

Analisis Faktor-Faktor Restoratif pada Tata Ruang dan Lanskap NuArt Sculpture Park, Bandung

Krisna Eka Pratama¹, Kharista Astrini Sakya²

¹Program Studi Magister Desain Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia

²Kelompok Keahlian Manusia dan Ruang Interior Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia
Email: krisnaekapratama@gmail.com

Abstrak

Ruang publik seni seperti galeri dan taman patung memiliki peran ganda, tidak hanya sebagai wadah pameran karya tetapi juga sebagai lingkungan yang dapat memengaruhi kondisi psikologis pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana desain lingkungan di NuArt Sculpture Park, Bandung, berkontribusi dalam menciptakan pengalaman restoratif bagi pengunjung. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur. Analisis data dilakukan secara tematik dengan kerangka konseptual utama *Attention Restoration Theory* (ART) yang dikembangkan oleh Rachel dan Stephen Kaplan. Teori ini mengidentifikasi empat komponen kunci lingkungan restoratif: *being away* (menjauh dari rutinitas), *fascination* (ketertarikan tanpa usaha), *extent* (cakupan dan koneksi), dan *compatibility* (kesesuaian dengan tujuan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa NuArt Sculpture Park secara efektif mengintegrasikan keempat komponen ART. Integrasi harmonis antara patung monumental, lanskap alam yang rindang, variasi spasial, serta sirkulasi yang fleksibel menciptakan kondisi *being away* dan *fascination*. Luasnya area dan keragaman elemen menyediakan *extent* untuk eksplorasi, sementara desain fasilitas dan suasana yang tenang menunjukkan *compatibility* yang tinggi dengan kebutuhan pengunjung untuk relaksasi dan apresiasi seni. Kajian ini menyimpulkan bahwa NuArt Sculpture Park bukan hanya berfungsi sebagai destinasi wisata seni, tetapi juga sebagai oase pemulihan mental di tengah lanskap urban. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi desainer, arsitek, dan pengelola ruang publik seni mengenai urgensi penerapan prinsip-prinsip psikologi lingkungan untuk meningkatkan kesejahteraan pengunjung.

Kata kunci: Interior, Psikologi desain, Desain galeri, Pengalaman pengunjung

Abstract

Public art spaces such as galleries and sculpture parks have a dual role, not only as venues for exhibiting works but also as environments that can influence the psychological state of visitors. This study aims to examine how the environmental design at NuArt Sculpture Park in Bandung contributes to creating a restorative experience for visitors. Using a qualitative approach with a case study method, data was collected through participatory observation and semi-structured interviews. Data analysis was conducted thematically using the primary conceptual framework of Attention Restoration Theory (ART) developed by Rachel and Stephen Kaplan. This theory identifies four key components of a restorative environment: being away (distancing oneself from routine), fascination (effortless interest), extent (scope and connection), and compatibility (alignment with goals). The research findings indicate that NuArt Sculpture Park effectively integrates all four components of ART. The harmonious integration of monumental sculptures, lush natural landscapes, spatial variation, and flexible circulation creates conditions of being away and fascination. The vastness of the area and the diversity of elements provide extent for exploration, while the design of the facilities and the tranquil atmosphere demonstrate high compatibility with visitors' needs for relaxation and appreciation of art. This study concludes that NuArt Sculpture Park functions not only as an art tourism destination but also as a mental

recovery oasis within an urban landscape. These findings offer important insights for designers, architects, and managers of public art spaces regarding the urgency of applying principles of environmental psychology to enhance visitor well-being.

Keywords: Interior, Design psychology, Gallery design, Visitor experience.

Pendahuluan

Di tengah dinamika kehidupan urban yang padat dan sering kali menimbulkan kelelahan mental, ruang publik yang menawarkan ketenangan dan pemulihan menjadi semakin vital. Galeri seni dan taman patung, dalam konteks ini, berevolusi dari sekadar ruang untuk kontemplasi estetika menjadi arena pengalaman imersif yang kompleks. Seni tidak lagi hanya objek untuk dilihat, ia adalah pemicu dialog antara karya, ruang, dan pengunjung. Galeri seni, sebagai medium interaksi tersebut, memiliki potensi signifikan dalam membentuk respons emosional, kognitif, dan perilaku audiensnya. Desain lingkungan dari sebuah ruang pameran meliputi tata letak, pencahayaan, akustik, material, dan integrasinya dengan alam secara fundamental membentuk narasi dan atmosfer yang dirasakan pengunjung.

Psikologi Desain mempelajari bagaimana beragam elemen desain dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman manusia secara mendalam. Cabang ilmunya yang lebih spesifik, Psikologi Lingkungan mengkaji hubungan timbal balik antara individu dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Disiplin ini memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana desain sebuah ruang dapat mendukung atau menghambat kesejahteraan psikologis, memengaruhi suasana hati, dan memfasilitasi atau mempersulit interaksi sosial. Putri dan Susanti (2021) menegaskan bahwa penerapan prinsip psikologi lingkungan dalam desain interior ruang publik dapat memperkuat pengalaman emosional dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Dalam konteks ruang seni, aplikasi psikologi lingkungan menjadi krusial untuk menciptakan pengalaman yang tidak hanya memuaskan secara visual tetapi juga memperkaya secara emosional dan kognitif.

Salah satu tujuan utama dari desain yang berpusat pada manusia adalah menciptakan lingkungan yang restoratif, ruang yang dapat membantu individu pulih dari kelelahan mental dan stres. Patung, sebagai salah satu wujud karya seni, memiliki kapasitas unik untuk menjadi manifestasi fisik dari ide dan emosi yang tak terbatas, di mana tema universal seperti cinta dan kemanusiaan sering kali menjadi pusatnya. Ketika patung-patung ini ditempatkan dalam sebuah lingkungan yang dirancang dengan saksama, potensinya untuk memberikan dampak psikologis yang mendalam pun dapat meningkat.

Studi ini mengambil lokasi di NuArt Sculpture Park di Bandung, sebuah destinasi seni yang dirancang sebagai panggung bagi karya-karya monumental seniman Nyoman Nuarta. NuArt bukan sekadar galeri konvensional; ia adalah sebuah ekosistem yang mengawinkan seni patung dengan lanskap alam, arsitektur modern, dan fasilitas penunjang lainnya. Keunikannya terletak pada bagaimana patung-patung yang sarat akan narasi tentang cinta, kerinduan, dan keabadian disajikan dalam sebuah lingkungan yang terkurasi secara holistik. Hal ini menjadikan NuArt sebagai studi kasus yang ideal untuk mengeksplorasi bagaimana prinsip-prinsip psikologi lingkungan termanifestasi dalam desain sebuah ruang seni dan bagaimana desain tersebut secara aktif membentuk pengalaman pengunjung.

Dalam literatur penelitian terdahulu, kerangka *Attention Restoration Theory* (ART) pada lingkungan buatan, khususnya museum seni, karya Stephen Kaplan, Lisa V. Bardwell, dan Deborah B. Slakter yang berjudul "*The Museum as a Restorative Environment*" (Kaplan dkk., 1993), menjadi sangat relevan karena mengeksplorasi sebuah paradoks: meskipun museum secara teoretis ideal sebagai lingkungan restoratif karena koleksinya yang estetis dan memikat, banyak laporan pengalaman individu justru menyebutkan bahwa kunjungan ke museum seringkali terasa melelahkan. Fokus penelitian Kaplan et al. bukan hanya pada kualitas estetis karya seni, tetapi

pada faktor-faktor lingkungan yang lebih pragmatis seperti desain sirkulasi, kejelasan tata letak, dan kemampuan pengunjung untuk merasa nyaman dan tidak tersesat. Ini sangat sejalan dengan temuan awal pada observasi di NuArt mengenai pentingnya pathway yang terarah namun fleksibel.

Selain dari perspektif psikologi, penting untuk mengkaji peran desain ruang pameran dari sudut pandang arsitektur dan kuratorial. Menurut Santosa dan Laksmi (2020), ruang publik seni bukan hanya wadah estetis, tetapi juga sarana yang membangun interaksi sosial melalui desain interior yang mendukung pengalaman kolektif. Sebuah studi penting dalam bidang ini adalah karya berjudul "*The Role of Architecture in an Engaging and Meaningful Experience of the Physical Exhibition*" (Coutinho dan Tostões, 2020). Penelitian ini berargumen bahwa di tengah meningkatnya digitalisasi, pameran fisik tetap menjadi tempat utama bagi publik untuk bertemu dengan seni, dengan syarat ia mampu menawarkan pengalaman estetis yang menarik dan bermakna. Untuk mencapai hal ini, mereka mengusulkan sebuah pergeseran paradigma fundamental: ruang pameran harus dianggap sebagai konten (isi), bukan sekadar kontainer (wadah). Pameran itu sendiri harus dipandang sebagai sebuah karya, dengan intensi sebuah "karya seni total" (*total work of art*).

Jika penelitian Kaplan et al. (1993) memberikan lensa psikologis (ruang sebagai pemulih), maka Coutinho dan Tostões memberikan lensa arsitektural-kuratorial (ruang sebagai konten). Ini memungkinkan analisis NuArt tidak hanya sebagai lingkungan restoratif, tetapi juga sebagai sebuah "karya" yang secara aktif membentuk makna dan partisipasi. Dengan demikian, literatur tersebut memberikan argumen kuat yang sangat relevan untuk mengkaji NuArt Sculpture Park.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana desain tata ruang dan lanskap di NuArt Sculpture Park berkontribusi dalam menciptakan pengalaman restoratif bagi pengunjung. Tujuan penelitian adalah menganalisis faktor-faktor restoratif yang muncul melalui interaksi antara desain lingkungan dan pengalaman psikologis pengunjung dengan menggunakan kerangka *Attention Restoration Theory* (ART). Adapun sub-pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: (1) bagaimana elemen desain ruang dan lanskap di NuArt mendukung komponen *being away*, *fascination*, *extent*, dan *compatibility*; (2) bagaimana pengalaman pengunjung mencerminkan dampak psikologis dari desain tersebut; serta (3) sejauh mana NuArt dapat dipandang sebagai ruang publik seni yang bersifat restoratif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena kemampuannya untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam, kaya, dan kontekstual mengenai fenomena yang diteliti. Dalam hal ini, interaksi kompleks antara desain lingkungan dan pengalaman psikologis pengunjung. Studi kasus pada NuArt Sculpture Park memungkinkan peneliti untuk melakukan investigasi intensif terhadap sebuah unit tunggal dalam situasi dunia nyata, mengeksplorasi "bagaimana" dan "mengapa" sebuah fenomena terjadi. Pendekatan ini sesuai untuk menjawab tujuan penelitian yang berfokus pada eksplorasi dan analisis mendalam terhadap satu lokasi spesifik. Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua metode utama: observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur.

Observasi Partisipatif

Observasi Partisipatif dilakukan secara menyeluruh dan sistematis di berbagai area kunci di NuArt Sculpture Park. Area yang diamati meliputi galeri pameran patung dalam ruangan, taman patung luar ruangan, area lanskap dan perairan, jalur sirkulasi utama, serta fasilitas pendukung seperti kafe dan toko suvenir. Observasi dilakukan selama kunjungan berlangsung, dengan peneliti bertindak sebagai *observer as participant*, yaitu membenamkan diri dalam lingkungan sambil mengamati perilaku pengunjung tanpa mengganggu alur alami mereka. Fokus observasi diarahkan pada pola pergerakan, interaksi dengan karya dan lingkungan, ekspresi emosi, serta penggunaan

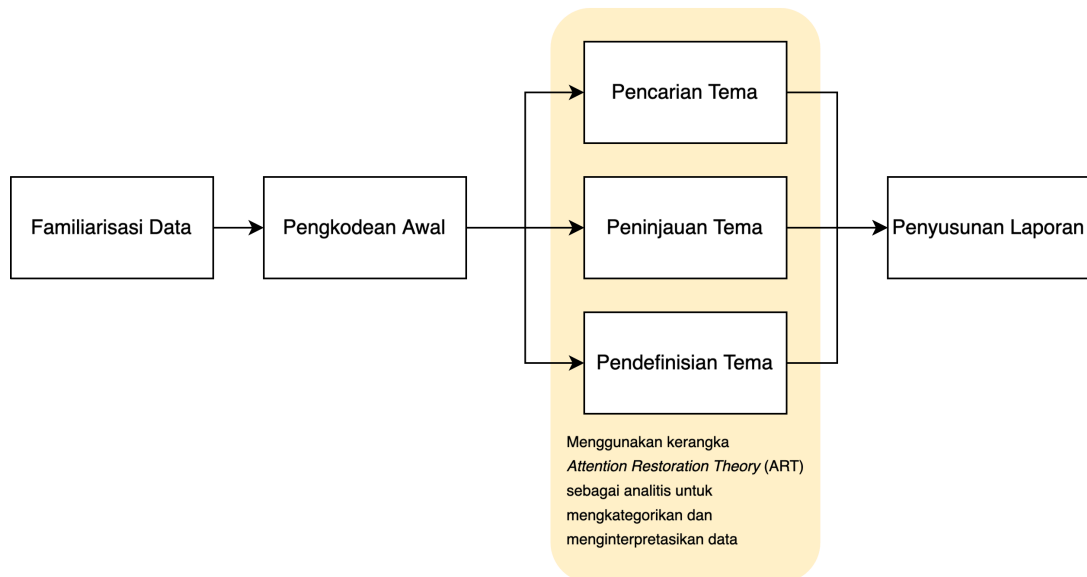
ruang. Untuk mendukung observasi, dilakukan dokumentasi visual melalui fotografi yang kemudian digunakan sebagai data pendukung dalam analisis.

Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara Semi-Terstruktur dilakukan untuk melengkapi data observasi dan memperdalam pemahaman mengenai persepsi subjektif pengunjung. Tiga partisipan dipilih secara acak di lokasi (random sampling). Alasan pemilihan teknik ini adalah untuk memperoleh representasi pengalaman yang beragam dari pengunjung, tanpa adanya bias keterlibatan sebelumnya. Meskipun acak, terdapat kriteria inklusi minimal: responden harus merupakan pengunjung aktif (bukan staf atau pengelola) dan bersedia meluangkan waktu setelah kunjungan untuk diwawancarai. Pertanyaan wawancara dirancang untuk mengeksplorasi kesan umum dan suasana yang dirasakan di NuArt Sculpture Park, elemen ruang atau area spesifik yang disukai/tidak disukai beserta alasannya, serta bagaimana lingkungan mendukung atau memengaruhi kondisi psikologis mereka. Wawancara dilakukan di area taman setelah kunjungan, direkam dengan izin partisipan, lalu ditranskripsikan secara verbatim untuk keperluan analisis.

Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tahapan tematik yang meliputi: familiarisasi data, pengkodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian tema, dan penyusunan laporan. Kerangka *Attention Restoration Theory* (ART) digunakan sebagai lensa analitis utama untuk mengkategorikan dan menginterpretasikan data, khususnya dalam mengidentifikasi faktor *being away*, *fascination*, *extent*, dan *compatibility*. Uraian ini dipertegas melalui diagram tahapan analisis (Gambar 1) yang berfungsi sebagai pelengkap visual.



Gambar 1. Diagram Teknik Analisis Data.
Sumber: Penulis (2025).

Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara secara konsisten menunjukkan bahwa desain lingkungan NuArt Sculpture Park secara signifikan berkontribusi pada pengalaman pengunjung yang kaya dan

multidimensional. Pembahasan berikut akan menguraikan temuan-temuan ini dan menganalisisnya melalui empat komponen *Attention Restoration Theory* (ART).

Gambaran Umum Pengalaman Pengunjung

Secara umum, pengunjung di NuArt Sculpture Park menunjukkan pola perilaku yang santai dan eksploratif. Mereka bergerak secara acak namun tetap terpandu oleh alur sirkulasi yang disediakan. Interaksi yang paling menonjol adalah perhatian yang terfokus pada karya seni. Pengunjung sering kali berhenti lama untuk memperhatikan detail bentuk, tekstur, dan warna patung, serta membaca keterangan yang menyertainya. Aktivitas dokumentasi, baik memotret karya seni maupun swafoto (selfie), merupakan perilaku yang sangat umum di seluruh area, menandakan keinginan pengunjung untuk mengabadikan pengalaman estetis dan personal mereka.

Salah satu fitur desain yang paling berdampak adalah integrasi harmonis antara patung-patung monumental dengan lanskap taman yang rindang dan elemen air. Pohon-pohon tinggi, semak-semak yang terawat, kolam air, dan jalur setapak yang berkelok-kelok tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, tetapi sebagai bagian integral dari pengalaman. Kombinasi ini berhasil menciptakan suasana "pelarian" dari hiruk pikuk kota, sebuah sentimen yang tercermin dari banyaknya pengunjung yang tampak rileks, duduk santai di bangku-bangku, dan menikmati suasana tenang.

Analisis Berdasarkan *Attention Restoration Theory* (ART)

Temuan-temuan ini dapat dianalisis secara mendalam menggunakan kerangka ART untuk memahami bagaimana NuArt berfungsi sebagai lingkungan restoratif.

Being Away

Komponen pertama ART, *being away*, adalah perasaan menjauh dari rutinitas dan sumber stres. NuArt Sculpture Park secara efektif menciptakan perasaan ini melalui beberapa strategi desain. Pertama, lokasinya yang berada di dalam kompleks perumahan yang relatif tenang memberikan isolasi awal dari kebisingan jalan raya utama. Begitu memasuki gerbang, pengunjung disambut oleh vegetasi yang padat dan arsitektur yang khas, menciptakan transisi psikologis yang jelas dari "dunia luar" ke "dunia NuArt".

Hasil observasi menunjukkan bagaimana lanskap alami ini memperkuat monumentalitas karya seni sambil memberikan keteduhan dan ketenangan. Suara gemericik air dari kolam dan kicauan burung menjadi latar suara alami yang menenangkan, menutupi suara bising perkotaan. Hal ini menciptakan kesan "pelarian" yang kuat. Perasaan ini dikonfirmasi oleh para partisipan wawancara. Elsa (20 tahun) menyatakan, "Ketika berada di NuArt ini saya seperti melihat ke masa lampau, tenang, dan bahagia". Ungkapan "melihat ke masa lampau" menandakan adanya pergeseran psikologis dari kekinian yang sibuk ke sebuah kondisi yang lebih kontemplatif. Demikian pula, Rio (17 tahun) secara eksplisit menyebut bahwa "NuArt mendukung saya menjadi lebih rileks". Pengalaman ini secara kolektif membangun fondasi untuk pemulihan perhatian, memungkinkan pengunjung untuk melepaskan beban mental dari kehidupan sehari-hari mereka.

Fascination

Fascination adalah tentang daya tarik lingkungan yang mampu menangkap perhatian secara lembut dan tanpa paksaan (*soft fascination*), sehingga memungkinkan perhatian terarah untuk beristirahat. NuArt unggul dalam menyediakan sumber *fascination* yang melimpah. Sumber utamanya adalah karya-karya patung Nyoman Nuarta itu sendiri. Skalanya yang monumental, bentuknya yang dinamis, dan detailnya yang rumit secara alami menarik perhatian. Pengunjung terlihat berlama-lama mengamati setiap karya, mencoba memahami narasi dan emosi di baliknya. Ini adalah bentuk ketertarikan yang merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu.

Zahra (21 tahun) menyoroti aspek ini dengan menyatakan ketertarikannya pada fakta bahwa seluruh galeri menampilkan karya dari satu seniman, "yang membuat saya tertarik itu karena dalam satu galeri ini dibuat oleh satu orang, Pak Nyoman sendiri". Ini menunjukkan adanya *fascination* konseptual selain visual. Selain seni, elemen alam juga menjadi sumber *fascination* yang kuat. Integrasi antara patung dan lanskap, seperti patung yang seolah "tumbuh" di antara pepohonan atau di tepi kolam, menciptakan pemandangan yang memikat dan terus berubah tergantung pada sudut pandang dan cahaya. Di dalam galeri, penggunaan pencahayaan yang dramatis pada beberapa karya juga berfungsi untuk memfokuskan perhatian dan menciptakan suasana yang intim dan memesona. Kombinasi antara *fascination* artistik dan natural ini memastikan bahwa perhatian pengunjung terus terlibat secara positif tanpa merasa terbebani.

Extent

Komponen *extent* merujuk pada persepsi bahwa sebuah lingkungan cukup kaya dan koheren untuk dijelajahi dalam jangka waktu yang lama. NuArt berhasil menciptakan extent melalui variasi ruang dan sirkulasi yang cerdas. Taman ini tidak monolitik, ia menawarkan serangkaian pengalaman spasial yang berbeda. Ada galeri dalam ruangan yang memberikan suasana fokus dan terkontrol, cocok untuk apresiasi detail. Lalu ada taman patung luar ruangan yang luas dan terbuka, yang mendorong eksplorasi bebas, interaksi sosial, dan apresiasi karya dari berbagai jarak dan sudut.



Gambar 2. Alur sirkulasi pengunjung dan penempatan patung di ruang galeri NuArt.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Jalur sirkulasi yang dirancang secara strategis mengarahkan alur pengunjung tetapi tidak bersifat memaksa. Jalur setapak yang berkelok-kelok di taman dan alur sirkulasi di dalam galeri (seperti pada Gambar 2) memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk berhenti, berbalik, atau memilih rute alternatif, sehingga setiap individu dapat menciptakan pengalaman personalnya sendiri. Keberadaan berbagai area (galeri utama, taman, kafe, toko souvenir) yang saling terhubung

menciptakan sebuah "dunia" yang terasa luas dan penuh dengan potensi penemuan. Hal ini membuat lingkungan NuArt terasa kaya dan dalam, cukup untuk menyerap perhatian pengunjung dan mendukung proses restorasi mental.

Compatibility

Compatibility adalah komponen terakhir, yaitu kesesuaian antara lingkungan dengan tujuan dan niat pengunjung. Pengunjung datang ke NuArt dengan berbagai tujuan: apresiasi seni, mencari ketenangan, bersosialisasi, atau sekadar menghabiskan waktu luang. Desain NuArt menunjukkan tingkat *compatibility* yang tinggi dengan tujuan-tujuan ini.

Bagi mereka yang mencari apresiasi seni, penataan karya yang cermat dan pencahayaan yang mendukung memungkinkan pengamatan yang mendalam. Bagi yang mencari relaksasi, ketersediaan bangku-bangku di berbagai titik strategis, area teduh di bawah pepohonan, dan suasana tenang yang didukung oleh elemen air dan lanskap hijau sangat mendukung kebutuhan ini. Fasilitas pendukung seperti kafe dengan musik latar yang lembut dan toilet yang bersih juga berkontribusi pada kenyamanan fisik, memungkinkan pengunjung untuk tinggal lebih lama tanpa merasa terganggu. Para pengunjung yang diwawancarai secara eksplisit merasakan kesesuaian ini. Rio merasa NuArt mendukungnya untuk "menjadi lebih rileks", sementara Elsa dan Zahra sama-sama menemukan "ketenangan". Pengalaman ini menunjukkan bahwa desain NuArt berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan psikologis pengunjungnya, yang merupakan inti dari komponen *compatibility*.

Tantangan Terhadap Pengalaman Restoratif

Meskipun secara keseluruhan sangat berhasil, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya gangguan yang dapat menghambat pengalaman restoratif. Selama periode kunjungan, sebagian area galeri sedang dalam proses renovasi, yang menimbulkan kebisingan. Gangguan ini secara eksplisit dikeluhkan oleh Zahra: "saat ini situasi dan kondisi yang sedang ada renovasi itu jadi sedikit mengganggu... Saya membayangkan ketika datang kesini dengan suasana yang sangat hening, mungkin akan sangat menenangkan hati". Komentar ini sangat penting karena menyoroti betapa rapuhnya pengalaman restoratif. Kebisingan konstruksi adalah contoh "perhatian tidak sukarela" (*involuntary attention*) yang mengganggu dan memaksa perhatian terarah untuk kembali aktif guna menyaring stimulus negatif. Hal ini secara langsung bertentangan dengan kondisi *fascination* yang lembut dan dapat mengurangi efektivitas lingkungan sebagai ruang pemulihan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengelolaan beban lingkungan secara menyeluruh dalam mempertahankan kualitas restoratif sebuah ruang.

Kesimpulan

Kajian ini menegaskan bahwa desain lingkungan memegang peran sentral dan krusial dalam membentuk pengalaman psikologis pengunjung di ruang seni seperti NuArt Sculpture Park. Melalui analisis yang berlandaskan pada Attention Restoration Theory, penelitian ini menunjukkan bahwa NuArt bukan sekadar ruang pameran karya seni, melainkan sebuah lingkungan restoratif yang dirancang secara cermat. Keberhasilan NuArt terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan empat komponen ART secara sinergis.

1. *Being Away* dicapai melalui isolasi dari kebisingan kota dan penciptaan atmosfer pelarian yang didukung oleh lanskap alami.
2. *Fascination* dipicu oleh daya pikat ganda dari karya seni monumental yang sarat makna dan keindahan elemen alam yang disajikan secara harmonis.

3. *Extent* terwujud melalui variasi spasial dan sirkulasi fleksibel yang mendorong eksplorasi dan memberikan rasa sebuah dunia yang kaya untuk dijelajahi.
4. *Compatibility* ditunjukkan oleh keselarasan tinggi antara desain ruang dan fasilitas dengan kebutuhan pengunjung untuk apresiasi, relaksasi, dan kenyamanan.

Dengan demikian, NuArt berhasil menciptakan sebuah ruang di mana seni dan alam berpadu untuk menawarkan pengalaman yang tidak hanya memuaskan secara estetis tetapi juga memulihkan secara psikologis. Ini adalah bukti nyata bagaimana prinsip-prinsip Psikologi Lingkungan untuk Desain dapat diaplikasikan untuk menciptakan ruang publik yang mendukung kesejahteraan mental, di mana hubungan manusia-lingkungan dapat berjalan selaras secara mutualistik.

Daftar Pustaka

- Coutinho, B., dan Tostões, A. (2020): The role of architecture in an engaging and meaningful experience of the physical exhibition, *Sophia Journal*, **5**, 36–53. https://doi.org/10.24840/2183-8976_2019-0005_0001_04
- Helmi, A. F. (t.t.): BEBERAPA TEORI PSIKOLOGI LINGKUNGAN, *Buletin Psikologi*, (2).
- Kaplan, S., Bardwell, L. V., dan Slakter, D. B. (1993): The Museum as a Restorative Environment, *Environment and Behavior*, **25**(6), 725–742. <https://doi.org/10.1177/0013916593256004>
- Kopec, D. (2018): *Environmental Psychology for Design*, Bloomsbury Academic, 336.
- Kristiutami, Y. P., Brahmanto, E., dan Pirastyo, S. P. (2019): Implementasi Kebijakan Terhadap Persepsi Konsumen Nuart Sculpture Park Sebagai Destinasi Wisata Minat Khusus, *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, **13**(3), 23–34. <https://doi.org/10.47256/kji.v13i3.53>
- NuArt Sculpture Park – NuArt Sculpture Park. (t.t.): , diperoleh 21 Mei 2025, melalui situs internet: <https://nuartsculpturepark.com/nuart-sculpture-park/>.
- Putri, M. A., & Susanti, N. (2021). Penerapan Prinsip Psikologi Lingkungan dalam Perancangan Ruang Publik Interior. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, **9**(1), 45–56. <https://doi.org/10.33153/lr.v9i1.3277>
- Santosa, D., & Laksmi, A. (2020). Ruang Publik dan Interaksi Sosial: Kajian Desain Interior pada Fasilitas Seni. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, **8**(2), 112–125. <https://doi.org/10.33153/lr.v8i2.2982>