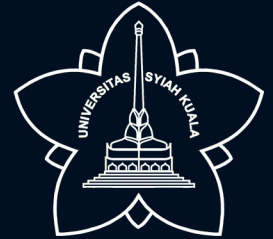


JURNAL ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN

RAUT



VOLUME 11 NOMOR 2
JULI - DESEMBER 2022

JURUSAN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SYIAH KUALA



VOLUME 11 NOMOR 2
JULI-DESEMBER 2022

**PEMETAAN PERILAKU PENGGUNA RUANG PASAR TRADISIONAL RIMO,
ACEH SINGKIL**

Cindy Ferantika, Cut Nursaniah, Masdar Djamaludin

1-10

**OPTIMALISASI PENGALAMAN RUANG PADA PERANCANGAN STASIUN
KERETA API KOTA LHOKSEUMAWE**

Ade Andini, Erna Muliana, Hendra A

11-20

**/IDENTIFIKASI POLA PERSEBARAN PERMUKIMAN KUMUH DI SEKITAR
TEMPAT PEMBUANGAN AKHIR**

Mutia Nazla, Zahrul Fuady, Farisa Sabila

21-33

**MONITORING PERUBAHAN PENGGUNAAN LAHAN DAN TUTUPAN
LAHAN DI KECAMATAN BUKIT KABUPATEN BENER MERIAH
TAHUN 2009-2019**

Zihan Atika, Ashfa Achmad, Arief Gunawan

34-43

**EVALUASI PROGRAM 100-0-100 DI GAMPONG LAMGLUMPANG
KECAMATAN ULEE KARENG BANDA ACEH**

Lia Maisari, Annisa Qadrunnada, Queen Monalisa, Irin Caisarina

44-55

**MENINJAU PENGARUH TRANSFORMASI DIGITAL PADA
PERRANCANGAN DAN DUNIA VIRTUAL**

Raisha Gebrina Razky, Sarvina Fitri Rizky

56-64

**KAJIAN ASPEK KOSMOLOGI GUNUNG SEULAWAH PADA
ARSITEKTUR VERNAKULAR RUMAH TINGGAL DI GAMPONG PULO**

Silvi Sabila Maulida, Aghnia Zahrah

65-74

Optimalisasi Pengalaman Ruang Pada Perancangan Stasiun Kereta Api Kota Lhokseumawe

Optimizing Space Experience in Lhokseumawe City Railway Station Design

Ade Andini^{1*}, Erna Muliana², Hendra A³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh^{1*}
ade.180160090@mhs.unimal.ac.id

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh³

Abstract

The increase in the number of train passengers continues to increase every year, so the development of station services must continue to be carried out in order to realize quality, fast, easy, affordable and measurable public services. Station planning and design are still focused on functional aspects, whereas psychological aspects also affect human perception of space. That is, the human need for space is more than just a physical aspect. As a result, boredom arises because of the lack of emotional expression or value as a characteristic of the station, this causes a lack of interaction between humans and space. Space experience can be achieved with multisensory abilities in humans. The variables that make up the experience of space include point, line, plane, color, texture, light, sound, smell, scale and proportion. A person's emotional state and the time of interaction also affect the resulting impression of space. After conducting an analysis to determine the impression of the desired space specifically, several space programs emerged, including family blocks, visitor galleries, food courts and music stages. By applying the appropriate spatial experience-forming variables, it will produce a maximum space experience and not be limited to the station.

Keywords: design implementation, multisensory, railway station, space experience

1. LATAR BELAKANG

Stasiun kereta api merupakan prasarana kereta api sebagai tempat pemberangkatan dan pemberhentian kereta, dinyatakan dalam pasal 1 (Menteri Perhubungan Republik Indonesia, 2011). Kereta api merupakan salah satu moda transportasi yang tidak pernah kehilangan minat penumpang, bahkan data penumpang kereta api terus mengalami peningkatan tiap tahunnya. Kereta api dianggap mampu memberikan pelayanan transportasi massal yang cepat, aman, nyaman, dan murah. Hal ini menjadikan kereta api sebagai solusi alternatif permasalahan kemacetan suatu wilayah termasuk Aceh.

Berdasarkan data (BPS, 2022), pertumbuhan penduduk Aceh mengalami peningkatan dengan indeks sebesar 1,56% per tahun, seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk maka angka penumpang kereta api juga akan meningkat. Sesuai dengan (Kementerian Perhubungan Ditjen Perkeretaapian, 2011) disebutkan bahwa prakiraan jumlah penumpang di Sumatera pada tahun 2030 mencapai 48.000.000 orang/tahun, akan terjadi peningkatan sebesar 16,56% jika dibandingkan dengan jumlah penumpang pada tahun 2020 yang hanya mencapai 2.732.000 orang/tahun (BPS, 2022).

Pengembangan terhadap pelayanan stasiun harus terus dilakukan demi mewujudkan pelayanan publik yang berkualitas, cepat, mudah, terjangkau dan terukur. Hal ini telah diatur dalam pasal 5 ayat 1 (Menteri Perhubungan Republik Indonesia, 2019) bahwa standar pelayanan minimum penumpang pada stasiun kereta api setidaknya mencakup fasilitas; keselamatan, keamanan, kehandalan, kenyamanan, kemudahan dan kesetaraan. Beberapa standar yang telah

ditetapkan akan memunculkan kesamaan antar stasiun, dikhawatirkan timbul rasa bosan karena tidak adanya kesan tertentu yang dihasilkan dari bangunan akibatnya hubungan antara manusia dan ruang akan berkurang.

Persepsi tentang ruang menurut Plato adalah sesuatu yang dapat terlihat dan teraba karena memiliki karakter pembeda dari unsur lainnya, sedangkan menurut Immanuel Kant ruang bukanlah sesuatu yang obyektif atau nyata melainkan suatu subyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia (Angkouw & Kapugu, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa ruang tidak hanya dapat diartikan secara fisik namun dapat juga dirasakan melalui psikis manusia.

Interaksi antara ruang dengan manusia dapat tercapai terutama melalui indera penglihatan, karena mata mampu mengamati suatu objek dan dibantu oleh kemampuan indera-indera lainnya seperti pendengaran, penciuman, peraba dan sebagainya sehingga timbul kesan emosional atau image tertentu bagi jiwanya (Sriti Mayang Sari, 2005). Hal tersebut didukung oleh pendapat Juhani Pallasmaa dalam (Hartati & Sutanto, 2019), arsitektur merupakan pengalaman multisensori. Rasumussen juga menjelaskan, tidak cukup hanya melihat arsitektur; Anda harus mengalaminya (Hartati & Sutanto, 2019). Pendapat Juhani Pallasmaa dalam (Annisa Safira Riska, 2016) disebutkan juga bahwa melalui indra lah kita dapat melihat dunia, bentuk, ruang dan arsitektur. Dengan manusia memiliki kelengkapan fisik dan psikis maka pengalaman ruang itu akan membuatnya memberi penilaian-penilaian terhadap apa yang dialaminya, dengan demikian kesan yang ditangkap akan disimpan dalam memori (Taufan Hidjaz, 2004).

Minimnya nilai ekspresi/emosional dalam stasiun akan memunculkan rasa bosan akibat dari tidak adanya karakter khas yang dapat menimbulkan pengalaman ruang tertentu. Interaksi antara ruang dengan manusia juga kurang terjalin, karena perencanaan dan perancangan lebih difokuskan pada aspek fungsional saja. Kualitas ruang juga perlu diperhatikan karena akan membawa pengaruh terhadap psikologis pengguna, artinya kebutuhan manusia akan ruang lebih dari sekedar nilai fisik, faktor psikis juga memiliki peran dalam membentuk persepsi dan perilaku pada manusia (Angkouw & Kapugu, 2012).

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan pentingnya pemenuhan kebutuhan ruang akan kesan emosional yang dapat ditimbulkan bagi setiap penggunaannya. Desain ini juga diharapkan untuk dapat menciptakan pengalaman ruang yang berbeda bagi setiap orang dengan variabel-variabel yang akan diimplementasikan pada desain untuk kemudian dapat diolah melalui indera dari masing-masing pengguna.

2. METODE

Adolf Hildebrand dalam Problem of Form (Sriti Mayang Sari, 2005) menjelaskan bahwa pengalaman dapat dicapai dengan dua persepsi yaitu melalui visi murni (*pure vision*) dan visi kinetik (*kinetic vision*). Visi murni (*pure vision*), terjadi jika mata sejajar dan posisi tubuh tetap pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Sedangkan visi kinetik (*kinetic vision*), dicapai ketika mata si pengamat bergerak mendekati objek dan menyesuaikan jarak pandang, sementara tubuh dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai sudut pandang.

Persepsi akan objek dalam suatu ruang tergantung pada faktor-faktor seperti pencahayaan, lingkungan dan sudut pandang. Persepsi akan objek tersebut menentukan pengalaman ruang yang berbeda bagi setiap pengguna. Indera manusia merupakan syarat utama dalam pencapaian pengalaman ruang. Beberapa variabel yang cukup berperan dalam proses terjadinya pengalaman ruang diantaranya dapat dilihat dalam Tabel 1.

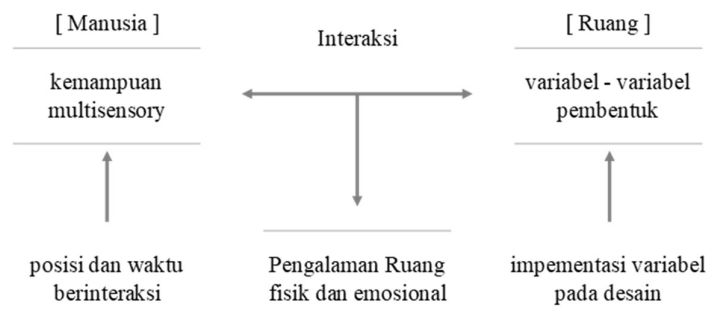
Tabel 1. Variabel pembentuk pengalaman ruang

Variabel	Pengalaman ruang
Titik	Menghasilkan perasaan tenang dan keseimbangan yang besar, serta memberi kesan harmoni pada ruang.
Garis	Mempengaruhi perasaan seseorang ketika melewati koridor atau lorong karena garis memiliki arah, pergerakan, dimensi, dan waktu yang dapat dirasakan.
Bidang	Mendominasi persepsi manusia karena melalui bentuk pengguna dapat lebih memahami rasa yang dimunculkan pada ruang.

Warna	Secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia. Setiap warna dapat menghasilkan kesan tertentu pada ruang.
Tekstur	Rasa yang ditimbulkan penglihatan dalam sebuah ruang tidak secara langsung dirasakan, tetapi dengan adanya tekstur dapat dikatakan bagaimana rasa material-material dalam ruang bila disentuh.
Cahaya	Tanpa cahaya tidak dapat mengamati warna, bentuk atau ruang. Dengan diterapkannya komposisi cahaya khusus, akan menghasilkan sensasi tertentu dari otak kita.
Suara	Memberi pengaruh suasana, seperti suara yang lembut memberi kesan ketenangan dalam sebuah ruang sedangkan suara gema dapat memperkuat kesan.
Bau	Bau dapat langsung memberi informasi dan mengenali sebuah ruang. Setidaknya dengan penghawaan yang baik tidak akan timbul bau mengganggu pada ruang.
Skala	Skala kecil akan memunculkan kesan bersifat privasi sedangkan skala besar akan timbul rasa lega dan mewah.
Proporsi	Hubungan antara bagian bagian dalam suatu komposisi pada ruang yang disesuaikan untuk menghasilkan ketepatan dan kenyamanan pengguna.

Sumber: Sriti Mayang Sari, 2005

Proses interaksi manusia dalam ruang dapat dilihat pada gambar 1, dengan implementasi variabel-variabel pembentuk pengalaman ruang dan fasilitas yang berbeda akan menghasilkan pengalaman ruang yang tidak terbatas. Manusia bergerak, melihat, mengamati dan merasakan ruang yang sama tetapi dengan posisi dan waktu yang berbeda akan menghasilkan pengalaman ruang yang berbeda pula. Selain faktor eksternal, kondisi emosional dari pengamat juga berpengaruh terhadap kesan ruang apa yang diterimanya, hal ini tentu akan menghasilkan pengalaman ruang dan memori yang berbeda.



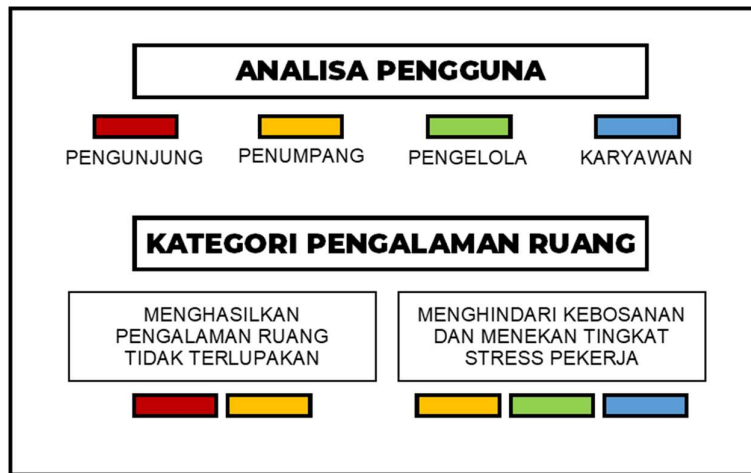
Gambar 1. Skema proses interaksi manusia dengan ruang
Sumber: Sriti Mayang Sari (2005)

3. HASIL

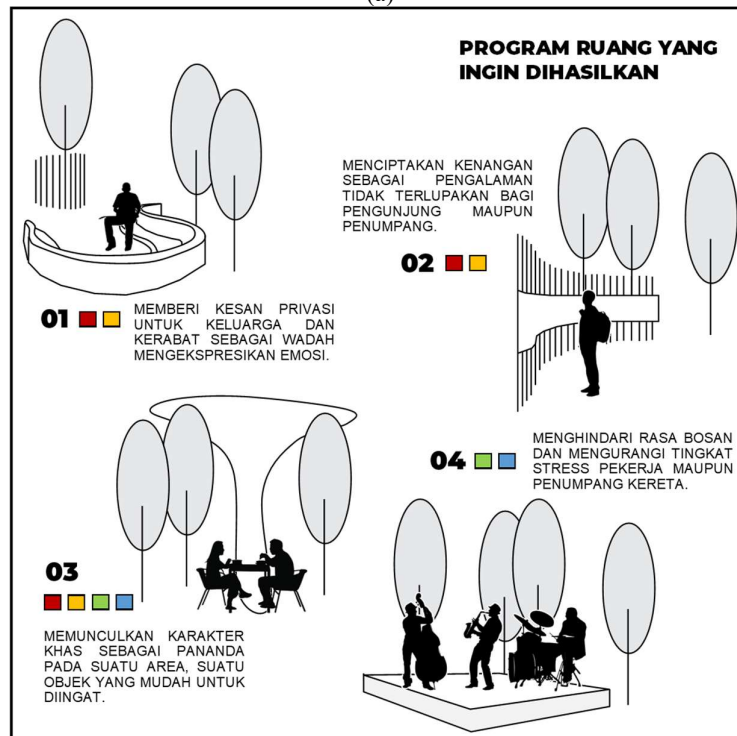
Analisa pengguna dalam stasiun terbagi menjadi empat jenis yaitu pengunjung, penumpang, *manager* (pengelola) dan pekerja. Dapat dilihat pada gambar 2 keempat jenis pengguna ini akan dikelompokkan lagi kedalam dua kategori berdasarkan aktivitas dan intensitas kecenderungan penggunaan stasiun. Kategori pertama yaitu pengguna dengan intensitas penggunaan stasiun yang jarang, bahkan belum pernah menggunakan stasiun sebelumnya. Sedangkan kategori kedua yaitu pengguna dengan intensitas penggunaan stasiun yang sering bahkan setiap hari melakukan aktivitas dalam stasiun. Tujuan pembagian kategori ini dimaksudkan agar pengalaman ruang dapat dicapai secara spesifik sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan para pengguna.

Variabel pembentuk pengalaman ruang yang tepat untuk diimplementasikan pada ruang dalam stasiun dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan ruang dari kedua kategori pengguna tersebut. Pertama ruang dihasilkan harus dapat memunculkan kesan yang tidak terlupakan dan dapat dikenang serta mampu membentuk image tertentu sebagai karakter khas pada stasiun.

Kedua, ruang pada stasiun harus mampu meminimalisir kebosanan serta menekan tingkat stres pada pengelola dan pekerja di stasiun, hal ini sebagai bentuk kepedulian pada pengguna tidak hanya diprioritaskan pada penumpang saja namun para pekerja juga dapat menjalankan pekerjaannya dengan baik sehingga dapat menaikkan mutu pelayanan pada stasiun.



(a)



(b)

Gambar 2. (a) Analisa pengguna pada stasiun (b) Pengalaman ruang yang ingin dihasilkan

Program ruang yang dihasilkan sebagai bentuk aplikasi konsep *space experience* pada stasiun diantaranya adalah area *family blocks*, *visitor gallery*, *food court* dan *music stage*. Keempat area ini merupakan jenis area outdoor dengan implementasi variabel-variabel pembentuk ruang yang tepat serta disesuaikan untuk mendukung fungsi area tersebut.

4. PEMBAHASAN

4.1. Area *Family Blocks*

Area *family blocks* difungsikan sebagai *farewell space* (tempat perpisahan) bagi penumpang dengan anggota keluarga maupun kerabat sebelum berangkat menggunakan kereta api. Fenomena ketika orang tua mengantarkan anaknya ataupun momen ketika kerabat yang saling berpelukan bahkan menangis saat akan berpisah dengan orang yang dikasihinya maka saat itu dibutuhkan ruang yang mampu mewadahi aktivitas tersebut.

Implementasi variabel garis, bidang dan skala pada rancangan *family blocks* yang dapat dilihat pada gambar 3 diharapkan mampu menciptakan kesan ruang yang intim bagi keluarga maupun kerabat sehingga mereka dapat bebas mengekspresikan emosi/perasaan yang dirasakannya tanpa merasa malu serta tidak mengganggu pengguna lainnya.

Garis vertikal yang diimplementasikan sebagai pembatas dapat mempengaruhi psikologis seseorang, hal ini tergantung bagaimana kondisi emosional orang tersebut. Layout yang digunakan dalam rancangan terbentuk dari gabungan beberapa lingkaran yang menyatu, bentuk lengkung tidak beraturan pada layout dapat menghasilkan kesan dinamis dan santai selain itu juga menciptakan jarak antar pengguna dari satu sisi ke sisi lainnya. Permainan skala pada layout juga menghasilkan kesan *private* serta memberi batasan imajiner (*block*) dengan memanfaatkan vegetasi yang menciptakan batasan antar pengguna. Selain memiliki fungsi meredam suara, vegetasi dengan penataan yang baik akan mempengaruhi emosional/perasaan seseorang.



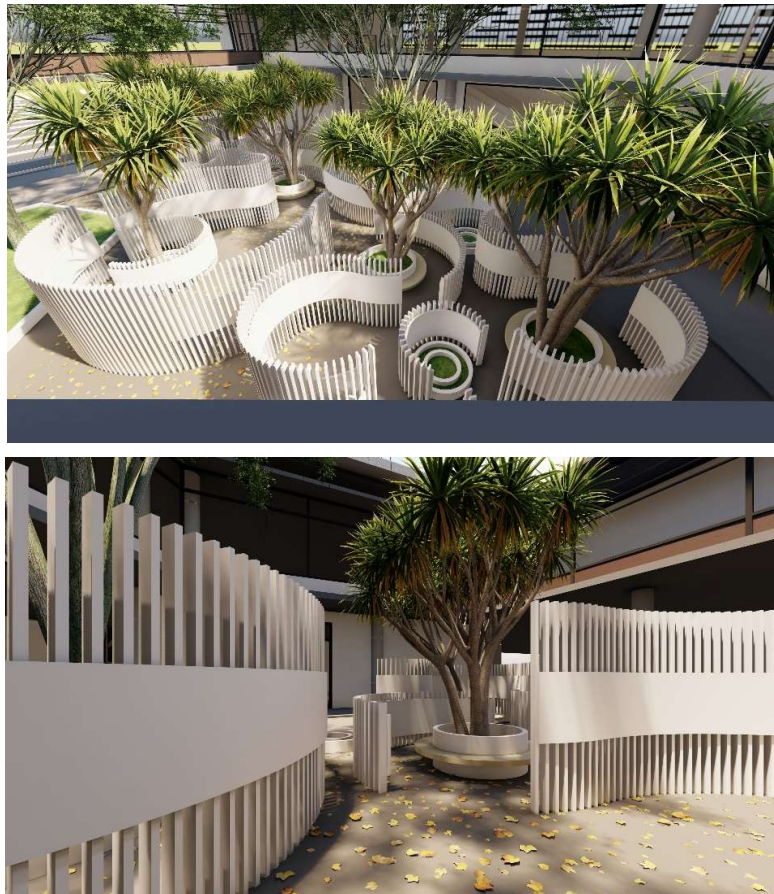
Gambar 3. Perancangan area *family blocks*

Family blocks dirancang agar para penumpang maupun pengunjung dapat menghabiskan waktu bersama keluarga atau hanya sekedar menunggu jadwal keberangkatan kereta api yang telah dijadwalkan. Hal ini akan menghasilkan kenyamanan dan pengalaman ruang yang baik terhadap stasiun karena telah memanjakan pengguna dengan memenuhi kebutuhan emosional mereka.

4.2. Area Visitor Gallery

Area yang ditujukan untuk para penumpang yang ingin mengabadikan momennya, mereka dapat mencantumkan pada panel-panel yang telah disediakan dengan layout labirin untuk menghasilkan kenangan yang tidak terlupakan (*unforgettable memories*), sehingga suatu saat ketika mereka kembali ke stasiun mereka dapat mengingat momen bahagia maupun sedih melalui panel pada *visitor gallery*. Fungsi *visitor gallery* selain sebagai panel galeri, penumpang/pengunjung juga dapat beristirahat sambil menunggu penjemputan maupun jadwal kedatangan kereta api berikutnya.

Pada gambar 4, dapat dilihat pengalaman ruang dihasilkan dari interaksi manusia dengan variabel garis dan skala ruang yang dominan. Perpaduan penggunaan garis lurus vertikal pada partisi panel dengan garis lengkung pada layout labirin hal ini menimbulkan pengalaman ruang yang beragam. Garis lurus merupakan garis netral yang memberi ketenangan, hal ini diimbangi dengan garis melengkung yang mengandung nilai dimensi dan waktu. Pengguna akan merasa dibawa menuju suatu titik dengan waktu (*duration*) pencapaian yang berbeda-beda tentunya. Mereka akan menikmati pengalaman seperti tersesat/terjebak dalam labirin kenangan masa lampau. Skala yang beragam digunakan pada layout labirin guna menghasilkan perbedaan dimensi ruang, munculnya keadaan ruang yang semakin menyempit dan meluas ketika sedang berada dalam labirin hal ini akan memperkuat kesan yang ditimbulkan.



Gambar 4. Perancangan area *visitor gallery*

4.3. Area Food Court

Stasiun pada umumnya identik dengan ramainya penumpang pada jam-jam sibuk serta banyaknya para penjual makanan yang tidak tertata. Peletakan *food court* dalam bangunan sering kali menimbulkan bau yang kurang sedap, akibat tercampurnya bau dari makanan dan para pengunjung yang ramai berdesakan. Variabel bau sangat diperhatikan pada area ini, itu sebabnya area *food court* diletakkan pada bagian *outdoor* stasiun demi terciptanya kualitas udara yang baik.



Gambar 5. Perancangan area *food court*

Dapat dilihat pada gambar 5 terdapat pavilion pada desain food court sebagai pelindung atau peneduh. Struktur *waffle (interlock-system)* pada pavilion dapat menghasilkan pembayangan yang berbeda setiap saat akibat dari permainan variable cahaya. Kualitas *pattern* (corak) bayangan yang dihasilkan dari pavilion tergantung dari beberapa faktor diantaranya seperti arah serta intensitas cahaya yang masuk. Corak yang dihasilkan dari bayangan dapat menghasilkan kesan ruang yang dalam walaupun terbentuk pada bidang datar. Skala monumental pada desain pavilion menciptakan karakter atau penanda khusus pada area tersebut. Bentuk-bentuk yang digunakan pada elemen setiap area juga berhubungan, hal tersebut berfungsi untuk memberi kesan *unity* (kesatuan) pada desain.

4.4 Area Music Stage

Tujuan utama area *music stage* adalah menciptakan suasana atau nuansa yang berbeda setiap harinya bagi pengguna stasiun. Berada di stasiun setiap hari dalam jangka waktu yang cukup lama dapat menimbulkan kejenuhan jika tidak diselingi dengan sesuatu yang berbeda. Berdasarkan data Direktur Jenderal Bina Upaya Kesehatan dalam (Wicaksono & Anggarini, 2018) menyatakan

bahwa dari jumlah populasi orang dewasa di Indonesia sebesar 150 juta jiwa sekitar 11,6 % atau 17,4 juta jiwa mengalami gangguan mental emosional atau gangguan kesehatan jiwa berupa kecemasan dan depresi yang salah satu penyebabnya adalah stres kerja. Tentunya hal ini menjadi pertimbangan dalam perancangan area yang mampu menekan tingkat stres pekerja.

Dengan menampilkan berbagai pertunjukan musik maupun bidang seni lainnya yang berbeda-beda, hal ini diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan bagi penggunanya. Solusi lain yang dapat diterapkan pada area ini adalah dengan penataan layout pada area diskusi *outdoor* yang menarik. Dapat dilihat pada gambar 6 peletakan area *music stage* terhubung dengan zona pengelola, tentunya dengan mempertimbangkan variabel *adjacency* dan *proportion* untuk memfasilitasi dan memudahkan para pekerja mengakses area tersebut. Kualitas udara dan penataan vegetasi yang baik juga dapat menekan tingkat stres terhadap rutinitas harian pekerja.

Area ini berfokus pada efek *sound* (suara) yang dihasilkan dari *music stage*. Musik yang dimainkan akan mempengaruhi nuansa suatu ruang. Suara yang dibutuhkan adalah suara yang dapat menghasilkan ketenangan dan rasa senang, inilah yang akan mempengaruhi produktivitas kinerja para pengelola stasiun. Beberapa kondisi yang harus dipertimbangkan diantaranya, stasiun yang didominasi oleh suara kereta api serta adanya pengumuman informasi penting mengenai jadwal perjalanan, maka pertunjukan pada *music stage* akan ditampilkan pada waktu-waktu tertentu agar suara-suara yang dihasilkan tidak berbenturan.



Gambar 6. Perancangan area *Music Stage*)

5. KESIMPULAN

Manusia memiliki kemampuan berinteraksi, menanggapi, merespon dan mengolah berbagai variabel menjadi yang memberi berbagai pengalaman ruang yang berbeda. Program ruang yang dihasilkan tentunya berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna mulai dari aspek fisik hingga psikis. Implementasikan variabel-variabel desain yang disesuaikan dengan tujuan dan fungsi dari ruang tersebut, akan memunculkan pengalaman ruang yang maksimal dan tidak terbatas bagi setiap pengguna. Rangkuman hasil implementasi variabel pembentuk serta pengalaman ruang yang dimunculkan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Implementasi variabel-variabel desain pada program ruang

Program Ruang	Variabel	Pengalaman Ruang
Family Blocks	Garis, Bidang dan Skala	Menciptakan jarak antar pengguna. Permainan skala pada layout juga menghasilkan kesan private serta memberi batasan imajiner (block) dengan memanfaatkan vegetasi dengan penataan yang baik juga akan mempengaruhi emosional/perasaan seseorang.
Visitor Gallery	Garis dan Skala	Pengguna akan merasa dibawa menuju suatu titik dengan waktu (duration) pencapaian yang berbeda-beda. Menikmati pengalaman seperti tersesat/terjebak dalam labirin kenangan masa lampau. Skala pada layout labirin menghasilkan perbedaan dimensi ruang dalam labirin hal ini akan memperkuat kesan yang ditimbulkan.
Food Court	Cahaya, Bau, Skala dan Proporsi	Corak yang dihasilkan dari bayangan dapat menghasilkan kesan ruang yang dalam walaupun terbentuk pada bidang datar. Skala monumental pada desain pavilion menciptakan karakter atau penanda khusus pada area tersebut.
Music Stage	Proporsi, <i>Adjacency</i> dan Suara	suara yang dapat menghasilkan ketenangan dan rasa senang, menghindari kebosanan dan dapat mempengaruhi produktivitas kinerja para pengelola stasiun.

Sumber: Hasil Analisis, 2022

Warna yang digunakan pada bangunan stasiun khususnya pada program ruang menggunakan *tone* warna alam seperti abu-abu, coklat, hijau, putih dan krem. penggunaan warna warna tersebut dapat menghasilkan kesan alami, sejuk dan menenangkan pada ruang. Kesan yang dihasilkan dari penggunaan warna pada ruang akan berbeda-beda tergantung persepsi masing-masing pengamat. Warna dapat memberi pengaruh tertentu dalam kehidupan manusia sehari-hari (Dafrina et al., 2022).

Hasil penelitian dalam penulisan ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam perancangan, tidak hanya stasiun namun dapat diaplikasikan dalam fungsi bangunan lainnya. Pendekatan dalam perancangan ini tidak hanya dapat diaplikasikan melalui satu metode tertentu, ada banyak metode lain yang dapat diaplikasikan sesuai permasalahan dan analisa kebutuhan pada rancangan. Kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan pada penelitian ini sebagai masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Angkouw, R., & Kapugu, H. (2012). Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku. *Media Matrasain*, 9(1), 58–74.
- Annisa Safira Riska. (2016). Peran Panca Indra dalam Pengalaman Ruang. *Temu Ilmiah IPLBI*, Desember, 1–14. <https://temuil ilmiah.iplbi.or.id/peran-panca-indra-dalam-pengalaman-ruang/>
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). Retrieved August 30, 2022, from

- <https://www.bps.go.id/indicator/17/72/3/jumlah-penumpang-kereta-api.html>
Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh. (n.d.). Retrieved August 25, 2022, from <https://aceh.bps.go.id/>
- Dafrina, A., Fidyati, Abadi, F., & Lisa, N. P. (2022). Kajian Makna Ornamen Dan Makna Warna Ornamen Umah Pitu Ruang (Studi Kasus Umah Pitu Ruang Di Desa Kemili, Aceh Tengah). *Arsitekno*, 9(1), 1–13.
- Hartati, A., & Sutanto, A. (2019). Pengalaman Ruang Melalui Lima Indera. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 497. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3807>
- Kementerian Perhubungan Ditjen Perkeretaapian. (2011). Rencana Induk Perkeretaapian Nasional (PM No.43 Tahun 2011). In *Rencana Induk Perkeretaapian Nasional* (Issue 8).
- Menteri Perhubungan Republik Indonesia. (2011). PM 29 Tahun 2011 tentang Persyaratan Teknis Bangunan Stasiun Kereta Api. In *Kementerian Perhubungan* (pp. 1–13). https://djka.dephub.go.id/uploads/201908/pm_no_29_tahun_2011.pdf
- Menteri Perhubungan Republik Indonesia. (2019). *PM 63 tahun 2019 tentang Standar Pelayanan Minimum Angkutan Orang dengan Kereta Api* (Issue 3, p. 50).
- Sriti Mayang Sari. (2005). Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior. *Dimensi Interior*, 3(2), 165–176. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16391>
- Taufan Hidjaz. (2004). Terbentuknya Citra Dalam Konteks Suasana Ruang. *Dimensi Interior*, 2(1), 51–65. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16246>
- Wicaksono, M. N., & Anggarini, I. M. (2018). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Stres Kerja Pada Pekerja Divisi Business Solution, Support Dan Service Delivery PT Administrasi Medika Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(September), 161–172.