

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Topik Penelitian

Topik penelitian yang akan dibahas oleh penulis adalah “Prinsip Mendesain Studio Arpose dan Implementasinya dalam Hasil Desain”

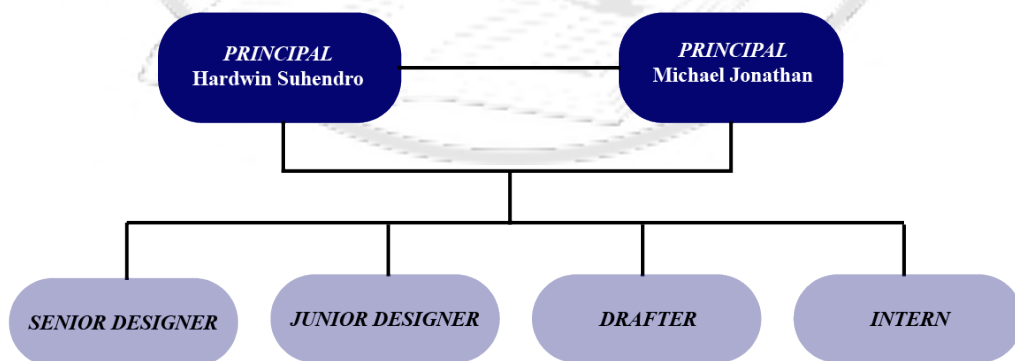
1.2. Latar Belakang

Setiap perusahaan desain memiliki prinsip mendesain tersendiri yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan desain dalam setiap proyek yang ditangani. Prinsip mendesain menjadi suatu landasan bagi perusahaan dalam menentukan konsep yang diangkat pada setiap proyek dan dapat membentuk identitas desain suatu perusahaan. Prinsip mendesain perusahaan ini dapat dilihat dari berbagai faktor seperti gaya desain, tipe proyek yang sering dikerjakan, *design principles*, elemen desain serta hal lainnya yang membentuk identitas dari hasil desain perusahaan tersebut.

Dalam hal ini, penulis mencoba untuk memahami prinsip mendesain yang diterapkan studio Arpose serta penerapan atau implementasinya dalam hasil desain. Studio Arpose sendiri merupakan studio konsultan desain interior di Indonesia yang dipimpin oleh dua desainer, yaitu Michael Jonathan (selanjutnya akan disebut sebagai MJ) dan Hardwin Suhendro (selanjutnya akan disebut sebagai HS).

Sebelum studio ini berdiri, MJ dan HS mengawali karirnya sebagai *freelancer* dari sejak tahun 2013 hingga akhirnya mereka berdua sepakat untuk mendirikan studio Arpose pada tahun 2014. Arpose sendiri merupakan perpaduan dari dua kata yaitu “*Art*” dan “*Purpose*” yang memiliki makna “*Art for Purpose*” sehingga setiap ruangan yang didesain dapat tidak hanya indah dirasakan secara visual namun juga baik untuk dirasakan secara fungsional. Berangkat dari nama ini, MJ dan HS ingin mengeluarkan setiap potensi terbaik dari setiap ruangan yang didesain dengan moto *art for purpose* tersebut sehingga terciptalah nama Arpose.

Struktur jabatan di kantor ini terdiri dari dua *principal* sebagai *PIC* dari setiap karyawannya, karyawan yang mencakup *senior designer*, *junior designer* dan pemegang untuk mengerjakan setiap proyek desain di studio Arpose serta *drafter* yang membantu mengerjakan dan mendetailkan gambar kerja dari desain yang dikerjakan oleh desainer. Sistem kerja yang dijalankan di kantor ini bersifat linear dimana setiap karyawan di kantor ini mendapat arahan secara langsung dari *principal* terkait proyek yang sedang dijalankan.



Bagan 1.1. Struktur Jabatan Studio Arpose
Sumber: Dokumen Juliany Halim (2020)

Setiap karyawan dapat mengerjakan satu hingga dua proyek dari awal hingga selesai sehingga masing - masing karyawan mengerjakan proyek yang berbeda - beda. Peran *principal* disini adalah menjadi *PIC* dari setiap karyawannya untuk memantau perkembangan proyek yang dibuat setiap karyawan. *Principal* juga berhubungan langsung dengan klien dan berdiskusi bersama terkait proyek yang dikerjakan dan memberikan revisi secara langsung kepada karyawannya sehingga setiap karyawan maupun pemegang tidak dibeda - bedakan dan menciptakan hubungan kerja yang linear antar karyawan.

Menurut Susanto (2004), perancangan adalah suatu kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah. Dalam tahap perancangan, studio Arpose memiliki lima tahapan prosedur desain yang selama ini diterapkan, yaitu tahap *research design, layouting, 3D Modeling, technical drawing* dan *supervision*. Kelima tahapan prosedur desain tersebut selalu diterapkan kantor Arpose setiap kali mendesain proyek apapun dan tahapan tersebut selalu dilakukan secara berurutan. Setiap karyawan di kantor ini harus mengikuti prosedur desain tersebut sesuai dengan arahan *principal*. Setiap proyek yang dikerjakan oleh karyawan akan dipantau oleh *principal* selaku *PIC* dan nantinya akan direvisi lebih lanjut oleh *principal* sebelum diberikan kepada klien.

Studio Arpose sering menangani proyek *Food & Beverage* (selanjutnya akan disebut sebagai F&B) seperti cafe *Fat Mermaid* di Bali, *Sushi Hiro, Kitchenette* dan lain - lain. Meskipun sering membuat desain untuk proyek F&B, studio Arpose juga mendesain berbagai tipe proyek lainnya seperti proyek *office*,

residential dan *retail*. Keberagaman tipe proyek yang dikerjakan membuat penulis ingin meneliti prinsip mendesain Arpose dengan melihat implementasi prinsip mendesain tersebut melalui dua tipe proyek yang berbeda, yaitu proyek F&B dan proyek non F&B.

Selama pandemi Covid-19, studio Arpose merupakan salah satu kantor yang sudah menerapkan kebijakan sistem kerja jarak jauh ini sejak bulan Maret 2020. Pada kebijakan sistem kerja jarak jauh ini, setiap karyawan tidak dapat berkomunikasi secara langsung dengan *principal*. Namun selama hambatan yang dihadapi dari sistem kerja jarak jauh tersebut, studio Arpose tetap dapat memaksimalkan setiap hasil desain yang dibuat dengan prinsip mendesainnya. Hal ini dibuktikan dari banyaknya proyek yang masuk dan masih berjalan selama masa pandemi ini baik dari kategori proyek F&B hingga non F&B. Setiap proyek yang dikerjakan juga sesuai dengan standar prosedur desain Arpose dan kantor ini selalu menggunakan prinsip mendesain yang diterapkan di setiap desainnya. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai prinsip mendesain studio Arpose dan implementasinya dalam hasil desain (*design output*) yang membuat setiap proyek tetap memiliki benang merah yang sama meskipun dikerjakan oleh desainer yang berbeda - beda dan bekerja secara *full remote* di masa pandemi ini. Untuk itulah, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Prinsip Mendesain Studio Arpose dan Implementasinya dalam Hasil Desain”.

1.3. Rumusan Permasalahan

Untuk meneliti lebih lanjut mengenai topik yang diangkat, maka rumusan permasalahan yang akan dibuat oleh penulis berupa :

Apa prinsip mendesain studio Arpose dan bagaimana implementasinya dalam hasil desain?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang menjadi prinsip mendesain dari studio Arpose serta memahami bagaimana prinsip mendesain tersebut dapat diimplementasikan ke dalam setiap proyek yang dikerjakan oleh studio Arpose.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berikut beberapa literatur yang penulis gunakan sebagai referensi dalam penulisan :

(1) *Design Basics* (2007)

Lauer (2007) mengupas prinsip - prinsip desain seperti *unity*, *emphasis*, *proportion*, *balance* dan *rhythm* serta elemen - elemen desain seperti garis, volume, *pattern*, tekstur, *movement*, *value* dan warna. Seluruh prinsip dan elemen desain tersebut dibahas secara rinci dan detail di buku ini sehingga sangat membantu penulis untuk menemukan implementasi prinsip mendesain pada hasil desain studio Arpose melalui prinsip dan elemen desain dari hasil proyek yang sudah dikerjakan. Penulis mengimplementasikan teori dari buku ini ke dalam hasil desain Arpose dari dua tipe proyek yang berbeda yaitu proyek kantor *Office 8* (non F&B) dan proyek restoran Dimsum Mbludak serta *booth* Shushu Paskal 23 (F&B) untuk menemukan implementasi prinsip mendesain yang diterapkan studio Arpose pada dua tipe proyek yang berbeda melalui *design principles* dan elemen desain yang terdapat pada hasil desain dari kedua tipe proyek tersebut.

(2) *The Fundamentals of Interior Design* (2009)

Dalam buku ini, Dodsworth (2009) membahas mengenai proses desain dari awal bertemu dengan klien, membuat analisis, *design research* hingga proses pembuatan gambar kerja untuk membantu penulis meneliti tahapan prosedur desain yang dilakukan studio Arpose. Buku ini membahas tahapan yang dilakukan desainer saat mendesain di dunia pekerjaan desain interior secara profesional sehingga membantu penulis meneliti prosedur desain

yang dijalankan secara profesional di kantor ini. Tahapan mendesain yang penulis lakukan di kantor ini akan penulis kupas melalui sub bab *understanding the space* yang membantu penulis meneliti tahapan *layouting* dan *3D modeling* yang terdapat pada lima tahapan prosedur desain studio Arpose.

(3) *Design Thinking : Understanding How Designers Think and Work*

(2011)

Cross (2011) mengupas bagaimana cara berpikir seorang desainer dan bagaimana cara desainer bekerja. Buku ini memberikan gambaran mengenai teori strategi mendesain yang dipikirkan oleh desainer pada saat melakukan *brainstorming* untuk menemukan konsep yang dapat menyelesaikan masalah desain. Seluruh cara pemikiran desainer terkait cara penyelesaian masalah desain juga dikupas dengan jelas pada buku ini. Selain itu, buku ini juga memberikan gambaran desainer pada saat bekerja bersama - sama untuk menyelesaikan suatu proyek seperti yang terjadi di kantor desain pada umumnya. Buku ini membantu penulis dalam meneliti cara penyelesaian masalah pada suatu proyek yang dikerjakan secara bersama dalam suatu kantor. Seluruh pola pikir dan diskusi terkait pengerjaan proyek desain dari kantor Arpose akan penulis bahas dengan buku ini untuk mengetahui hal apa yang menjadi prinsip mendesain studio Arpose yang menjadi suatu *problem solver* untuk menyelesaikan masalah - masalah desain.

(4) *Professional Practice for Interior Designers (2014)*

Buku yang ditulis oleh Piotrowski (2014) ini mengupas pekerjaan desain interior yang profesional. Bahasan yang terdapat di buku ini membahas bagian teknis dari pekerjaan desain interior seperti tahap konstruksi. Tahap konstruksi ini membahas pengerjaan proses konstruksi yang dilakukan oleh desainer dengan kontraktor. Bagian ini juga membahas cara komunikasi yang dilakukan oleh desainer dengan kontraktor yang bersangkutan baik melalui gambar kerja maupun secara verbal. Bagian tahap konstruksi ini akan penulis gunakan untuk menganalisis proses konstruksi yang dilakukan oleh studio Arpose dari tahap *technical drawing* hingga tahap supervisi untuk mengetahui bagaimana tahap ini dilakukan oleh studio Arpose dan apakah terdapat prinsip mendesain yang membedakan studio Arpose dengan studio lainnya pada proses konstruksi ini atau tidak.

1.6. Signifikansi Penelitian

a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian, serta menambah wawasan dan pengetahuan penulis terkait prinsip mendesain yang digunakan studio Arpose serta implementasinya yang membuat hasil desainnya memiliki suatu benang

merah yang sama meskipun dalam situasi pandemi ini studio Arpose bekerja dengan sistem kerja jarak jauh.

b. Bagi Perusahaan

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam meningkatkan maupun mengembangkan prinsip mendesain yang sudah diterapkan di studio Arpose dengan lebih baik lagi.

c. Bagi Pembaca

Sebagai sarana untuk mengetahui prinsip mendesain dari studio Arpose yang dapat dijadikan pembelajaran maupun cara berpikir dan cara mengatasi permasalahan desain yang ada dengan mengimplementasikan penyelesaian masalah desain tersebut ke dalam hasil desain.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini, penulis akan membahas mengenai prinsip mendesain yang diterapkan studio Arpose dan implementasinya dalam hasil desain. Agar mendapatkan arah pembahasan yang lebih detail dan terfokus, maka penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Perusahaan yang akan diteliti hanya satu perusahaan saja, yaitu studio Arpose yang telah berdiri sejak tahun 2014 dan sudah sering menangani proyek F&B.

2. Proyek yang akan diteliti adalah proyek F&B yaitu Restoran Dimsum Mbludak¹ dan *booth* Shushu Paskal 23² serta proyek non F&B yaitu kantor *Office 8*³ sebagai studi kasus yang akan dianalisis untuk menemukan implementasi dari prinsip mendesain studio Arpose melalui dua tipe proyek yang berbeda.
3. Penelitian dilakukan selama kurang lebih delapan bulan mulai dari 3 Agustus 2020 hingga 1 April 2021 sehingga hasil penelitian yang ditampilkan merupakan hasil penelitian dalam kurun waktu tersebut.
4. Penelitian dilakukan dengan sistem jarak jauh untuk melihat bagaimana prinsip mendesain yang diterapkan studio Arpose masih dapat bekerja dan diimplementasikan dalam setiap hasil desainnya selama menghadapi situasi pandemi yang mengharuskan bekerja dengan sistem jarak jauh.
5. Penulis menggunakan data - data yang didapatkan melalui observasi dan wawancara dengan *principal* maupun desainer lainnya yang berada di studio Arpose secara *online* untuk melakukan analisis.

¹ Status proyek masih berjalan (*on going*) saat tahap pengumpulan data penelitian dan peneliti turut berpartisipasi dalam proses pengerjaan hingga proyek selesai (*completed*).

² Status proyek masih berjalan (*on going*) saat tahap pengumpulan data penelitian dan peneliti turut berpartisipasi dalam proses pengerjaan hingga proyek selesai (*completed*).

³ Status proyek masih berjalan (*on going*) saat tahap pengumpulan data penelitian dan peneliti turut berpartisipasi dalam proses pengerjaan hingga proyek selesai (*completed*).

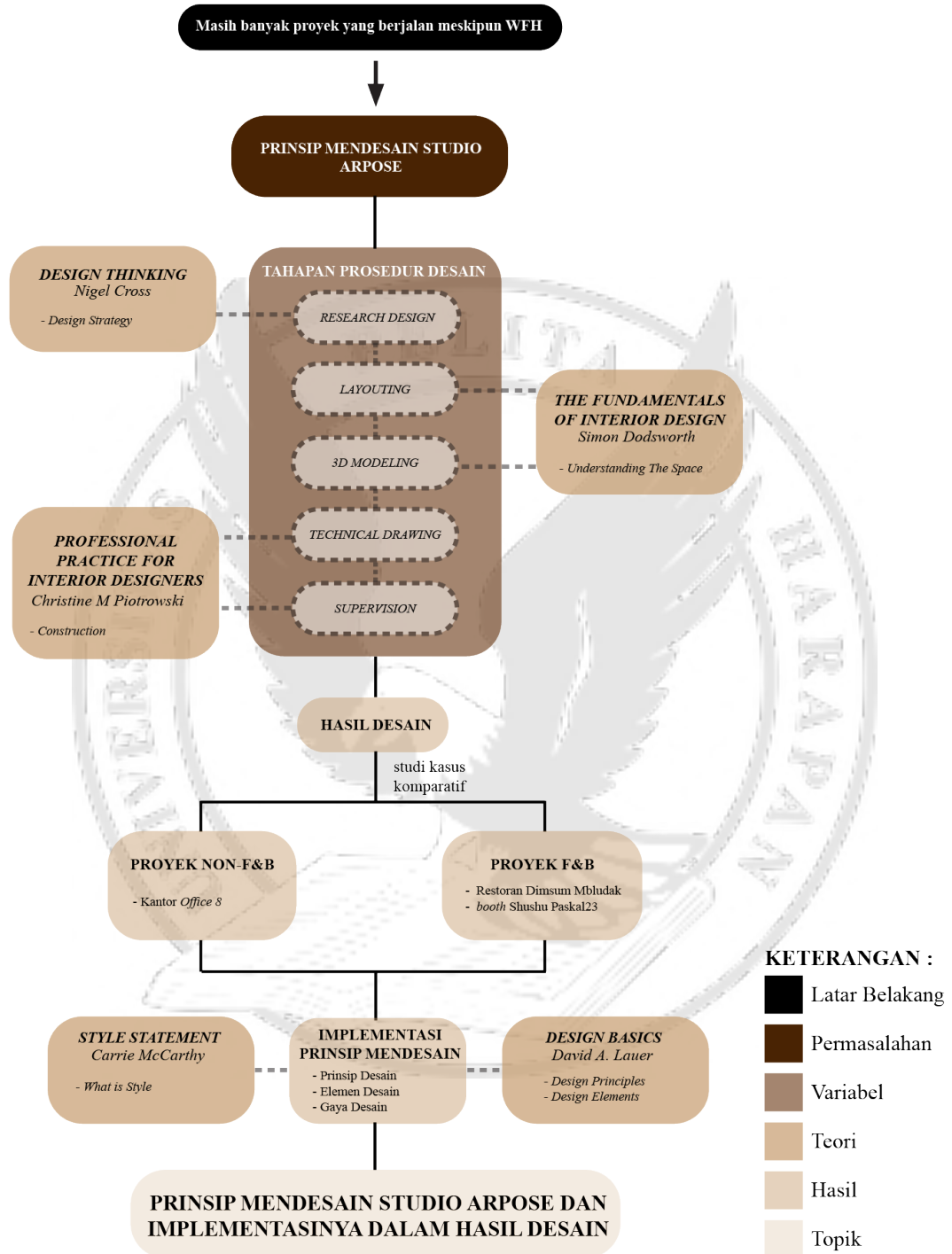
1.8. Metode Penelitian

Metode pengumpulan yang dilakukan penulis guna mengumpulkan informasi dan menulis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset etnografis atau observasi partisipan secara *online*. Menurut McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015), penggunaan metode kualitatif dalam tujuan penelitian adalah untuk memahami bagaimana suatu komunitas atau individu-individu dalam menerima isu tertentu. Dalam hal ini, sangat penting bagi peneliti yang menggunakan metode kualitatif untuk memastikan kualitas dari proses penelitian, sebab peneliti tersebut akan menginterpretasi data yang telah dikumpulkannya. Metode observasi partisipan yang dilakukan secara *online* ini sangat bergantung kepada akses untuk mengamati dan memahami data - data dari partisipan penelitian secara *online*. Menurut Appadurai (1991), gaya etnografi *online* yang dapat dilakukan adalah menangkap dampak *deterritorialization* pada sumber daya imajinatif dari pengalaman lokal yang hidup. Melalui metode ini, penulis melakukan program magang di perusahaan konsultasi interior Arpose selama delapan bulan dengan prosedur sistem kerja jarak jauh. Hal tersebut dimaksudkan agar penulis melibatkan diri di dalam lingkungan perusahaan yang akan diteliti dan dapat memperoleh data-data kebutuhan penelitian melalui kegiatan observasi, ekstraksi data, hingga berinteraksi melalui media pendukung digital dengan *principal* maupun karyawan.

Metode analisis yang penulis gunakan dalam menganalisis adalah metode studi kasus kolektif dengan teknik pengolahan data atau analisis secara komparatif.

Collier (1993) menjelaskan bahwa metode studi kasus dapat menyediakan *framework* dimana peneliti hanya memiliki waktu dan sumber yang terbatas namun dapat menggeneralisasikan variabel-variabel yang dapat menjadi data yang berpotensi atau penting dalam kasus tertentu. Dalam studi kasus komparatif, peneliti cenderung mencari kasus dengan hasil yang sama namun dengan penyebab yang berbeda karena melihat faktor persamaan dan perbedaan antar kasus. Penulis menggunakan teknik ini untuk meneliti prinsip mendesain studio Arpose serta implementasinya dalam hasil desain dengan membandingkan dua proyek yang dikerjakan selama masa sistem kerja jarak jauh ini dan turut mengamati tahapan prosedur desain kedua tipe proyek tersebut guna mengetahui prinsip mendesain dari kedua proyek tersebut. Proyek yang akan dibandingkan berada dalam lingkup sektor yang berbeda, yaitu membandingkan proyek kantor (non F&B) dengan proyek restoran (F&B) untuk menemukan persamaan prinsip mendesain studio Arpose dari lingkup sektor proyek desain yang berbeda.

1.9. Kerangka Berpikir



Bagan 1.2. Kerangka Berpikir
Sumber: Dokumen Juliany Halim (2020)

1.10. Sistematika Penelitian

Penelitian yang berjudul “PRINSIP MENDESAIN STUDIO ARPOSE DAN IMPLEMENTASINYA DALAM HASIL DESAIN” ini terdiri dari lima bab. Setiap bab akan tersusun secara sistematis. Kelima bab yang ditulis oleh penulis ini akan membahas topik yang diangkat di dalam penulisan.

Bab I merupakan pendahuluan yang memberikan gambaran umum topik yang diangkat berupa latar belakang masalah serta permasalahannya. Disini penulis mengangkat latar belakang permasalahan mengenai prinsip mendesain yang digunakan studio Arpose serta implementasinya dalam hasil desainnya. Penulis menyusun bab pendahuluan yang dibagi dalam sembilan sub-bab yang meliputi latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, kontribusi penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir dan sistematika penelitian.

Bab II menjelaskan teori - teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Teori yang digunakan bersumber dari berbagai sumber valid lainnya selain sumber literatur yang telah disebutkan pada bagian tinjauan pustaka. Teori inilah yang akan menjadi landasan dalam menganalisis masalah dari topik yang diangkat di penelitian ini sehingga penting sekali mencari teori yang valid untuk mendukung dan memvalidasi pertanyaan - pertanyaan yang timbul dari rumusan masalah yang dianalisis oleh penulis.

Bab III merupakan kumpulan data - data yang telah dikumpulkan oleh penulis selama meneliti di kantor Arpose sebagai bahan data yang akan dianalisis nantinya. Data - data didapatkan atas izin *principal* menggunakan metode

pengumpulan data etnografi secara *online* seperti membuat *field note*, observasi maupun wawancara dengan *principal* dan karyawan di kantor Arpose. Fokus pembahasan terletak pada prinsip mendesain studio Arpose dan implementasinya dalam hasil desain.

Bab IV berisi analisis dari data - data yang telah dikumpulkan pada bab III yang dilandaskan atau didasari oleh teori - teori yang tertulis di bab II. Analisis juga dibantu oleh tabel analisis untuk menjawab rumusan masalah yang diangkat penulis pada penelitian ini dalam bentuk narasi. Selain itu, narasi juga akan dibantu foto pendukung yang berkaitan dengan studi kasus.

Bab V berisi kesimpulan secara keseluruhan dari hasil analisis yang penulis lakukan pada studi kasus. Kemudian Bab V ini juga berisi saran yang dapat penulis berikan kepada para pembaca maupun peneliti selanjutnya dan juga refleksi dari penulis sendiri terkait topik penelitian ini.