

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Topik Penelitian

“PENERAPAN STRATEGI DESAIN MANNA INTERIOR TERHADAP PEMBENTUKAN CIRI KHAS DESAIN PROYEK *RESIDENCE* STUDI KASUS BU DOLLY DAN PAK SJAM”.

1.2 Latar Belakang

Kata ‘*Residence*’ atau yang umumnya dikenal sebagai tempat tinggal berperan penting sebagai kebutuhan utama manusia dalam kategori papan. Kebutuhan akan tempat tinggal tersebut masuk dalam ‘Hierarki Kebutuhan Dasar Manusia’ pada kategori kebutuhan fisiologis menurut Maslow (1943). Dengan begitu, salah satu unsur penting pada tempat tinggal adalah kenyamanan, yang mana hal tersebut memengaruhi kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh penghuni. Kegiatan penghuni yang sudah melekat pada tempat tinggalnya membentuk suatu ikatan antara penghuni dengan bangunan yang ditempatinya tersebut, dimana tempat tinggal sudah menjadi ‘*Home*’ bagi penghuninya. Hal tersebut didukung dari pernyataan Jorgensen (1994) yang membahas mengenai makna dari *House* dan *Home*, dijelaskan bahwa *House* merupakan sebuah wadah yang secara fisik dirasakan dan ditempati oleh penghuninya dan pada waktu bersamaan memberikan makna yang spesial seiring penghuni memelihara, menggunakan, melakukan kegiatan sehari-hari melalui hubungan sosial baik

dengan antar keluarga maupun dengan lingkungan sekitar. Itulah yang membuat makna *House* menjadi *Home*.

Dengan begitu, dijelaskan bahwa selain hanya sebagai tempat berlindung secara fisik bagi penghuni, tempat tinggal juga merepresentasikan identitas atau karakter penghuni. Identitas yang melekat antara penghuni dengan tempat tinggal menjadi unsur penting yang mempengaruhi rasa nyaman penghuni, seperti yang dinyatakan oleh Gram-Hanssen (2004):

“Some people needed a house to reflect and to create their identity, whereas to others identity was not to be tied to a specific place. “Home” however meant something to them all.”

Untuk membentuk ciri khas desain rumah tersebut, pengolahan ruang dilakukan oleh desainer interior menunjukkan bahwa pembentukan identitas penghuni pada tempat tinggal berarti mengaplikasikan suatu karakteristik desain ruangan yang menggambarkan karakter klien dimana desain tersebut nantinya akan berdampak pada kenyamanan klien (Zhang, 2016). Tolak ukur kenyamanan tiap manusia berbeda-beda, maka dari itu pentingnya menggunakan sudut pandang desainer dalam memikirkan solusi bagaimana membaurkan karakter klien berdasarkan gaya desain yang disukai dengan dasar kriteria interior sesuai dengan ilmu desain yang dipahami.

Manna Interior merupakan kantor *design & build* yang berbasis di Jakarta sejak tahun 2008. Perusahaan ini didirikan oleh Rudy Chandra (selanjutnya disebut Pak Rudy). Jenis proyek yang dipegang oleh Manna Interior dimulai dari proyek *residence, office, hotel, apartemen*. Dengan begitu, perusahaan tidak mengkhususkan diri untuk proyek yang bersifat privat dan semi privat, akan tetapi

juga terbuka untuk *public space* dan bangunan komersial. Namun, proyek yang didapat oleh Manna Interior sebagian besar lebih mengarah pada lingkungan tempat tinggal.

Proyek desain yang diserahkan kepada perusahaan desain menandakan adanya rasa kepercayaan klien kepada pihak desainer untuk mengerjakan proyek tersebut. Dengan merepresentasikan nama perusahaan konsultan Interior sebagai pihak yang memegang kendali proyek desain, maka adanya kontribusi antara gaya desain klien dengan gaya desain desainer yang berbasis pada kriteria pengetahuan desain. Proses desain terutama tahap pembentukan konsep akan berpengaruh kepada pembentukan elemen-elemen desain yang nantinya akan membangun sebuah identitas tempat tinggal, sehingga desainer membutuhkan koneksi dan pemahaman mengenai desain yang cocok berdasarkan selera klien. Untuk mencari konsep yang matang dan menyeimbangi gaya desain dari masing-masing pihak desainer dan juga klien, maka penting untuk perusahaan *design & build* interior dalam menerapkan komunikasi desain yang aktif antara desainer dengan klien. Menurut Aakhus (2007) yang menyatakan bahwa perusahaan desain memperlakukan komunikasi sebagai objek dan proses desain secara reflektif yang melibatkan adanya ketegangan dinamis antara sifat komunikasi yang fundamental dan komunikasi instrumental.

Di Manna Interior, komunikasi desain yang dilakukan tidak hanya melibatkan desainer dan klien. Namun, Pak Rudy memposisikan diri sebagai jembatan komunikasi antara klien dengan desainer. Dengan begitu, adanya lingkup komunikasi desain antara klien-*principal*-desainer yang bertujuan untuk

menuntun progres desain untuk mencapai hasil yang matang bagi klien. Peran *principal* yang dimaksudkan adalah sikap berbaur yang ditunjukkan kepada karyawan dalam mengerjakan proyek desain. Dari sini terlihat bahwa *principal* menerapkan sikap kepemimpinan yang partisipatif, seperti yang dinyatakan oleh House (1971); House & Dessler (1974); House & Mitchell (1974) bahwa tipe pemimpin tersebut termasuk dalam *Path-Goal Theory* dimana pemimpin menyediakan lingkungan kerja yang memungkinkan bagi para karyawan dengan mengklarifikasi ekspektasi, tujuan kerja, dan memberi pembinaan jika diperlukan demi kinerja kerja karyawan yang efektif dalam pencapaian tujuan kerja. Maka dari itu, penerapan sikap *principal* yang partisipatif dalam proses mendesain tercermin dalam menanam pemahaman desain dan membimbing desainer dalam pengolahan desain sesuai agar mencapai tujuan yaitu memberikan *output* desain yang sesuai dengan *image* desain berdasarkan apa yang klien inginkan serta membaurkan gaya desain yang khas dari Manna Interior (gaya desain *principal*) itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian akan berfokus pada penerapan strategi desain di Manna Interior terutama dalam hal penetapan konsep desain yang nantinya menjadi bagian dari pembentuk identitas proyek *residence*. Peneliti menggunakan studi kasus dari proyek *residence* Bu Dolly yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2 dan proyek *residence* Pak Sjam yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk.

1.3 Permasalahan

Permasalahan yang akan diangkat yaitu;

1. Bagaimana penerapan strategi desain dalam pembentukan karakteristik proyek desain *residence* di Manna Interior?
2. Bagaimana upaya *principal* dan desainer dalam membaurkan *image* desain yang diinginkan klien dengan karakteristik desain Manna Interior sehingga membentuk suatu ciri khas pada proyek *residence*?

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran strategi Manna Interior yang menerapkan karakteristik desain Manna Interior menjadi panduan desainer dalam melakukan proses mendesain untuk mencapai pembentukan desain pada proyek sesuai dengan preferensi klien.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berikut merupakan beberapa referensi dan teori yang digunakan penulis dalam penulisan:

1. Communication As Design

Aakhus (2007) menjelaskan bagaimana desain dapat membentuk suatu komunikasi dan pendekatan untuk menyelidiki berbagai hal di dalam kehidupan sosial berdasarkan sudut pandang pihak berbeda. Komunikasi desain dapat terjadi ketika adanya intervensi terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dimana melibatkan penemuan suatu teknik dan

prosedur yang bertujuan untuk melakukan kegiatan *redesign* dan membentuk kegiatan penyampaian informasi yang dilakukan. Pemahaman akan bentuk komunikasi sebagai desain ini yang dapat menuntun penelitian dalam menganalisis bentuk komunikasi desain yang diterapkan di perusahaan Manna Interior yang menjadi unsur strategi desain, dikarenakan dalam proses pengolahan desain suatu proyek melibatkan pentingnya jalinan komunikasi antara pihak desainer dengan klien.

2. *Design Methods (Second Edition)*

Menurut Jones (1992), desain dapat dibangun dari berbagai metode desain yang dibentuk untuk menjadi panduan dalam menjalankan proses desain. Pemahaman desainer memerlukan pemahaman atas suatu metode desain agar dapat memahami tahap metode lainnya untuk mencapai suatu kelancaran proses desain. Dengan begitu, penulis dapat menjadikan metode desain tersebut sebagai tolak ukur dalam melihat penerapan strategi pada proses desain di Manna Interior.

3. *House, Home and Identity From A Consumption Perspective*

Gram-Hanssen (2004) menjelaskan bagaimana suatu tempat tinggal merupakan tempat yang memiliki makna spesial sekaligus menjadi identitas bagi penghuninya. Hal ini dikarenakan rumah menjadi tempat utama manusia berkembang, menetap dan menjalankan aktivitas. Kehidupan manusia yang tinggal di dalamnya menjadi unsur yang menumbuhkan adanya suatu ikatan erat antara dengan tempat tersebut serta menjadi wadah tempat pembentukan identitas penghuni. Dengan

begitu, pengekspresian karakter penghuni dapat tersalurkan lewat media desain yang diaplikasikan di dalam rumah sehingga identitas penghuni dapat tersampaikan baik secara visual maupun psikologis. Jurnal ini memberikan pemahaman kepada penulis mengenai penerapan desain pada rumah berdasarkan sudut pandangan dari pihak konsumtif yang mana dapat diartikan sebagai pihak klien. Dengan begitu, penulis dapat menganalisa penerapan desain pada tempat tinggal lebih dalam, tidak hanya berdasarkan sudut pandang desainer tapi juga dari sudut pandang klien.

4. *How Designers Think (Fourth Edition)*

Lawson (2005) menjelaskan beberapa batasan-batasan yang menjadi panduan desainer dalam menjalankan proses desain. Batasan tersebut bekerja untuk menunjukkan desainer mengenai unsur-unsur dalam desain yang perlu diperhatikan desainer untuk mencapai sebuah desain yang berhasil, melihat dari sudut pandang segi model desain, masalah pembiayaan, pemakaian material, dan lain-lain. Batasan-batasan tersebut dapat digunakan oleh penulis untuk melihat apa saja batasan desain yang diperhatikan selama proses desain di Manna Interior.

5. *Second Skin and Exciting Interior Design*

Ibrahim (2014) menggabungkan *interior design principles, psychology* dan *cognitive process* yang menjelaskan bagaimana proses mendesain interior memerlukan pemahaman informasi yang diterima oleh persepsi secara fisik dan psikologi, baik informasi yang disampaikan dari desainer kepada

klien. Dengan adanya persepsi fisik dan psikologi tersebut, maka klien dapat dan mengerti kemungkinan pengolahan desain yang diperlihatkan serta mempertimbangkan pilihan referensi yang diperlihatkan lebih jelas. Untuk menyampaikan *mental image* yang ada di pikiran desainer, properti yang dapat dipakai adalah melalui referensi yang dapat menjadi properti untuk mencerminkan gambaran desain dari persepsi desainer kepada klien, sehingga itu dapat menjadi objek perbandingan oleh klien untuk mencapai sebuah persetujuan dengan desainer. Melalui penjelasan tersebut, penulis dapat menggunakan bacaan ini sebagai landasan ketika membahas strategi desain Manna Interior dalam proses penetapan konsep yang salah satunya yaitu mendalami media referensi.

6. *Using Interior Design to Communicate Corporate Identity*

Munajjed (2015) menjelaskan bagaimana cara perusahaan menggunakan proyek interior desain sebagai media untuk menyalurkan ciri khas dan identitas perusahaan. Cara yang dimaksud dapat berupa pengaplikasian warna khas pada interior, beberapa elemen desain tertentu yang selalu dipakai oleh perusahaan untuk memperlihatkan gaya khas desain perusahaan tersebut. Penulis melihat bahwa Manna Interior menggunakan cara tersebut dalam proyek desainnya, sehingga penulis menggunakan bacaan ini sebagai panduan elemen apa saja yang dipakai oleh perusahaan Manna Interior dalam merepresentasikan identitas pada proyek yang didapat.

1.6 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan serta gambaran seperti apa dan bagaimana peran *principal* Manna Interior dalam sebagai strategi desain dalam proses desain suatu proyek. Gambaran tersebut berupa peran partisipatif *principal* dalam salah satu proyek *residence* Bu Dolly yang masih berjalan.

Peneliti juga berharap bahwa dalam penelitian ini, para pembaca dapat mengetahui dan memahami bagaimana sistem strategi desain yang dapat berlangsung pada perusahaan dengan adanya peran *principal* sebagai perantara komunikasi desain antara klien dengan desainer pada proses pengerjaan desain.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup penelitian ini adalah proyek desain interior yang masih dalam tahap berjalan yaitu proyek *residence* klien Bu Dolly yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2¹ dan proyek *residence* Pak Sjam yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk² dan merupakan proyek yang sudah selesai sebagai studi kasus dalam hal pemikiran konsep dan proses desain.
2. Data-data dari *field note* yang digunakan sebagai dasar analisis penulisan berdasarkan pengamatan dan kegiatan yang dilakukan penulis di kantor Manna Interior.
3. Bentuk pengumpulan data melalui sistem wawancara dengan *principal*

¹ Proyek *residence* masih dalam proses berjalan (*on going*). Penulis ikut berpartisipasi dalam proses desain.

² Proyek *residence* merupakan proyek yang sudah selesai (*finished*). Penulis tidak ikut berpartisipasi dalam proses desain.

sebagai subjek di penelitian ini dan pengamatan kegiatan beliau di kantor.

4. Penulis menganalisis penulisan berdasarkan teori-teori yang menjadi panduan dalam proses penulisan untuk menjawab permasalahan yang telah dijabarkan penulis.

1.8 Metode dan Prosedur Penelitian

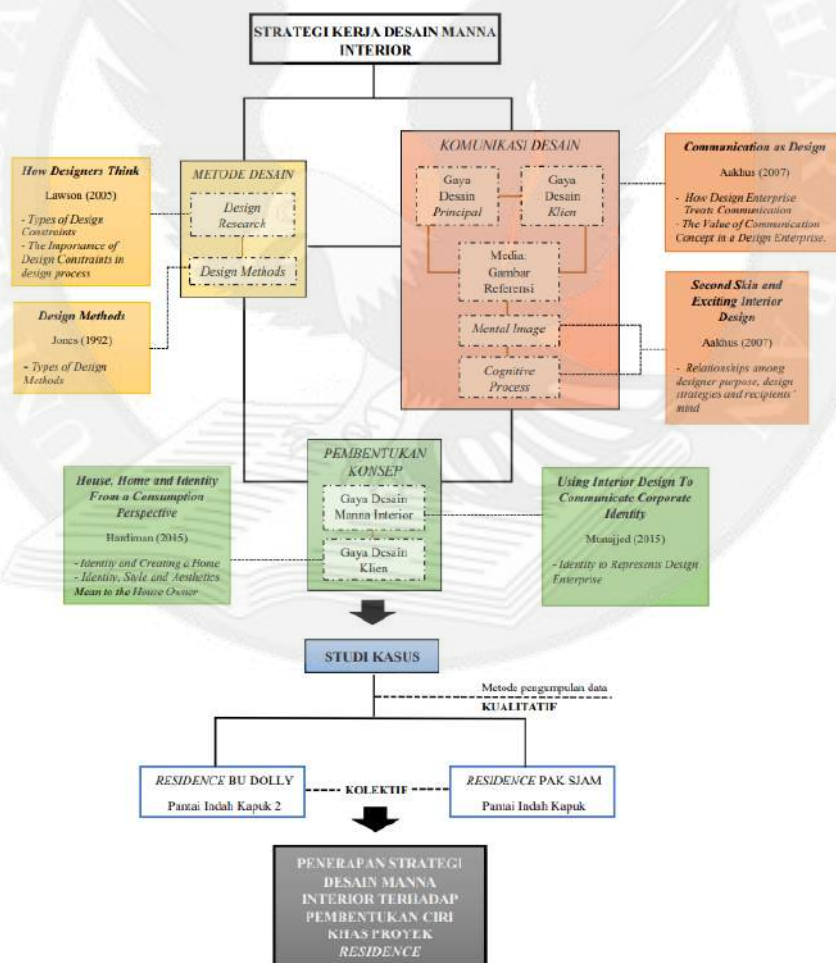
Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data penelitian dengan metode kualitatif. Penulis menggunakan data-data yang dikumpulkan dari sistem *fieldnote*, *coding* dan *memoing* yang dilakukan penulis selama melakukan program magang 9 bulan di kantor Manna Interior. Dengan begitu, data tersebut berisi observasi penulis selama melibatkan diri dalam lingkungan yang menjadi sumber tempat penelitian. Selain itu, penulis juga menggunakan metode wawancara yang dilakukan dengan *principal* Manna Interior untuk memperoleh data berdasarkan sudut pandang dari subjek penelitian. Melalui perolehan data-data yang beragam dan informatif, penulis dapat memperoleh banyak alternatif data berupa pro dan kontra sebagai bahan analisis permasalahan penelitian.

Penulis menggunakan metode studi kasus yang berkategori kolektif dimana penulis melibatkan observasi atas desain *residence* klien Bu Dolly yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2 dan juga proyek yang baru dimulai yaitu desain *residence* klien Pak Sjam yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk sebagai objek penelitian yang mendukung topik penelitian. Studi kasus tersebut didasari oleh

pengumpulan data *field note* serta *coding* dan *memoing* yang sudah didapat. Dalam hal ini, penulis lebih memfokuskan kepada proses desain terutama pada pemikiran konsep desain secara kedua proyek tersebut masih dalam tahap berjalan.

1.9 Kerangka Berpikir

Berikut adalah diagram kerangka berpikir penulis dalam melakukan penulisan mengenai “PENERAPAN STRATEGI DESAIN MANNA INTERIOR TERHADAP PEMBENTUKAN IDENTITAS PROYEK *RESIDENCE*”.



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir Penelitian
Sumber: Dokumen Cerrien Liem (2020)

1.10 Sistematika Penulisan

Topik penelitian berjudul “DAMPAK SIKAP PARTISIPASI *PRINCIPAL* TERHADAP STRATEGI KERJA DESAIN DI MANNA INTERIOR” terdiri dari 5 bab.

Bab I menjabarkan mengenai pendahuluan penelitian seperti topik penelitian, latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, signifikansi penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

Bab II membahas mengenai landasan teori dimana teori-teori tersebut menjadi landasan dalam pembahasan analisis penulisan ini. Teori tersebut juga terdiri dari beberapa teori tambahan sehingga tidak hanya terbatas pada teori yang dijabarkan di Bab I. Teori-teori tersebut berperan penting untuk memvalidasi pernyataan-pernyataan dari hasil analisis yang dikemukakan oleh penulis.

Bab III berisi penjabaran dan penjelasan dari perolehan data-data yang telah dikumpulkan dan akan dianalisis. Data-data yang dikumpulkan berdasarkan izin Manna Interior serta dalam lingkup proyek *residence* Bu Dolly di Pantai Indah Kapuk.

Bab IV berisi hasil analisis data-data penelitian yang telah dilandaskan dengan teori-teori yang dikemukakan di Bab II, sehingga pada bagian ini akan menghasilkan jawaban atas permasalahan yang diangkat di penulisan ini.

Bab V berisi kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan berdasarkan studi kasus yang dipakai pada penulisan dan juga ada penulisan saran dan refleksi dari penulis mengenai topik penelitian yang telah dibahas tersebut.