesimpulan Teori

Dalam proses menemukan kembali (*refinding*) ruang dalam bangunan yang melinkupinya, manusia melibatkan ingatan mengenai ruang yang didapat dari pengalaman sebelumnya. Ingatan ini merupakan sebuah pemahaman mengenai informasi yang ditangkap pengamat ketika bergerak dalam ruang (Morris dan Parslow, 2004 merujuk pada Loomis, Klatzky, Golledge, dan Philbeck, 1999). Pemahaman yang ditangkap tersebut dapat berupa gambaran ruang dalam bentuk tiga dimensi, pola pergerakan pengamat, dan hubungan antar ruang yang terdapat dalam lingkup ruang yang lebih besar. Hubungan antar ruang ini dapat juga disebut sebagai pemahaman pengasosiasian (Morris dan Parslow, 2004). Dalam pengasosiasian ini elemen ruang yang menonjol merupakan titik fokus atau acuan ketika mengingat ruang.

Selanjutnya modal awal berupa ingatan ini akan terpanggil kembali ketika pengamat berada di ruang yang sama. Ingatan ini akan berdampak kepada proses kognisi spasial (Gifford, 1987). Baik ingatan dan kognisi spasial, keduanya akan

mempengaruhi pengamat dalam mengambil keputusan ketika dihadapi oleh isu menemukan ruang. Berikut merupakan diagram yang saya coba ilustrasikan (dengan mengacu ke berbagai teori yang telah disebutkan) mengenai kesinambungan antara ingatan dan kognisi spasial yang digunakan oleh pengguna untuk menemukan ruang kembali.



Gambar 2.4 Proses Dari Terbentuknya Ingatan Sampai Penentuan Rute *Wayfinding*

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

BAB 3

SIMULASI AKSI MENEMUKAN KEMBALI RUANG DALAM PUSAT PERBELANJAAN

3.1 Metode Simulasi

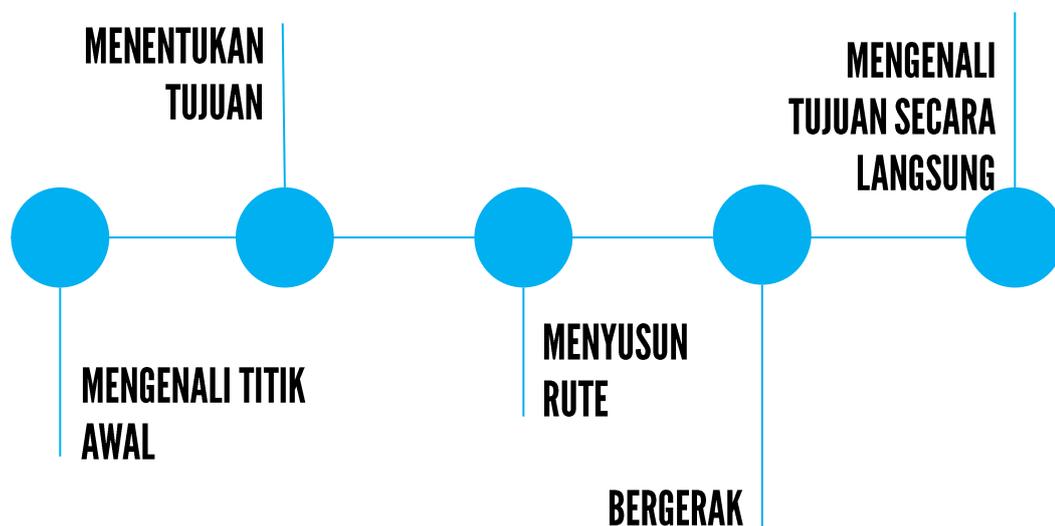
Untuk lebih memahami peran ingatan dan kognisi spasial pada proses *refinding*, saya mencoba menyusun sebuah simulasi. Simulasi ini merupakan kegiatan mencari ruang dalam ruang yang dilakukan oleh empat pelaku simulasi. Dengan adanya beberapa sumber ini akan dilakukan analisis kualitatif terhadap hasil simulasi yang nantinya diperoleh.

Keempat pelaku simulasi memiliki latar belakang yang berbeda. Dua diantaranya merupakan mahasiswi interior dan dua lainnya merupakan mahasiswi perbankan dan periklanan. Walaupun dilakukan oleh beberapa orang yang berbeda, kondisi dan perlakuan saat simulasi dilakukan cenderung sama. Tahapan simulasi, tempat keberangkatan dan tujuan pun sama. Kondisi pencarian tempat dalam ruang yang diterapkan juga serupa, yaitu kondisi pencarian dengan tujuan tertentu. Disamping itu, berkaitan dengan ingatan, keempat pelaku sudah memiliki pengalaman bergerak dalam ruang simulasi.

Perbedaan latar belakang tersebut dilakukan dengan intensional. Hal ini mengacu kepada penuturan Gifford (1987) mengenai perbedaan karakter personal, budaya dan tempat pengamat melewati masa kecil, dan pengetahuan yang telah didapat pengamat sebelumnya dapat mempengaruhi individu dalam mengamati ruang. Pengetahuan yang dimaksud adalah latar pendidikan yang dimiliki, misalnya pada pengamat yang telah memiliki pendidikan akan arsitektur cenderung mengamati sebuah setting dengan lebih detail dan menyeluruh. Bentuk, pencahayaan, warna, dinilai sebagai kualitas sebuah ruang dimana pengamat awam hanya melihat dinding, lantai, pintu, atap, dan objek yang menarik perhatian saja. Oleh karena itu, saya akan melakukan pengamatan kepada dua

pengguna yang berbeda. Yaitu pengguna yang memiliki latar belakang pendidikan arsitektur dan yang tidak, untuk mendapatkan variasi hasil.

Simulasi ini disusun berdasarkan teori tahapan penemuan tempat dalam ruang. Proses tersebut terdiri dari tahap mengetahui dan mengenali posisi awal, mengetahui tempat dalam ruang yang akan dicari, penentuan rute perjalanan, pemahaman untuk mengikuti rute tersebut, mengenali saat telah mencapai tempat tujuan (Arthur dan Passini, 1992). Berdasarkan kelima tahapan tersebut, simulasi ini diawali dengan penentuan titik keberangkatan yang sama bagi para pelaku simulasi.



Gambar 3.1 Tahapan dalam Menemukan Ruang

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012 mengacu kepada Arthur dan Passini, 1992

Titik keberangkatan dan tujuan ditentukan terdapat di sisi gedung yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh apa pengamat dapat mengidentifikasi ruang terhadap gedung sehingga berpengaruh kepada proses simulasi. Di titik keberangkatan, responden diberi pengarahan mengenai jalannya simulasi dan pemicu berupa ruang yang dicari, yaitu toko buku Y. Pemilihan tempat ini didasari oleh pengalaman para pelaku, keempatnya pernah pergi ke toko buku yang dimaksud. Kemudian, pelaku diminta untuk mendeskripsikan tempat tujuan tersebut. Terletak di lantai berapa serta bagaimana ia dapat

mengenali tempat tujuan itu. Pendeskripsian ini dilakukan secara lisan dan kemudian saya catat untuk bahan analisis.

Setelah mendeskripsikan, pelaku diminta untuk menulis tahapan perjalanan untuk mencapai lokasi toko buku. Penulisan ini, dilakukan karena responden merasa kurang yakin untuk menyampaikan rute melalui gambar ilustrasi. Dalam merencanakan rute, pelaku melibatkan peran ingatannya ketika bergerak dalam ruang simulasi. Hal ini dikarenakan pelaku tidak diperbolehkan untuk melihat peta atau direktori *mall*, petunjuk arah dalam bentuk *signage*, atau bertanya ke orang lain. Setelah menulis tahapan perjalanan, pelaku bergerak dalam ruang untuk mencari tempat yang dimaksud. Melalui perjalanan ini, pelaku diminta untuk memperhatikan ruang secara seksama. Titik yang menarik perhatian pelaku, disampaikan langsung saat berjalan disertai oleh alasannya. Perjalanan simulasi ini berakhir saat telah mencapai lokasi toko buku. Saat tiba di toko buku, pelaku diminta untuk mendeskripsikan kualitas apa yang membuat toko buku tersebut dikenali.

3.2 Lokasi Simulasi

Simulasi dilakukan berdasarkan pengalaman sebagai pengunjung. Ruang yang dijadikan tempat simulasi adalah sebuah pusat perbelanjaan. Interior ruangnya sangat bervariasi, pada lantai tertentu dirancang tematik, selain itu toko-toko dan restoran yang berada di dalamnya pun memiliki keberagaman rupa.

Dilihat dari segi bentuk bangunan, pusat perbelanjaan ini terdiri dari dua bangunan yang terpisah. Keduanya dihubungkan oleh jembatan sehingga kegiatan di kedua gedung dapat terkoneksi. Selain itu dengan adanya jembatan ini, pusat perbelanjaan membentuk sebuah sistem kesatuan. Walaupun dengan begitu terjadi perbedaan suasana ruang yang tercipta di dalam masing – masing gedung.

Gedung pertama, terletak di sebelah kiri, berbentuk segi empat dengan void di tengah dan jajaran toko mengelilinginya. Gedung kedua terletak tepat disebaliknya, dengan bentuk yang memanjang. Gedung ini melekat dengan

sebuah menara bank swasta. Yang membedakan dengan Gedung Kiri, dalam gedung ini perbedaan ruang terlihat dengan jelas. Hal ini terlihat dari hadirnya distrik seni, sebuah lantai yang khusus terdiri dari toko-toko produk lokal, dan juga area pertokoan yang memiliki suasana jalan – jalan kota besar di dunia.

Sedangkan untuk jembatannya terdapat jajaran toko di salah satu lantainya. Pada lantai lain terdapat kawasan yang terdiri dari berbagai restoran. Dalam kawasan restoran ini, masing-masing restoran hanya memiliki kios kecil dan area makannya terintegrasi, berada di tengah kawasan. Suasana yang dihadirkan di kawasan ini juga berbeda dan memiliki ciri tersendiri dibandingkan ruang yang berada disekitarnya.

3.3 Deskripsi Hasil Simulasi

3.3.1 Nabila Azka

Nabila Azka merupakan pelaku simulasi yang memiliki latar pendidikan arsitektur interior. Ia sudah memiliki pengalaman bergerak dalam lokasi site beberapa kali sehingga sudah mengingat ruang dalamnya di bagian tertentu. intensitas kunjungannya terhadap pusat perbelanjaan ini cenderung rendah karena lokasinya yang tidak terjangkau dari tempat tinggalnya.

Pada tahap pertama, Azka berangkat dari titik yang sama dengan responden lain. Titik ini merupakan sebuah restoran X yang terletak di lantai *lower ground* Gedung Kiri. Yang dianggap menarik oleh Azka mengenai titik keberangkatannya ini adalah terdapatnya ATM yang berada di sampingnya. Terdapatnya eskalator di depan restoran juga menjadi ciri tersendiri bagi titik keberangkatan ini.

Lalu setelah mengenali apa yang ada di titik keberangkatan, Azka diberi pemicu mengenai tujuan simulasi, yaitu toko buku Y. Menurut ingatannya, toko buku Y terdapat di lantai tiga atau empat Gedung Kanan. Ia juga mengingat posisi toko buku terdapat di ujung jalan lurus dimana ia dapat menemukan jajaran ATM.

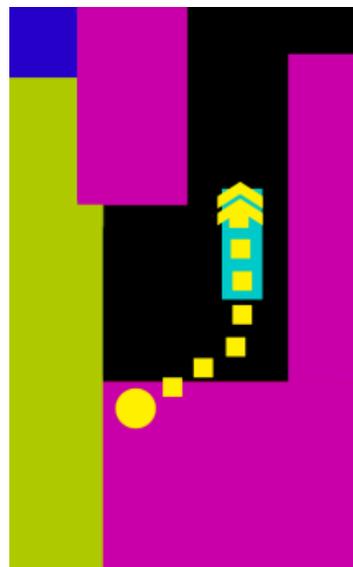
Disebutkan pula, jika ia dapat menemukan jajaran ATM tersebut, maka ia dapat menemukan toko buku Y.

Dengan mendeskripsikan tujuan simulasi, pada tahap berikutnya Azka diminta untuk menuliskan langkah-langkah bagaimana ia dapat mencapai toko buku. Ilustrasi berikut ini merupakan gambaran dari rute perjalanan menurut Azka yang kemudian saya coba interpretasikan ke dalam diagram demikian.



Gambar 3.2 Legenda

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012



Gambar 3.3 Lantai *Lower Ground* Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

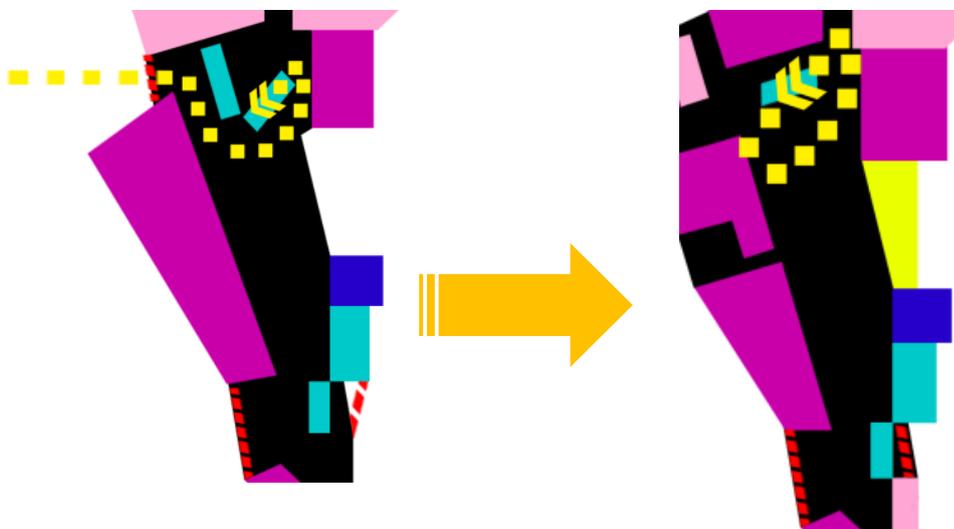
Pertama, Azka menggunakan eskalator di depan restoran X menuju lantai dasar Gedung Kiri.



Gambar 3.4 Lantai Dasar Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Kemudian ia akan bergerak ke luar gedung untuk menyebrang ke Gedung Kanan. Setelah mencapai gedung tersebut, ia akan mencari eskalator terdekat untuk bergerak ke lantai yang terdapat jajaran ATM.



Gambar 3.5 Lantai Dasar dan Lantai Satu Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Ketika melakukan simulasi, rute yang dilaksanakan Azka sesuai dengan apa yang direncanakannya. Dari titik keberangkatan, Azka menaiki eskalator menuju lantai dasar Gedung Kiri. Setelah mencapai lantai dasar, ia mencari pintu keluar yang tepat mengarahkan dirinya untuk pergi ke Gedung Kanan. Ia mengenali pintu keluar dari tulisan *out* bukan dari ingatannya mengenai posisi pintu keluar. Seiring dengan menyebrangnya Azka ke Gedung Kanan, ia juga mencoba untuk mengenali arah kemana ia akan bergerak saat berada dalam gedung. Menurutnya, jajaran ATM yang ia maksud berada di sebelah kiri gedung. Saat memasuki gedung, ia mencari eskalator terdekat, dan tentu saja yang berada di sebelah kiri. Setelah menemukan eskalator, Azka bergerak melewati beberapa lantai hingga pada akhirnya ia berhenti di lantai tiga. Pemberhentian ini dikarenakan oleh ditemukannya jajaran ATM yang berada tepat di sebelah kiri eskalator. Setelah menemukan jajaran ATM ini, Azka bergerak lurus mengikuti koridor utama. Di ujung koridor sesuai dengan ingatan Azka, terdapat toko buku Y.

Pada saat mencapai toko buku, Azka mencoba mengenali kembali lingkungan sekitarnya. Apakah benar ia telah mencapai toko buku Y atau belum. Ia cukup mengenali toko buku dari tanda bertuliskan Y di muka toko. Jajaran buku yang terdapat di dalamnya juga memperkuat bahwa ia sedang berada di toko buku.

3.3.2 Yayi Pratitha

Memiliki kesamaan latar belakang dengan Azka, Yayi mengikuti simulasi ini bertujuan untuk mendapatkan variasi hasil. Sebelumnya, Yayi sudah memiliki pengalaman bergerak di dalam ruang perbelanjaan. Namun menurut keterangannya, ia adalah orang yang suka tersesat dan bingung untuk menentukan arah. Hal ini akan saya coba lihat kemudian saat hasil simulasi telah diperoleh.

Pada permulaan simulasi, titik keberangkatannya masih sama, yaitu restoran X. Yang Yayi amati dari lingkungan sekitar titik keberangkatannya adalah posisi restoran yang tepat berada di depan eskalator. Menurut Yayi hal

tersebut menjadikan restoran mudah diingat dan diakses. Hal ini berhubungan dengan asosiasi Yayi yang menjadikan eskalator sebagai salah satu acuan dalam mengingat posisi ruang. Selain eskalator, letak restoran yang berdekatan dengan department store Z juga menjadikannya mudah diingat.

Setelah mendeskripsikan apa yang ia kenali di titik keberangkatannya, Yayi mencoba mendeskripsikan toko buku Y. Sama dengan Azka, Yayi sebelumnya diberi pemicu mengenai toko buku tersebut. Berdasarkan apa yang diingat Yayi, toko buku Y berada di Gedung Kanan. Oleh karena itu, dalam rute perjalanan yang akan dilakukannya nanti, ia melibatkan pergerakan dalam jembatan. Menurut ingatan Yayi, toko buku Y mengokupasi dua lantai, yaitu lantai dua dan tiga. Namun ia sedikit bingung ketika diminta untuk membedakan titik yang menjadi acuan pembeda kedua lantai toko buku tersebut. Selain itu, Yayi juga mendeskripsikan bahwa toko buku berada di lantai yang sama dengan kawasan restoran yang area makannya terintegrasi. Sebut saja kawasan ini berupa kawasan A.

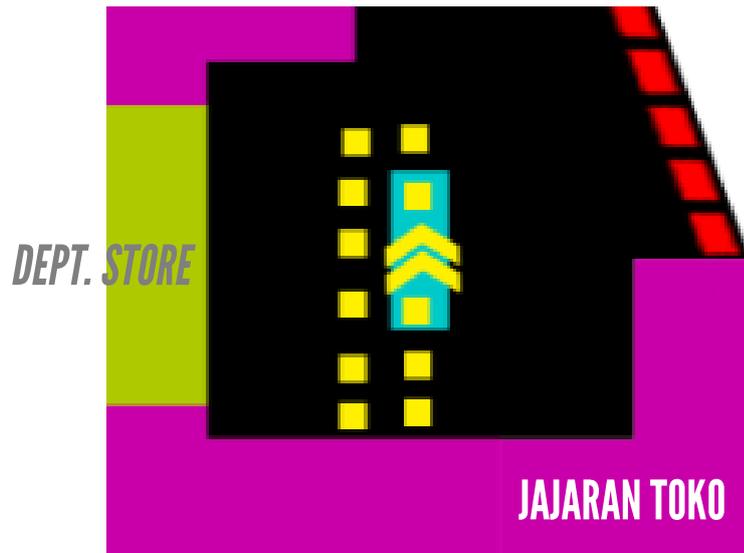
Melalui pendeskripsian dan pengasosiasian tujuan dengan ruang sekitarnya ini, kemudian Yayi mencoba menyusun rute perjalanannya. Ilustrasi berikut ini merupakan gambaran dari rute perjalanan menurut Yayi yang kemudian saya coba interpretasikan.



Gambar 3.8 Lantai *Lower Ground* Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

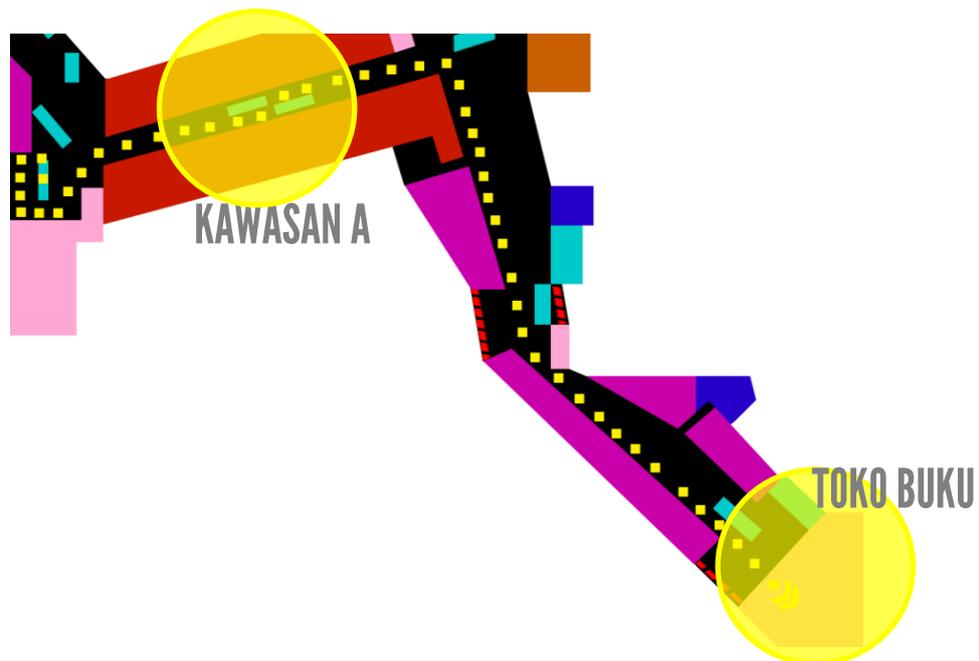
Pertama, Yayi akan menggunakan eskalator di depan restoran X menuju lantai dasar Gedung Kiri.



Gambar 3.9 Lantai Dasar Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

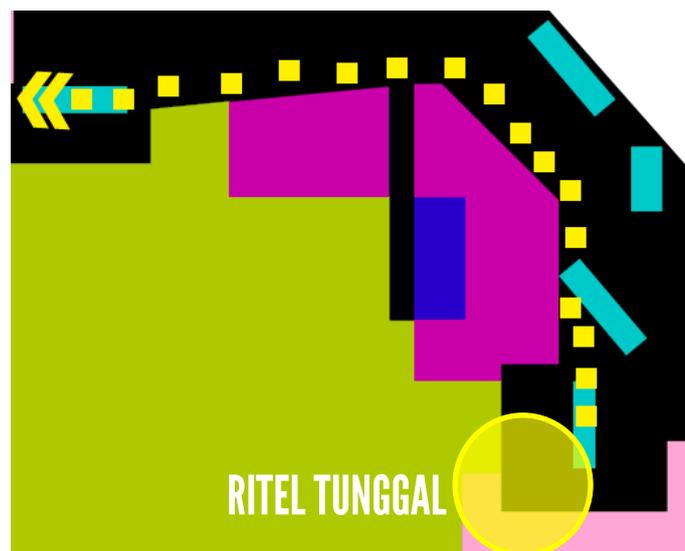
Kemudian ia melanjutkan berpindah lantai menuju lantai tiga dengan menggunakan eskalator secara berkelanjutan. Setibanya di lantai tiga, ia akan bergerak menyusuri pertokoan. Kemudian ia akan menyebrang melalui jembatan dan melewati kawasan A. Diujung kawasan A ia akan berbelok kiri, kemudian mengikuti alur gerak di koridor utama. Diujung koridor tersebut, diingatnya bahwa di tempat itu merupakan posisi toko buku Y.



Gambar 3. 10 Lantai Tiga Jembatan dan Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Setelah menyusun rute tersebut, ia mencoba untuk melaksanakannya. Saat pelaksanaan dengan apa yang direncanakan ternyata memiliki beberapa perbedaan. Perjalanan menemukan toko buku Y diawali yayi dengan menaiki eskalator yang terletak di depan restoran X. Eskalator ini mengantar yayi ke lantai dasar Gedung Kiri. Dari lantai ini, ia kembali menggunakan eskalator untuk berpindah dua lantai. Setibanya di lantai satu, ia terdistraksi oleh sebuah ritel tunggal yang dari segi penampilan *display* menarik perhatian. Di lantai ini Yayi menjelajah jajaran toko yang terdapat di Gedung Kiri. Ia lebih memilih untuk menaiki eskalator yang berada di sisi lain gedung daripada eskalator yang tepat berada di samping eskalator yang sebelumnya ia naiki.



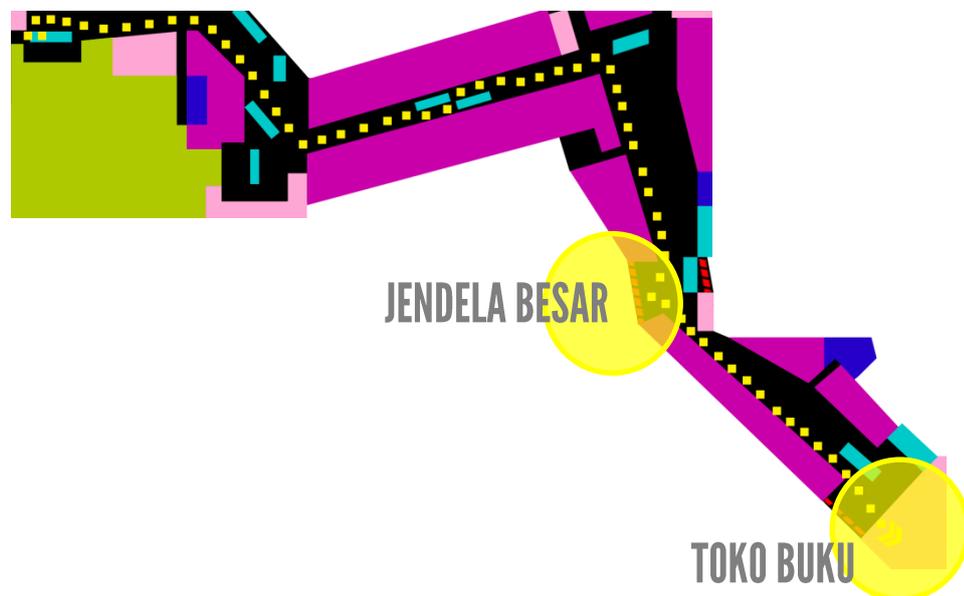
Gambar 3.11 Lantai Satu Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Ketika sampai di lantai dua, yayi merasa kehilangan arah. Jajaran toko yang nampak di hadapannya tidak dapat ia jadikan sebagai acuan untuk mengorientasi dirinya. Sempat ia utarakan niatnya untuk mencari jendela besar. Jendela besar ini akhirnya ditemukan di koridor Gedung Kanan. Setelah

menemukan jendela, Yayi mengutarakan ingatannya akan posisi toko buku terhadap jendela. Menurut Yayi, setelah melewati jendela, ia hanya perlu untuk bergerak mengikuti koridor hingga pada akhirnya menemukan toko buku.

Tetibanya di toko buku Y, yang Yayi kenali darinya adalah panel hitam mengkilap. Panel tersebut ia ingat sebagai muka dari toko buku yang bersangkutan. Menurut Yayi panel hitam mengkilap ini menjadikan toko buku Y berbeda dengan rupa ruang toko disekitarnya yang sudah ramai dan semarak. Kesederhanaan rupa ini ternyata mudah diingat dan menjadi menonjol diantara rupa ruang disekitarnya.



Gambar 3.12 Lantai Dua Gedung Pusat Perbelanjaan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

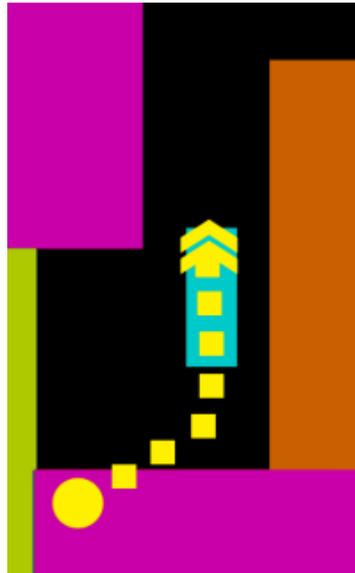
3.3.3 Thermalisa Sundari

Pelaku simulasi ketiga adalah Lisa, ia merupakan mahasiswi perbankan di salah satu perguruan bank di Jakarta. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, menurut Gifford latar belakang pengamat dapat mempengaruhi hasil dari simulasi (Gifford, 1987). Hal ini dikarenakan perbedaan ketertarikan terhadap ruang yang mungkin timbul dari berbedanya latar belakang pengamat.

Sebelum melakukan simulasi ini, Lisa juga pernah beberapa kali mengunjungi pusat perbelanjaan ini. Walaupun telah memiliki pengalaman bergerak dalam pusat perbelanjaan ini, Lisa tidak pernah mengakses toko buku Y dari dalam pusat perbelanjaan. Ia mengakses toko buku dari *lobby* yang terdapat di lantai dasar menara bank swasta yang terintegrasi dengan pusat perbelanjaan. Sehingga untuk menjalankan simulasi ini, Lisa menggabungkan ingatannya mengenai ruang dalam dan ingatannya akan posisi toko buku terhadap menara bank.

Dengan adanya penggabungan ini, Lisa menyesuaikan posisi toko buku terhadap *mall*. Menurut keterangannya, dari *lobby* ia harus berpindah lantai sebanyak empat kali. Kemudian ia mencoba untuk mencocokkan dengan keadaan pusat perbelanjaan. Setelah ia analisis, jika dari titik keberangkatan yang terdapat di lantai *lower ground* ia juga harus berpindah lantai sebanyak empat kali. Hal ini dikarenakan oleh kondisi titik keberangkatan yang berbeda. Jika dari *lobby* menara bank ia dapat mengakses toko buku Y yang terdapat di lantai tiga. Sedangkan jika berangkat dari dalam pusat perbelanjaan sendiri, ia memilih untuk mendatangi toko buku Y yang terdapat di lantai dua karena lebih dekat.

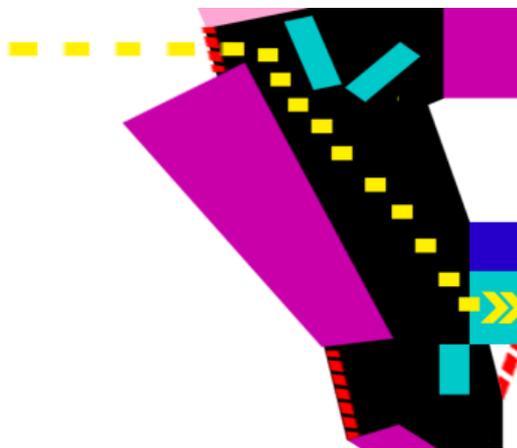
Setelah melakukan analisis posisi toko buku terhadap menara bank, Lisa mulai menyusun rencana rute perjalanannya. Ilustrasi berikut ini merupakan gambaran dari rute perjalanan menurut Lisa yang kemudian saya coba interpretasikan ke dalam diagram.



Gambar 3.13 Lantai *Lower Ground* Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

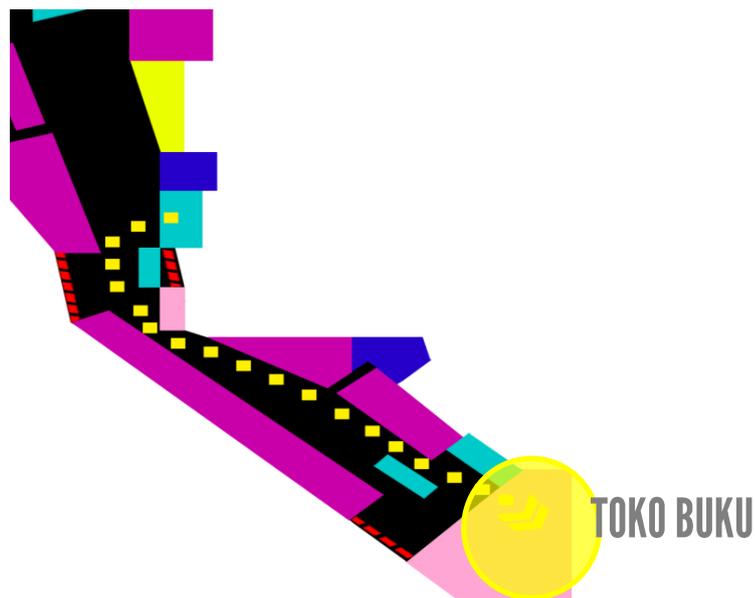
Pertama, Lisa akan menggunakan eskalator di depan restoran X menuju lantai dasar Gedung Kiri. Kemudian ia akan keluar gedung untuk menyebrang ke Gedung Kanan. Di Gedung Kanan, ia akan mencari lift terdekat untuk menuju lantai dua.



Gambar 3.14 Lantai Dasar Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Sesampainya di lantai dua, ia akan bergerak ke arah kiri gedung dan mengikuti alur koridor utama. Di ujung koridor ini ia ingat sebagai posisi toko buku Y



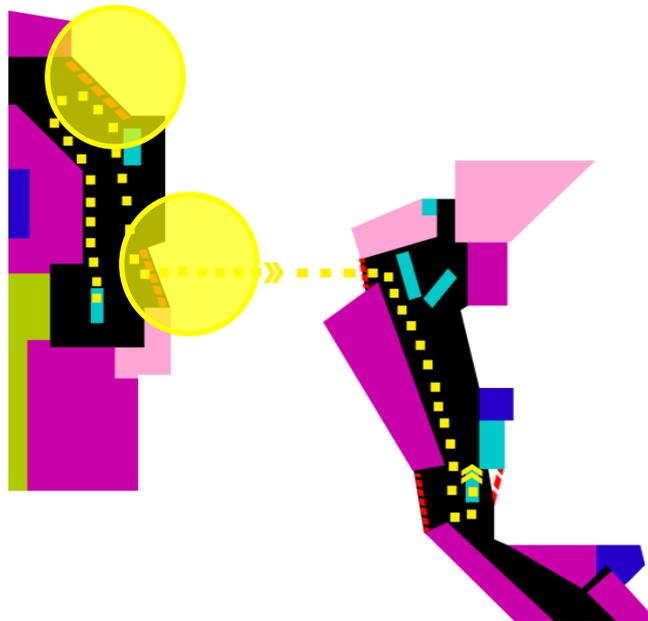
Gambar 3.15 Lantai Dua Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Setibanya di lantai dua, dari lift ia kan bergerak menyusuri koridor pertokoan hingga pada akhirnya menemukan toko buku Y

Pada tahap berikutnya, Lisa memulai untuk menjalankan aksi pencarian tempat berdasar rute yang telah ia rencanakan. Pada saat melakukan rute tersebut, Lisa juga mengalami ketidakcocokan antara aksi yang dia lakukan dengan rencana rutennya. Tidak berbeda dengan dua pelaku simulasi sebelumnya, perjalanan Lisa diawali oleh perpindahan dari lantai *lower ground* ke lantai dasar dengan menggunakan eskalator yang terdapat di depan restoran X. Setibanya di lantai dasar, Lisa bergerak menyusuri jajaran toko untuk mencari pintu keluar. Ketika menemukan pintu keluar, tidak terlihat Gedung Kanan yang seharusnya berada di seberang Gedung Kiri. Ternyata pintu keluar yang ditemukan Lisa berada di sisi lain gedung dan langsung menuju ke jalan raya. Kemudian Lisa menyusuri jajaran toko lagi untuk menemukan pintu keluar yang dimaksud. Ternyata pintu keluar tersebut terletak tepat di sebelah eskalator yang tadi dinaikinya. Lisa tidak melihat pintu tersebut karena pandangannya terhalang oleh keberadaan struktur bangunan.

Setelah menyebrang dan berpindah gedung, Lisa mencari eskalator untuk menuju lantai dua. Daripada memilih eskalator yang berada tepat di dekat pintu



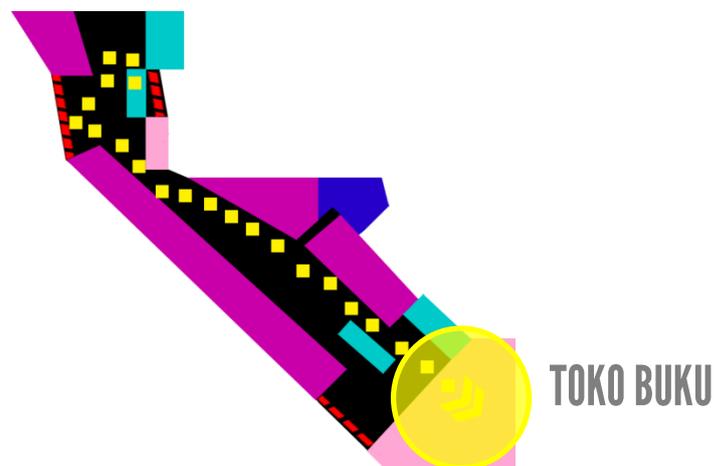
Gambar 3.16 Lantai Dasar Gedung Pusat Perbelanjaan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

masuk, Lisa mencari eskalator lain. Berdasarkan pengalamannya saat menyebrang dari Gedung Kiri, ia berpikiran untuk bergerak ke arah kiri bangunan dengan mengacu kepada posisi menara bank swasta. Saat menyusuri pertokoan di bagian kiri bangunan, ia menemukan eskalator yang terletak di sebelah jendela besar. Berbeda dengan skenario yang disusunnya, ia memilih untuk naik eskalator agar dapat mengalami ruang secara langsung dan dapat mengeksplorasinya.

Dari lantai dasar ke lantai dua, ia mengalami perpindahan lantai sebanyak lima kali. Tetibanya di lantai dua, ia kembali melihat ke luar *mall* untuk menyesuaikan arah gerakannya mengacu kepada posisi menara bank swasta. Melalui pengamatan ini, terbukti bahwa apa yang diingat untuk bergerak ke arah kiri gedung merupakan arah yang tepat. Lalu ia pun bergerak menyusuri pertokoan ke arah kiri gedung dan diujung koridor tersebut terdapat toko buku Y.

Saat berada di toko buku Y, ciri yang ia kenali adalah terdapatnya jajaran buku – buku yang terlihat dari luar. Penggunaan material kaca menjadi muka toko memperlihatkan apa isi dari ruang dalamnya. Dengan begitu, Lisa mulai bisa mengenali toko buku dari kejauhan. Sedangkan penanda berupa tulisan “toko buku Y” tidak terlalu berpengaruh dan terlihat. Hal ini dikarenakan oleh posisi tulisan yang terhalang oleh eskalator. Jika pengamat berasal dari arah koridor, tulisan ini tidak terlihat karena posisi demikian.



Gambar 3.17 Lantai Dua Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

3.3.4 Wanti Isra

Responden keempat memiliki latar belakang pendidikan komunikasi periklanan. Ia sudah beberapa kali melakukan kunjungan ke pusat perbelanjaan ini. Menurut keterangannya, ia cukup mengenal apa ruang apa yang berada dalam kawasan *mall*. Namun, untuk mendeskripsikan kembali apa yang diingat dari ruang *mall*, ia mengalami sedikit kesulitan. Menurut penjabarannya, ketika bergerak dalam ruang ia cenderung menentukan arah berdasar apa yang ditemukan dalam ruang.

Pertama, titik keberangkatan bagi responden ini juga sama dengan responden lain, yaitu restoran X. Yang diamati oleh responden mengenai posisi titik keberangkatan dalam ruang merupakan lokasinya yang berdekatan dengan eskalator. Menurut responden eskalator ini merupakan transportasi vertikal yang bisa ia gunakan untuk mencapai ke lantai dasar. Selain posisi eskalator, yang menarik responden mengenai titik keberangkatan adalah terdapatnya *department store* yang berada di samping restoran. Menurutnya, *department store* ini menarik karena akses pintu masuknya yang besar dan lebar. Secara ukuran, bentuk pintu masuk ini menjadi menonjol diantara toko – toko lain disekitarnya.

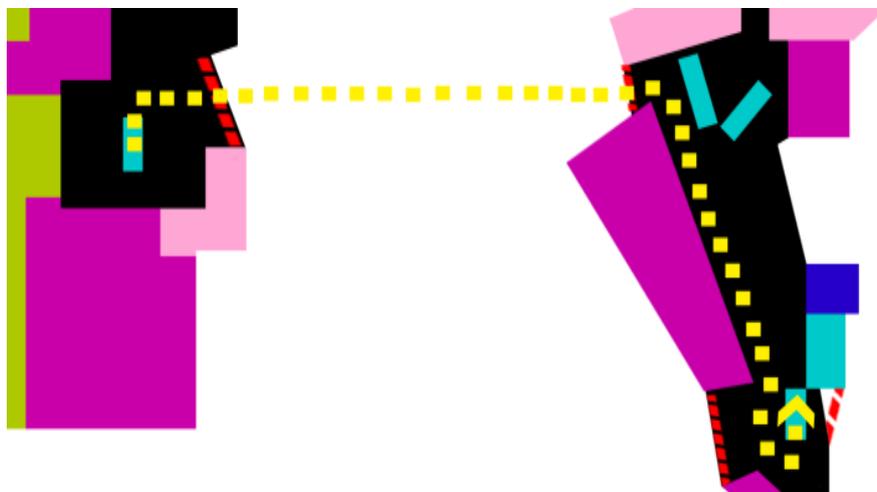
Setelah memberi pemicu mengenai tujuan simulasi, akhirnya narasumber berusaha untuk memanggil kembali ingatannya mengenai ruang pusat perbelanjaan. Ia kemudian mencoba mengkomunikasikan apa yang diingat mengenai toko buku Y. Hal yang pertama diingat adalah toko buku mengokupasi dua lantai di Gedung Kanan. Namun, responden tidak mengetahui toko buku berada di lantai berapa.

Menurut responden, toko buku Y terletak di Gedung Kanan, oleh karena itu untuk mencapainya ia harus menyebrang dari titik keberangkatannya ini. Yang unik dari toko buku ini merupakan pintu masuknya. Berbeda dari toko buku Y di pusat perbelanjaan lain, toko buku di pusat perbelanjaan ini memiliki tampilan pintu masuk yang tidak biasa. Di cabang yang lain, toko buku ini didominasi oleh warna biru dan merah, sedangkan untuk di pusat perbelanjaan ini warna yang menjadi mencolok adalah warna hitam. Selain warna pintu masuk yang tidak biasa, ukurannya juga cukup dikenali oleh responden. Menurut penuturannya, ukuran pintu masuk toko buku cukup besar dan lebar. Ia mencoba membandingkan dengan pintu masuk *departement store* yang berada dekat dengan titik keberangkatan. Walaupun ukurannya secara presisi tidak sama, responden merasa bahwa komposisi ukuran pintu terhadap luasan muka toko kurang lebih sama.

Responden juga mengingat posisi toko buku terhadap ruang pusat perbelanjaan. Menurutnya, posisi toko buku berada dekat dengan lift dan eskalator. Dengan begitu, toko buku menjadi mudah untuk diakses, baik dari

lantai di atas maupun di bawahnya. Selain dekat dengan eskalator dan lift, responden juga mendeskripsikan bahwa toko buku berada di ujung Gedung Kanan. Posisi ini seolah – olah menjadikannya penanda keberakhiran sirkulasi Gedung Kanan.

Setelah mengingat dan mendeskripsikan tujuan akhir simulasi, responden mencoba untuk menyusun rute perjalan menuju toko buku. Dikarenakan ia tidak mengetahui toko buku berada di lantai berapa, responden mencoba untuk menyusun rute dengan pendekatan yang berbeda. Hal pertama yang akan dilakukan adalah menuju ke lantai dasar melalui eskalator yang berada di depan restoran X. Setelah mencapai lantai dasar, ia akan menuju Gedung Kanan dengan cara menyebrang melalui area luar gedung. Menurut responden, ia cenderung lebih nyaman menyebrang melalui area luar karena ia sedikit kesulitan untuk mengenali ruang jembatan yang menghubungkan kedua gedung dari bagian dalam. Ilustrasi berikut ini merupakan gambaran dari rute perjalanan menurut Wanti yang kemudian saya coba interpretasikan ke dalam diagram



Gambar 3.18 Lantai Dasar Gedung Pusat Perbelanjaan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

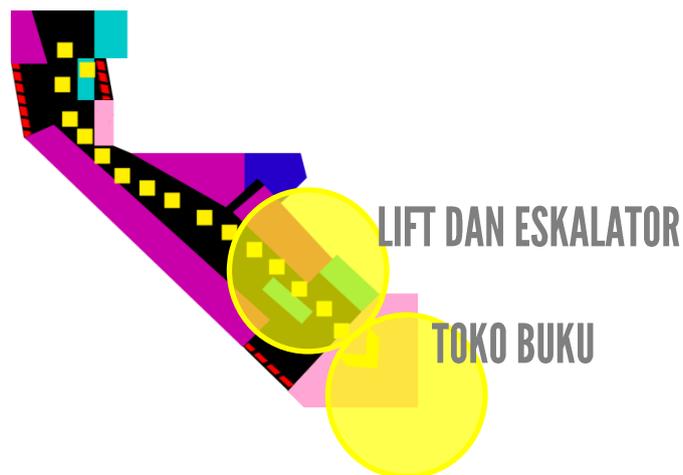
Dari Gedung Kanan, ia akan mencari eskalator di bagian kanan gedung untuk mencapai lantai satu. Yang diingat dari lantai ini merupakan terdapatnya kawasan toko yang menjual berbagai produk lokal. Alasan ia mengingat kawasan ini karena keunikan tampilan – tampilan toko. Selain itu, juga berkaitan dengan ketertarikan responden terhadap produk lokal. Dari lantai ini, responden hanya perlu berpindah satu lantai lagi untuk mencapai toko buku.



Gambar 3.19 Lantai Satu Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Ketika melakukan perjalanan, responden bergerak sesuai dengan rute yang telah direncanakan tersebut. Dalam perjalanan ini, responden menceritakan elemen – elemen lain yang membantunya untuk mencari ruang dalam pusat perbelanjaan. Ia sangat mengandalkan informasi yang disampaikan melalui direktori yang terdapat di masing – masing lantai mall. Selain melalui direktori, ketika bergerak dalam ruang, responden cenderung mengikuti pengunjung mall lain untuk mengarahkan pergerakannya. Menurutnya, koridor yang ramai merupakan alur gerak yang akan ia tuju.



Gambar 3.20 Lantai Dua Gedung Kanan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

3.4 Kesimpulan Simulasi

Melalui simulasi yang telah dilakukan, dari keempat responden ditemukan beberapa hal yang menarik mengenai proses *refinding*. Pada tahap pertama, responden mengenali lokasi keberangkatan dikaitkan dengan eskalator yang berada di dekatnya. Kemudian, ketika diberi pemicu mengenai toko buku Y, responden mendeskripsikan toko buku berdasar ingatan masing – masing. Deskripsi tersebut diantaranya merupakan ingatan akan rupa toko buku dan juga posisi terhadap gedung dan acuan lain. Pengetahuan mengenai acuan dan posisi ini selanjutnya digunakan responden dalam menyusun rute. Jajaran ATM, pusat restoran, kawasan produk lokal, dan menara bank merupakan acuan yang dianggap penting oleh masing-masing responden.

Pada saat melakukan aksi yang berdasar kepada pemahaman rute yang telah disusun, dua diantaranya melakukannya sesuai rencana dan sisanya tidak. Dari perjalanan yang dilakukan ini, ditemukan kesamaan lain dari keempat responden. Kesamaan itu berupa peran jendela besar sebagai elemen pendukung untuk membantu berorientasi. Selain itu, tiga dari empat responden cenderung memilih untuk menyebrang gedung melalui bagian luar.

BAB 4

REFLEKSI HASIL SIMULASI TERHADAP TEORI

Berdasarkan simulasi dan pengamatan yang telah dilakukan, ingatan memiliki peran penting dalam kegiatan menemukan kembali ruang dalam bangunan yang melingkupinya. menurut teori – teori yang dijabarkan, kegiatan ini juga tidak murni mengandalkan pada ingatan saja. Ada aspek lain yang mendukungnya, berupa kognisi spasial ketika berada di dalam sebuah gubahan ruang. Kognisi spasial atau pengenalan ruang ini memicu pengamat untuk memanggil kembali ingatan akan ruang yang telah ia alami sebelumnya (Gifford, 1987). Ingatan yang terpanggil ini, bersamaan dengan kognisi spasial, akan mengorientasikan pengamat untuk bergerak dan mencari tujuan (Franck dan Lepori, 2000). Selain berkaitan dengan ingatan, melalui simulasi ini pula ditemukan beberapa faktor pendukung yang memudahkan proses menemukan ruang kembali.

4.1 Tipe Bangunan Sebagai Pemicu Mengingat Ruang

Lokasi simulasi memiliki kekhususan bentuk bangunan yang berakibat kepada pergerakan yang terjadi di dalamnya. Dengan adanya dua gedung yang dihubungkan oleh jembatan, menemukan kembali tempat dalam ruang pusat perbelanjaan ini menjadi hal yang khusus pula. Pengamat dipicu untuk mengingat tempat yang ia cari berada di Gedung Kiri atau Kanan, atau berada di jembatan. Jika pengamat dapat mengingat hal ini dengan baik, menemukan kembali tempat dalam ruang pusat perbelanjaan dapat dilakukan dengan mudah. Oleh karena itu, simulasi ini disusun menjadi sebuah kegiatan pencarian tempat lintas gedung untuk menjawab tantangan lokasi.

Melalui simulasi yang telah dilakukan, posisi ruang berada di Gedung Kanan atau Kiri ini menjadi informasi penting. Pada tahap pengenalan titik keberangkatan dan titik tujuan, keempat pengamat melakukan identifikasi posisi

ruang terhadap gedung terlebih dahulu. Berdasarkan perbedaan gedung ini, selanjutnya mereka melakukan identifikasi posisi diri terhadap ruang.

Dengan bentuk bangunan yang terdiri dari beberapa gedung dan lantai, proses menemukan ruang melibatkan beberapa strategi. Strategi tersebut merupakan strategi titik pusat yang dianggap paling familiar (*central point strategy*), strategi di lantai berapa posisi ruang berada (*floor strategy*), dan strategi arah gerak (*direction strategy*) (Hölscher, Brösamle, dan Vrachliotis, 2006). Yang dimaksud strategi titik pusat merupakan penyusunan rute perjalanan yang mengacu kepada titik tertentu.

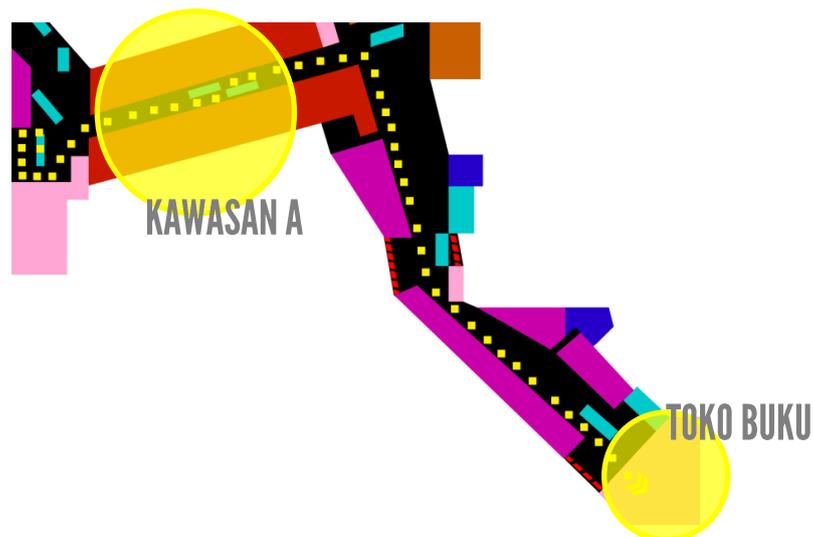
Kemudian "*floor strategy*" merupakan penyusunan rute perjalanan yang mengacu kepada informasi letak ruang pada lantai tertentu dalam bangunan. Dengan lokasi simulasi yang terdiri dari berbagai lantai, pergerakan pengguna yang terjadi di dalamnya tidak hanya secara horizontal, tetapi juga secara vertikal. Oleh karena itu ingatan mengenai lantai keberadaan tujuan pencarian menjadi penting. Terlihat dari hasil simulasi yang dilakukan oleh Wanti, ia tidak mengingat letak lantai dimana toko buku Y berada. Namun, proses *refinding* yang ia lakukan tertolong dengan adanya ingatan "toko buku berada satu lantai tepat diatas kawasan toko produk lokal". Pada hal ini responden mengingat dan menemukan ruang kembali mengacu kepada *floor strategy*, dengan mengacu kepada pemahaman keberadaan lantai toko buku terhadap lantai yang lain.

4.2 Peran Ingatan akan Ruang dalam Proses *Refinding*

Peran ingatan dalam proses *refinding* sangat erat kaitannya pada tahap pengenalan ruang titik tujuan dan penyusunan rute perjalanan. Keempat pengamat ini sudah memiliki pengalaman bergerak dalam ruang pusat perbelanjaan. Selain mengacu kepada ingatan mereka dalam bergerak, hal lain yang dijadikan sebagai acuan adalah bentuk asosiasi ruang (Morris dan Parslow, 2004). Bentuk asosiasi ruang ini merupakan salah satu upaya pengamat untuk mengetahui posisi toko buku terhadap pusat perbelanjaan. Dalam proses asosiasi ini, terdapatnya elemen ruang yang dijadikan sebagai acuan. Titik yang menjadi acuan ini kemudian

dihubungkan dengan posisi tujuan pencarian terhadap ruang (Morris dan Parslow, 2004).

Bentuk pengasosiasian ini ditemukan di rute perjalanan yang dirancang oleh Azka. Ia mengingat posisi toko buku terhadap jajaran ATM yang berada pada lantai yang sama. Pengasosiasian juga dilakukan oleh Yayi, ia mengingat posisi toko buku terhadap kawasan A. Sedangkan yang diingat oleh Lisa



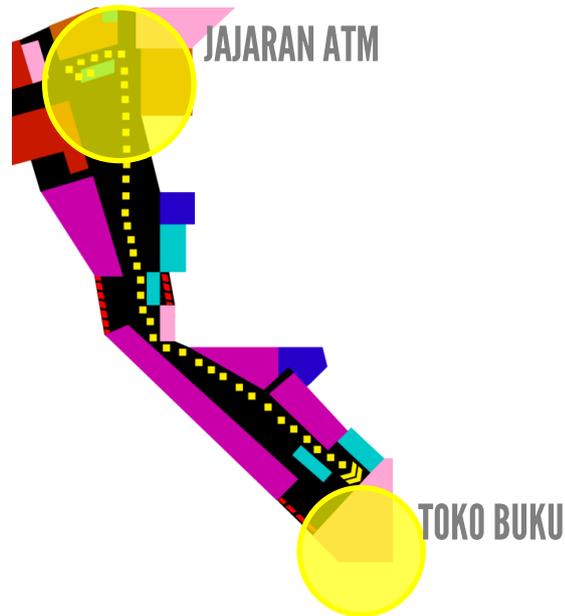
Gambar 4.1 Lantai Tiga Gedung Pusat Perbelanjaan

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

merupakan posisi toko buku terhadap menara bank swasta. Dan melalui pengamat keempat, juga ditemukan hal yang serupa. Wanti tidak mengingat toko buku berada di lantai berapa. Yang diingat merupakan posisi toko buku terhadap jajaran toko produk lokal di lantai satu. Dengan begini, mengingat posisi ruang tertentu dalam ruang menjadi hal yang mudah jika dikaitkan atau diasosiasikan posisinya terhadap titik acuan lain.

Dengan adanya pengamat yang berbeda tersebut, ingatan mengenai ruang yang mereka miliki pun berbeda. Hal ini dikarenakan oleh proses pengenalan ruang yang terjadi dua arah (Lynch, 1960). Walaupun ruang yang dijadikan objek pengamatan sama, namun dengan pengamat yang berbeda ingatan mengenai ruangnya pun menjadi berbeda. Terlihat dari deskripsi mengenai lokasi toko buku dan juga rute perjalanan untuk mencapainya yang berbeda dari tiap pengamat.

Perbedaan tersebut juga menunjukkan elemen ruang apa yang diingat dan dijadikan acuan dalam menemukan kembali toko buku Y. Azka mengingat posisi toko buku terhadap jajaran ATM bukan tanpa alasan. Menurut deskripsinya, ATM ini menjadi menonjol diantara ruang sekelilingnya dikarenakan ia sering berkunjung ke ATM ini. Menurut keterangannya pula logo – logo bank yang terpampang di jajaran ATM ini sudah familiar dan sering ia temui di kehidupan



Gambar 4.2 Lantai Tiga Gedung Kanan

Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2012



Gambar 4.3 Jajaran ATM yang Terdapat di Lantai 3

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

sehari – hari. Di lain pihak, tampilan luar yang berbeda dari biasanya juga memicu ketertarikan pengamat. Hal ini terlihat dari penuturan Wanti mengenai tampilan muka toko buku Y. Ia mengingat tampilan muka yang berwarna hitam mengkilap ini karena berbeda dengan tampilan toko buku Y di tempat lain. Tampilan yang ia biasa temui, merupakan dominasi warna biru dan merah di pintu masuk toko buku. Dengan begitu tampilan muka sebuah ruang menjadi penting untuk mempertimbangkan bentuk apa yang sering dijumpai pengguna ruang.

Tampilan muka toko yang dijadikan acuan mengingat juga ditemukan dari hasil simulasi yang dilakukan oleh Yayi. Sama seperti Wanti, ia mengingat tampilan muka toko buku berupa panel berwarna hitam mengkilap. Bukan karena berbeda dengan tampilan toko buku Y pada umumnya, ia mengingat rupa panel ini karena kesederhanaan rupanya. Kesederhanaan ini menjadikan panel hitam menonjol dibandingkan dengan tampilan di sekitar toko buku yang bervariasi. Oleh karena itu, untuk menjadi acuan mengingat, karakter benda tidak harus selalu unik dan mencolok. Dengan bentuk sederhana pun ruang dapat diingat, asalkan ia berbeda dengan apa yang berada di sekitarnya.



Gambar 4.4 Panel Hitam sebagai Tampilan Muka Toko Buku

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Disamping itu, melalui simulasi yang dilakukan oleh Azka, Yayi, dan Wanti, ditemukan elemen ruang lain yang menjadi acuan dalam mengingat ruang. Elemen ini berupa kualitas sebuah distrik. Distrik adalah sebuah area yang

memiliki kesamaan karakter tertentu (Lynch, 1960). Dalam hal ini yang karakter yang sama dari jajaran ATM yang diingat Azka, merupakan kesamaan fungsi dan rupa mesinnya. Kualitas distrik juga terlihat di kawasan A yang merupakan jajaran restoran dengan ruang makan yang terintegrasi di bagian tengahnya. Kawasan A ini dijadikan acuan mengingat oleh Yaya untuk menemukan kembali toko buku Y. Begitu pula yang dilakukan oleh Wanti, ia menjadikan kawasan toko produk lokal sebagai acuannya dalam mengingat posisi toko buku. Walaupun ruang yang dijadikan acuan untuk mengingat berbeda, terdapat kesamaan diantara ketiganya. Ketiganya mengandung kualitas sebuah distrik dimana didalamnya terdiri dari ruang – ruang yang terjadi kegiatan dan memiliki tampilan yang serupa.



Gambar 4.5 Kawasan Toko Produk Lokal yang Terdapat di Lantai 1

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

4.3 Kognisi Spasial

Kognisi spasial terjadi ketika keempat pengamat melakukan pengenalan ruang kepada titik keberangkatannya, yaitu restoran X yang berada di Gedung Kiri. Mereka melihat elemen ruang apa yang dianggap menarik darinya. Elemen

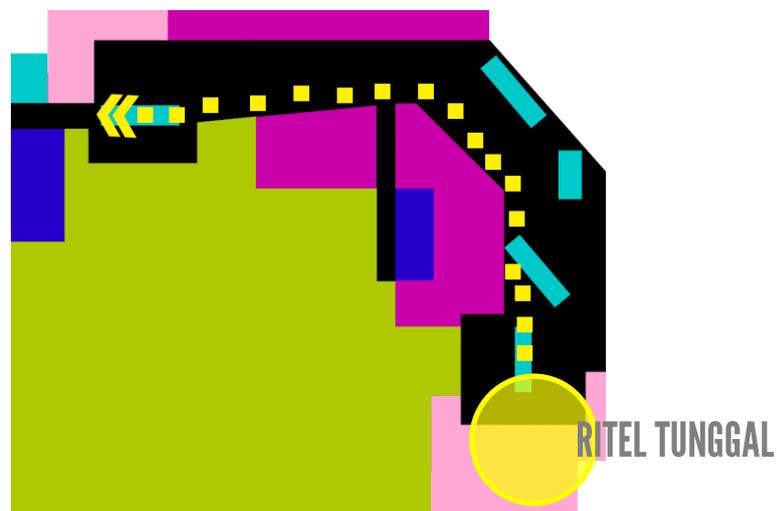
ini dapat berupa ruang lain di sekitar titik keberangkatan. Seperti yang diingat Yayi dan Wanti, terdapatnya *department store* Z yang menonjol diantara jajaran restoran kecil di sekitarnya. Selain elemen lain dijadikan acuan untuk mengingat, pengamat juga melihat elemen ini sebagai sebuah peluang untuk berpindah dalam ruang. Seperti saat Azka dan Lisa melihat eskalator sebagai sebuah alat yang membantu mereka untuk mengantar ke lantai dasar. Pada saat ini, eskalator menjadi salah satu bagian penting dalam rute perjalanan yang mereka susun untuk mencapai toko buku Y.

Selain berperan pada saat mengenali titik keberangkatan, juga berperan pada tahap melakukan aksi *refinding*. Dalam melakukan perjalanannya, ada beberapa elemen penting yang dikenali pengamat dari ruang. Elemen tersebut adalah *display* atau tampilan muka dari sebuah toko, hubungan ruang dalam dan luar, serta keberadaan pengguna lain dalam ruang.

4.3.1 Pengaruh *Display*

Pengalaman bergerak dalam ruang ini juga berdampak kepada ingatan ruang yang telah dimiliki pengamat sebelumnya. Dengan bergerak dalam ruang, pengamat memiliki pemahaman baru mengenai ruang yang diamatinya (Ashcraft, 1994). Pemahaman ini dapat mengacaukan apa yang sebelumnya diingat. Hal ini terlihat dari perbedaan rencana rute dan aksi perjalanan yang dilakukan oleh Yayi. Dalam perencanaan rute, ruang yang diingat merupakan posisi toko buku terhadap kawasan A. Jika dilihat dari denah pusat perbelanjaan, ingatan ini tidak salah. Pada pelaksanaan, Yayi tidak melaksanakan rencana rute yang ia buat berdasarkan ingatan ruang yang ia miliki. Dia bergerak mengikuti petunjuk ruang yang ia dapat ketika bergerak.

Petunjuk yang diikuti ini bukan berupa *signage* yang pada umumnya memang terdapat di tempat kepentingan publik. Melainkan berupa karakteristik pengenalan ruang yang memiliki asosiasi dengan toko buku Y. Perubahan rencana pada awalnya terjadi saat Yayi bergerak di lantai satu. Dikarenakan oleh pengalihan perhatian yang ditimbulkan oleh *display* sebuah ritel tunggal, Yayi jadi memilih untuk berjalan lurus kemudian berbelok mengikuti bentuk koridor. Dalam hal ini, petunjuk ruang yang dapat mempengaruhi ingatan sehingga mengubah rute adalah *display* yang menarik perhatian.



Gambar 4.6 Lantai Satu Gedung Kiri

Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2012

Bentuk *display* secara sadar dirancang dengan sedemikian rupa agar menarik perhatian pengunjung (Shoop, Zetocha, Passewitz, 1991). Tidak hanya menarik perhatian, *display* ini dapat merubah alur pergerakan pengamat. Walaupun sudah memiliki ingatan dan menyusun rute perjalanan, pergerakan dapat berubah mengikuti kondisi lingkungan di sekitarnya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan adanya hubungan dua arah yang baik antara lingkungan yang memberi pemicu dan pengamat yang merespon.

Setelah tertarik oleh tampilan *display*, pengamat cenderung lupa kepada rute perjalanan yang telah disusun. Urutan pergerakan yang telah direncanakan menjadi kacau. Dari titik ini, pengamat cenderung bergerak melalui petunjuk yang

tersedia dalam ruang. Dikarenakan sudah memiliki ingatan berdasar pengalaman bergerak pada masa sebelumnya, pengamat mengkolaborasikan keduanya, antara petunjuk dalam lingkungan dan ingatan yang dimiliki.



Gambar 4.7 Display Ritel Tunggal yang Menarik Perhatian Yayi

Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2012

4.3.2 Hubungan Ruang Dalam dan Luar

Pada tahap kedua dalam simulasi, pengamat diminta untuk menuliskan rute perjalanan menuju toko buku Y. Dalam menuliskan rute ini, pengamat melibatkan ingatannya mengenai ruang untuk mengkomunikasikannya kembali (Morris dan Parslow, 2004). Dari hasil penulisan ini, pengamat memiliki ingatan mengenai rute yang berbeda pula. Azka, Lisa, dan Wanti lebih mudah menemukan toko buku Y dengan melintas gedung melalui bagian luar pusat perbelanjaan yang terdapat di lantai dasar.

Melalui pengalaman bergerak di ruang luar dan dalam ini, mereka mendapat pemahaman lain mengenai ruang dalam (Franck dan Lepori, 2000 merujuk pada Johnson, 1987). Ketika berada di luar gedung, Azka dan Lisa mendapat gambaran mengenai ke arah mana mereka nantinya akan bergerak di dalam ruang. Hal ini juga terlihat dari hasil simulasi Yayi yang menjadikan

jendela besar sebagai acuan dalam bergerak menuju toko buku Y. Setelah melihat keluar melalui jendela besar, Yayi menjadi yakin bahwa arah Bergeraknya sudah benar. Begitu pula yang didapatkan melalui hasil simulasi Lisa. Lisa mengasosiasikan toko buku terhadap menara bank swasta. Menurut ingatannya, untuk mencapai toko buku ia harus bergerak ke arah kiri gedung. Untuk meyakinkan, ia mencocokkan apa yang dilihat melalui jendela. Dan ternyata menara tersebut memang berada di sebelah kiri Gedung Kanan, sesuai dengan apa yang diingat.

Hubungan antara ruang dalam dan luar ini juga membantu pengamat memahami ruang untuk mengorientasikan dirinya (Franck dan Lepori, 2000 merujuk pada Johnson, 1987). Saat berada di dalam, pergerakan dan pandangan pengamat terbatas oleh batasan ruang (Franck dan Lepori, 2000). Hal ini berpengaruh kepada kognisi spasial yang diduplikannya. Saat mencari toko buku Y, Lisa tidak melihat pintu keluar Gedung Kiri yang berada dekat dengan



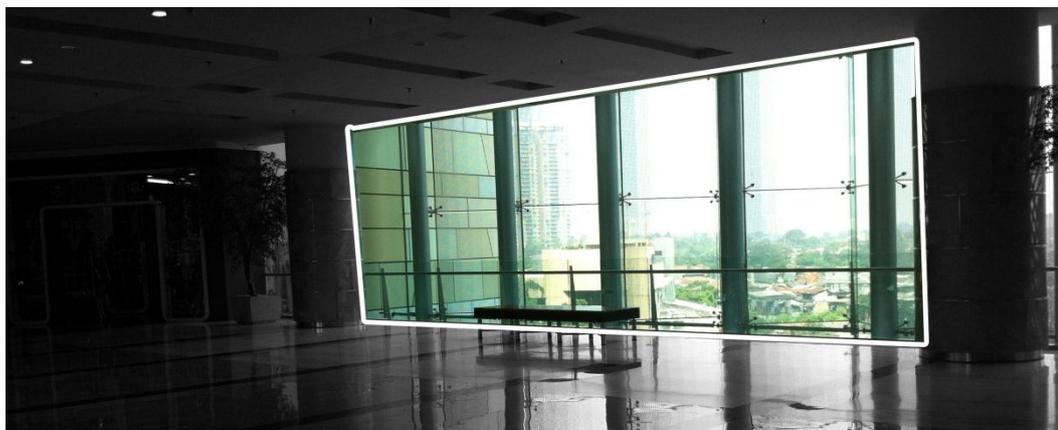
Gambar 4.8 Lantai Dasar Gedung Kiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

eskalator karena pandangannya terhalang oleh struktur bangunan. Oleh karena itu ia bergerak lurus menuju pintu keluar lain yang tidak langsung berhadapan dengan Gedung Kanan.

Bentuk lain dari ruang dalam yang membatasi pandangan dan pergerakan adalah lift. Di dalam lift yang berukuran kecil, pengamat tidak dapat bergerak bebas dalam mempersepsikan ruang. Sedangkan, selain melalui ingatan dan asosiasi, ketika bergerak pengamat mendapatkan persepsi langsung mengenai ruang dimana ia bergerak (Morris dan Parslow, 2004 merujuk pada Loomis, Klatzky, Golledge, dan Phillbeck, 1999). Hal ini dialami oleh Lisa ketika melakukan perjalanan. Dalam rencana rute perjalanannya ia menggunakan lift sebagai alat transportasi vertikalnya. Pada saat melakukan aksi, ia memilih untuk menggunakan eskalator. Menurut penjabarannya, ia memilih eskalator karena ingin bergerak dalam ruang perbelanjaan dan melakukan pengamatan yang lebih. Ia kurang yakin dengan pemahamannya mengenai posisi toko buku. Begitu pula dengan Azka dan Yayi yang memilih eskalator untuk berpindah lantai.

Jendela besar selain berfungsi sebagai bukaan juga memberi pengalaman ruang yang berbeda. Pengalaman ini berupa sebuah ketidakterbatasan pandangan yang diberikan kepada pengamat. Dalam ruang interior yang terisolasi dan terbatas, adanya karakter yang dimiliki jendela ini berperan seolah sebagai *landmark*. Dengan adanya kualitas kekhususan tersebut dapat menjadikannya salah satu acuan dalam mengingat ruang. Hal demikian dirasakan oleh Yayi, ketika ia merasa yakin bahwa dirinya bergerak ke arah yang benar setelah melalui jendela. Berdasarkan penuturannya “dari jendela, bergerak lurus di koridor dan pada ujung koridor, merupakan posisi toko buku Y”.



Gambar 4.9 Jendela Besar Sebagai Pengalaman Ruang yang Berbeda

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Selain sebagai elemen penguat, jendela ini juga berperan sebagai pemacu yang diberikan lingkungan untuk mengenal ruang. Hal ini terlihat dari hasil simulasi Lisa. Ia menggunakan jendela untuk melihat keluar bangunan, dimana ia dapat memperoleh pandangan ke menara bank. Dengan menemukannya, ia dapat mengorientasikan dirinya ketika bergerak di dalam dikarenakan ia mengingat posisi toko buku terhadap menara.

4.3.3 Keberadaan Pengguna Lain

Disamping ingatan dan kognisi atau pengenalan ruang, terdapat faktor lain yang berpengaruh kepada proses *refinding*. Faktor ini berupa sirkulasi dari pengguna lain dalam ruang. Berdasarkan simulasi yang dilakukan oleh Wanti, ia memiliki kebiasaan menilai ruang dari sirkulasi orang yang melewatinya. Jika tidak terlihat pengguna lain melewati sebuah koridor, ia beranggapan bahwa koridor tersebut buntu. Ketika terdapat pengguna yang melewatinya dalam intensitas yang tidak terlalu ramai, ia beranggapan bahwa koridor tersebut merupakan sirkulasi menuju ruang servis, misalnya toilet atau akses ke tempat parkir.

Berdasarkan penjabaran tersebut, menurut saya proses menemukan ruang kembali tidak hanya bergantung pada proses dua arah antara pengamat dan ruang saja. Dengan keberadaan pengguna lain, ternyata dapat menjadi petunjuk ketika sedang bergerak dalam ruang. Hal ini erat kaitannya dengan interaksi sosial dalam ruang tertutup publik. Dalam kasus yang dialami oleh Wanti ini, interaksi sosial yang terjadi merupakan bentuk aktif satu arah. Dengan mengamati pergerakan pengguna lain, ia memberi pemahaman untuk dirinya sendiri mengenai ruang yang ia hadapi.

Disamping itu, keberadaan pengunjung lain memberikan gambaran akan pusat keramaian. Terkait dengan teori Lynch (1960), *nodes* sebagai titik pertemuan beberapa *path* merupakan pusat keramaian dimana pengguna mengambil keputusan. Untuk pusat perbelanjaan, titik ini biasa ditemui di pertemuan antara koridor utama dengan koridor penunjang, servis, akses keluar

atau masuk gedung, atrium, dan sebagainya. Kemudian, menilai dari keberadaan pengunjung lain ini, ketika berada di persimpangan sirkulasi, pengguna dapat mempertimbangkan keramaian tersebut sebagai salah satu faktor yang membantunya mengambil keputusan.

4.4 Kesimpulan Analisis

Berdasarkan hasil dari simulasi tersebut, terdapat beberapa faktor yang dijadikan bantuan dalam proses *refinding*. Faktor tersebut diantaranya berupa tipe bangunan, ingatan melalui pengalaman bergerak dan asosiasi titik acuan, kualitas distrik yang terdapat dalam ruang, karakter tampilan muka toko yang diingat dan berpengaruh pada kognisi spasial, kognisi spasial berupa hubungan ruang dalam dan luar, serta keberadaan pengguna lain. Melalui simulasi, dapat disimpulkan karakter muka toko yang diingat terdiri dari dua macam. Yang pertama adalah karakter dengan tampilan yang telah familiar serta sederhana dan yang kedua adalah karakter yang berbeda dari kebiasaan. Selain faktor yang berasal dari lingkungan, proses *refinding* juga terpengaruh oleh adanya pengguna lain yang bergerak dalam ruang.

BAB 5

KESIMPULAN

Dengan mengetahui posisi ruang terhadap pusat perbelanjaan, proses menemukannya cenderung menjadi lebih mudah. Pengetahuan ini di dapat melalui pengalaman bergerak dalam ruang. Pengetahuan yang didapat ini kemudian dikodekan dan disimpan dalam ingatan, yang memungkinkan pengamat untuk menemukan tempat itu kembali dengan cara yang efisien dan untuk mengkomunikasikan lokasi tersebut kepada orang lain (Morris dan Parslow, 2004).

Ketika pengamat berada di ruang yang sama di kemudian waktu, ingatan yang telah dimiliki dari pengalaman sebelumnya terpanggil kembali. Ingatan yang muncul ini akan berdampak kepada proses kognisi spasial (Gifford, 1987). Baik ingatan dan kognisi spasial, keduanya akan mempengaruhi pengamat dalam mengambil keputusan ketika dihadapi oleh isu menemukan ruang.

Melalui hasil simulasi yang telah dilakukan, ingatan memegang peranan penting dalam proses penemuan ruang dalam ruang. Dengan memiliki ingatan yang dapat diandalkan, perjalanan menuju toko buku dapat dilakukan dengan efisien. Dalam hal ini ingatan berperan pada saat pengguna menyusun rute perjalanan ruang. Rute yang telah disusun ini bila dapat dipahami dan dilaksanakan dengan baik oleh pengguna akan membuahkan kesuksesan penemuan toko buku. Sesuai dengan posisi yang telah dideskripsikan dan dengan rancangan rute perjalanan yang dibuat.

Mengingat tidak terlepas dari proses asosiasi ruang terhadap ruang lain yang dijadikan acuan. Titik yang dijadikan acuan ini merupakan titik yang memiliki karakter tersendiri. Titik ini kemudian dihubungkan dengan posisi tujuan pencarian terhadap ruang (Morris dan Parslow, 2004). Dengan adanya bentuk asosiasi ini, pengguna berusaha untuk mengatasi kesulitan tersebut. melalui hasil simulasi, titik yang dijadikan acuan diantaranya memiliki kualitas sebuah distrik,

tampilan ruang yang berbeda dari kondisi sekitar, dan ruang yang pernah dialami pada masa lampau.

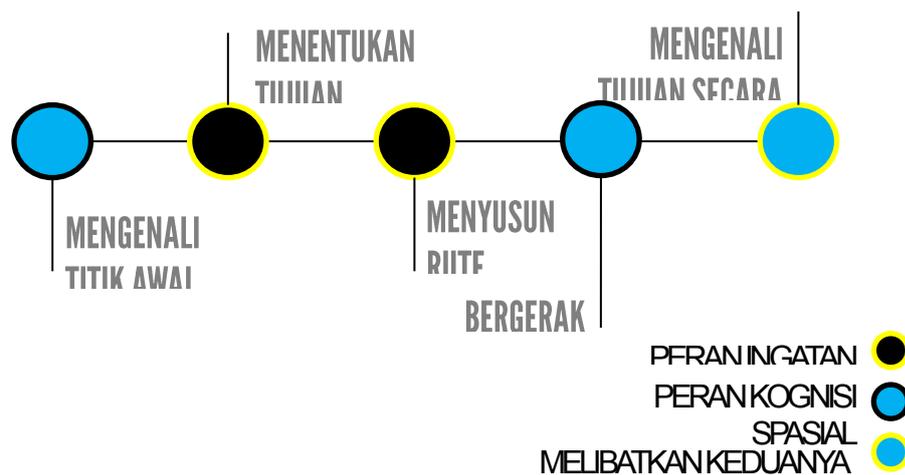
Tidak terlepas dari ingatan dan asosiasi, kognisi spasial ketika pengamat bergerak dalam ruang juga mempengaruhi proses penemuan ruang kembali. Dengan adanya pengenalan ruang, dapat memperkuat ingatan yang telah dimiliki atau mengacaukannya. Dalam pusat perbelanjaan, elemen ruang yang ternyata penting dalam kognisi spasial merupakan tampilan *display* sebuah toko, hubungan antara ruang dalam dan luar, serta keberadaan pengguna lain.

Melalui hasil simulasi dapat disimpulkan, terdapat dua jenis *display* yang melekat di benak pengamat. Pertama, *display* toko yang menampilkan elemen-elemen yang sering dijumpai di kehidupan sehari – hari. Elemen ini dapat berupa logo sebuah toko atau dapat berupa elemen dekorasi lainnya. Kedua, *display* toko yang berbeda dan unik. Perbedaan ini dapat dibandingkan dengan *display* toko yang sama namun berbeda lokasi atau dengan tampilan toko di sekitarnya.

Juga ditemukan, bahwa bukaan memiliki peran penting dalam proses penemuan ruang kembali. Dalam sebuah ruang interior, selain sebagai sirkulasi, bukaan juga berperan sebagai penghubung ruang dalam dan luar. Hubungan ini dapat mengakomodasi *vista* yang lebih tidak terbatas. Dengan tersedianya hubungan anatara ruang dalam dan luar, pengamat dapat terbantu untuk mengorientasikan dirinya ketika bergerak di ruang dalam

Di lain pihak, dalam ruang tertutup publik, keberadaan pengguna lain juga mempengaruhi kognisi spasial pengamat. Dalam hal ini ada atau tidak adanya keramaian di persimpangan jalan (*nodes*) mempengaruhi pengamat dalam mengambil keputusan. Menurut Lynch (1960), keramaian ini terjadi di persimpangan (*nodes*) dikarenakan beberapa *path* (alur sirkulasi) yang bertemu. Hal ini kemudian erat kaitannya dengan interaksi sosial yang terjadi, dalam hal ini merupakan interaksi dalam bentuk aktif satu arah. Dengan mengamati pergerakan pengguna lain, pengamat memberi pemahaman untuk dirinya sendiri mengenai ruang yang ia hadapi.

Menjawab pertanyaan yang telah diungkap di bagian awal tulisan, melalui pengamatan dan pembelajaran yang telah dilakukan, ruang diingat dengan cara pembelajaran secara tidak langsung melalui representasi ruang (Morris dan Parslow, 2004 merujuk pada Montello dan Friendschuh, 1995) dan yang utama, melalui pengalaman bergerak langsung di dalamnya (Morris dan Parslow, 2004 merujuk pada Loomis, Klatzky, Golledge, dan Philbeck, 1999). Ingatan yang di dapat ini akan terpanggil kembali ketika pengamat berada di ruang yang sama. Ketika berada di ruang ini kembali, pengamat dapat mengenali ruang melalui elemen – elemen yang dijadikan acuan untuk mengingat pada pengalaman sebelumnya. Ingatan dan pengenalan ruang ini, keduanya berperan penting dalam proses penemuan kembali. Berikut ini merupakan ilustrasi mengenai keterkaitan ingatan dan kognisi spasial dalam proses penemuan ruang kembali.



Gambar 5.1 Peran Ingatan dan Kognisi Spasial pada Proses Penemuan Ruang Kembali

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2012

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat faktor pendukung lain yang juga turut membantu pengamat dalam menemukan ruang dalam ruang. Proses menemukan kembali ruang dalam bangunan kompleks dapat menjadi mudah dan efisien jika melibatkan enam faktor. Faktor utama merupakan ingatan mengenai ruang yang telah dimiliki pengamat, kemudian faktor pendukung lainnya berupa **tipe bangunan yang memudahkan, terdapatnya kualitas distrik dalam ruang, tampilan muka toko yang menonjol, terdapatnya hubungan dengan ruang luar, dan keberadaan pengguna lain.**

DAFTAR REFERENSI

Ashcraft, Mark H. (1994). *Human Memory and Cognition*. New York: HarperCollins College Publisher.

Baddeley, D. Alan. (1976). *The Psychology of Memory*. USA: Harper & Row Publishers.

Blades, M., Lippa, Y., Golledge, R. G., Jacobson, D., dan Kitchin, R. M. (2002). The Effect of Spatial Tasks on Visually Impaired Peoples' Wayfinding Abilities. *Journal of Visual Impairment and Blindness*.

Caan, Shashi. (2011). *Rethinking Design and Interiors*. London: Laurence King Publishing.

Dara-Abrams, Drew. (2005). *Architecture of Mind and World: How Urban Form Influences Spatial Cognition*. Carleton College. 2012, 15 Mei <http://digitalcommons.carleton.edu/cscp/2>.

Fitting, S., Allen, G. L., Wedell, D. H. (2007). Remembering Places in Space: A Human Analog Study of the Morris Water Maze. Dalam T. Barkowsky, M. Knauff, G. Ligozat, & D. R. Montello (Eds.), *Spatial cognition V: Reasoning, Action, Interaction*, LNAI 4387 (pp. 59 -75). Berlin: Springer-Verlag.

Franck, A. Karen. Dan Lepori, R. Bianca. (2000). *Architecture Inside Out*. United Kingdom: Wiley-Academy

Gifford, Robert. (1987). *Environmental Psychology: Environmental Perception and Spatial Cognition*. Boston: Allyn & Bacon

Hart, R. A., dan Moore, G. T. (1973). The Development of Spatial Cognition: A Review. In Downs, R. M., dan Stea, D. (Eds), *Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior*. Chicago: Aldine Publishing Company

Hölscher, C., Brösamle, M., Vrachliotis, G. (2006). Challenges in Multi-level Wayfinding: A Case-study with Space Syntax Technique. Dalam Christoph Hölscher, Ruth Conroy Dalton, Alasdair Turner (Eds.), *Space Syntax and Spatial Cognition* (pp. 143- 162). 2012, 4 Juni. http://www.sfbtr8.uni-bremen.de/papers/Space_alles.pdf

Hunter, Susan. (2010). Design Resources: Architectural Wayfinding. Inclusive Design and Environmental Access Center, University at Buffalo. 2012, 21 April. <http://udeworld.com/documents/designresources/pdfs/ArchitecturalWayfinding.pdf>

Johnson, Mark. (1987). The Body in the Mind: The Bodily Basics of Meaning. Imagination and Reason. Chicago: University Chicago Press

Julian, Kristi DeRoncey. (2010, Mei). Memory of Design Features in Built Environments. Auburn University. 2012, 21 Maret. http://etd.auburn.edu/etd/bitstream/handle/10415/2117/Julian_All-Dissertation_4-21-2010.pdf?sequence=2.

Loomis, J. M., Klatzky, R. L., Golledge, R. G., Dan Philbeck, J. W. (1999). Human Navigation by Path Integration. Dalam R. G. Golledge (Ed.), Wayfinding: Cognitive Mapping and Other Spatial Processes. Baltimore: Johns Hopkins

Lynch, K. (1960). Image of the City, Cambridge: MIT Press

Maitland, Barry. (1985). Shopping Malls: Planning and Design. London: Construction.

Morris, R. G. dan Parslow, D. M. (2004). Neurocognitive Components of Spatial Memory, p.217. Dalam Gary L. Allen (Ed.), Human Spatial Memory : Remembering Where. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Oman, C. M., Shebilske, W.L, Richards, J. T., Tubre, T. C., Beall, A. C., Natapoff, A. (2002). Three Dimensional Spatial Memory and Learning In Real and Virtual Environment. Netherlands: Kluwer Academic Publishers. 2012, 23 Mei. <http://citeseerx.ist.psu.edu/>

Passini, R., dan Arthur, P. (1992). Wayfinding: People, Signs, and Architecture. New York: Mcgraw-Hill Ryerson

Tanuwidjaja, Gunawan. (2012, Maret). Tinjauan Pustaka *Wayfinding & Orientation System*. 2012, 21 April. <http://www.scribd.com/doc/86547166/SS-Tinjauan-Pustaka-Way-Finding>.

Tinnish, Sue. (2007, Februari). Making My Way: Wayfinding. 2012, 19 Maret. <http://suetinnish.com/Wayfinding>

Weisman, J. (1981). Evaluating Architectural Legibility: Wayfinding in The Built Environment. Environment and Behavior.