

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pondok Kemangi Alam Sutera sebagai proyek relokasi yang menuntut pembentukan identitas baru. Nusantara memiliki keragaman budaya yang kaya. Setiap daerah membawa cerita yang berbeda dan makanan menjadi medium yang menyampaikan tanah, perjalanan, dan memori. Nilai ini penting bagi restoran yang ingin menghadirkan pengalaman bermakna. Namun banyak restoran Nusantara kehilangan kedalaman tersebut karena pendekatan dekoratif yang generik. Tantangan ini semakin nyata di kawasan kompetitif seperti Alam Sutera. Ruang tanpa narasi yang kuat mudah terlupakan dan cepat kehilangan nilai.

Relokasi Pondok Kemangi menjadi momentum untuk membangun ulang pendekatan desain. Tradisi tidak diperlakukan sebagai tempelan visual. Tradisi dibaca sebagai struktur operasional yang membentuk pengalaman. Material, cahaya, dan struktur dirancang untuk bekerja sesuai karakternya agar terbentuk identitas ruang yang mudah dikenali. Pendekatan ini memastikan ruang tidak hanya menampung aktivitas, tetapi membentuk memori yang melekat pada pengunjung.

Strategi *Performance Place* diterapkan untuk mengubah interior menjadi perjalanan naratif. Suasana, cahaya, elemen material, dan instalasi seni disusun untuk menciptakan sekuens ruang yang jelas. Setiap perpindahan menghadirkan fokus baru. Cara ini membantu pengunjung merasakan *Sense of Place* yang kuat. Identitas Nusantara hadir melalui atmosfer yang hidup, bukan melalui simbol dekoratif yang berulang.

Desain eksperimental memperkuat konsep tersebut. Material dan bentuk bekerja aktif untuk menciptakan pengalaman yang imersif. Sementara itu, tatanan ruang merespons konteks Alam Sutera sebagai kawasan urban yang padat dan dinamis. Interaksi antara nilai lokal dan kebutuhan ruang urban memastikan rancangan tetap relevan dengan konteks.

Dampak desain ini tercermin pada tiga aspek. Pertama, pengguna merasakan pengalaman makan yang imersif dan holistik, suasana dan sekuens ruang membangun memori yang kuat. Kedua, ruang menciptakan hubungan antara tradisi dan konteks urban sehingga muncul *Sense of Place* yang jelas. Ketiga, desain

membuka peluang bisnis yang lebih berkelanjutan. Narasi yang kuat dan pengalaman ruang yang berbeda dapat mendorong pengunjung untuk kembali.

Perancangan Pondok Kemangi Alam Sutera membuktikan bahwa narasi, budaya, dan performa ruang dapat bersatu secara fungsional. Ruang tidak hanya menjadi wadah makan, tetapi menjadi medium yang memperkuat identitas dan nilai brand restoran Nusantara di tengah persaingan pasar urban.

B. Saran

Perancangan Pondok Kemangi diharapkan mampu memperkuat *sense of place* dengan menghadirkan kembali nilai budaya Nusantara sebagai pengalaman ruang. Pengunjung dapat merasakan identitas lokal melalui atmosfer, alur ruang, dan interaksi material. Ruang tidak hanya menjadi tempat makan. Ruang bertindak sebagai media yang membantu Kamu memahami kembali makna warisan Nusantara dalam konteks urban saat ini.

Untuk mempertajam konsep yang ditawarkan, diperlukan pendalaman riset tentang narasi budaya Nusantara yang relevan dengan identitas Pondok Kemangi. Kolaborasi dengan penggiat budaya, sejarawan, dan komunitas lokal membantu memperkuat keaslian pengalaman. Pendekatan ini memberi kesinambungan dengan *impact* yang ingin dicapai. Ruang dapat memberi pengalaman personal bagi pengunjung, relevan dengan konteks kawasan, serta memberi nilai bisnis yang berkelanjutan bagi restoran.

DAFTAR PUSTAKA

- Design Council (2005). *A Study of the Design Process—The Double Diamond*
- Design Council. (2015). *Design Methods for Developing Services*.
- Marsum, W. A. (1994). *Restoran dan segala permasalahannya*. Andi Offset.
- Soekresno. (2000). *Manajemen Food and Beverage*.: PT.Gramedia Pustaka Umum.
- Nurhayati, Y., Silviandari, I. A., & Lestari, S. (2015). Sense of Place pada Masyarakat yang Tinggal di Sekitar TPA Supit Urang Kota Malang. *Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya*.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. U of Minnesota Press.
- Cresswell, T. (2009). Place. *International encyclopedia of human geography*, 8, 169-177.
- Alexander, C. (2002). *The nature of order: the process of creating life*. Taylor & Francis.
- Hensel, M. (2013). *Performance-oriented architecture: rethinking architectural design and the built environment*. John Wiley & Sons.
- Hashemnezhad, H., Heidari, A. A., & MOHAMMAD, H. P. (2013). “Sense of place” and “place attachment”(a comparative study).
- Jorgensen, B. S., & Stedman, R. C. (2001). Sense of place as an attitude: Lakeshore owners attitudes toward their properties. *Journal of environmental psychology*, 21(3), 233-248.
- Kusumowidagdo, A., Ujang, N., Rahadiyanti, M., & Ramli, N. A. (2023). Exploring the sense of place of traditional shopping streets through Instagram’s visual images and narratives. *Open House International*, 48(1), 2-22.
- Ernawati, J. (2014). Hubungan aspek residensial dengan place identity dalam skala urban. *Journal of Environmental Engineering and Sustainable Technology*, 1(1), 21-32.
- Smith, J. W., Davenport, M. A., Anderson, D. H., & Leahy, J. E. (2011). Place meanings and desired management outcomes. *Landscape and urban planning*, 101(4), 359-370.

- Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of environmental psychology*, 30(1), 1-10
- Rahim, A., & Hutabarat, Z. S. (2024). EDUKASI TINJAUAN SEJARAH JAMBI HINGGA ABAD 13 M. *Pengabdian Deli Sumatera*, 3(2), 97-104.
- Octavia, L. (2021). Jelajah Pemikiran Josef Prijotomo terhadap Arsitektur Nusantara (Tahun 1999-2020): Kajian Sejarah Pemikiran. *ATRIUM: Jurnal Arsitektur*, 7(2), 141-160.
- Kusno, Abidin. (2020). NUSANTARA REPOSISI. Realrich Architecture Workshop , 62.
- Gawlak, A. A., & Kupsik, A. (2023). The use of research methods (user-experience) in the interior design on the on the example of research on the functional and spatial needs of future users. *Przestrzeń i Forma*, (55), 31-56.
- Capece, S., Chivăran, C., Giugliano, G., Laudante, E., Nappi, M. L., & Buono, M. (2024). Advanced systems and technologies for the enhancement of user experience in cultural spaces: an overview. *Heritage Science*, 12(1).
- de Macêdo Morais, L. A., Andrade, N., de Sousa, D. M. C., & Ponciano, L. (2019, April). Defamiliarization, representation granularity, and user experience: A qualitative study with two situated visualizations. In *2019 IEEE Pacific Visualization Symposium (PacificVis)* (pp. 92-101).
- Nurcahyo, M. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain (Kasus pengalaman belajar desain di era digital). *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86-97.
- Hadiansyah, M. N., & Hendrawan, A. S. (2020). Persepsi Ruang Pada Interior Restoran Donwoori Bandung. *Waca Cipta Ruang*, 6(2), 42-50.
- Nurcahyo, M. (2024). Interior Design Aesthetics: Harmonizing Theme, Style, Color, and Material. iJADE Conference. *international arts and design education*.
- Caan, S. (2011). *Rethinking design and interiors: Human beings in the built environment*. Hachette UK.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guptill.
- Neufert, Ernst. (1993). *Data Arsitek / Ernst Neufert* . Jakarta, Indonesia: Erlangga.