

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Topik Penelitian**

MATERIALITAS DALAM PERANCANGAN RUANG SPATIAL SONATA DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENGALAMAN RUANG

### **1.2 Latar Belakang**

Spatial Sonata merupakan bagian dari perusahaan bisnis dan desain Riposte. Spatial Sonata bergerak di bidang interior dan arsitektur yang mempunyai visi untuk memberi dampak. Dalam pelaksanaannya, Spatial Sonata mewujudkan desain interiornya dengan menghasilkan ruang-ruang yang dapat memberi dampak dan makna yang positif, tidak hanya terhadap klien tetapi juga terhadap pengguna ruang lainnya.

Pada pelaksanaannya, Spatial Sonata memiliki proses desain yang berangkat dari pengalaman ruang yang ingin dicapai serta rencana penggunaan material pada ruang. Pengalaman ruang dan material menjadi hal yang diutamakan dalam proses desain. Pengalaman ruang dapat didefinisikan sebagai impresi pertama sebuah ruang, dimana manusia yang memiliki kepekaan emosional dapat bereaksi terhadap ruang tersebut. Kepekaan yang dimiliki manusia dipengaruhi oleh persepsi dan pemahaman manusia itu sendiri, dan kedua hal ini merupakan bagian dari materialitas.

Materialitas secara umum dapat didefinisikan sebagai cara manusia memahami. Materialitas dapat dilihat sebagai “bingkai” yang membentuk ekspektasi dan persepsi manusia, dan juga sebagai analogi matematis yang menjadi faktor manusia paham akan sesuatu.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat: Bagaimana materialitas dapat memengaruhi pengalaman ruang yang berdampak bagi pengguna ruang?.

### **1.3 Rumusan Permasalahan**

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah : Bagaimana materialitas dapat memberi pengaruh pada pengalaman ruang yang lebih berdampak?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana materialitas dapat memengaruhi dan membentuk pengalaman ruang yang berdampak?. Selain itu, penulis juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana materialitas diterapkan dalam proyek Spatial Sonata untuk merancang ruang yang berdampak?.

### **1.5 Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi penjelasan mengenai peran materialitas terhadap desain ruang dan materialitas dapat menghasilkan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengguna ruang. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka mata pembaca dalam menyadari bahwa perhatian pada persepsi dan pemahaman manusia dalam proses desain dapat menjadi salah satu faktor sebuah desain dapat menimbulkan reaksi bagi pengguna ruang, sehingga menghasilkan ruang yang berdampak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap pembaca mengenai kreativitas penerapan

materialitas yang sudah dilakukan oleh Spatial Sonata dalam mewujudkan pengalaman ruang yang berdampak bagi pengguna ruang.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

- Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada proyek *coffeeshop* “Lemari Kopi”, proyek *showroom* “Beranda” (2019) dan “Beranda” (2021) sebagai proyek bahasan yang akan dianalisis.

- Bentuk data yang akan digunakan merupakan hasil observasi dan wawancara yang sudah ditinjau dan diizinkan oleh *principal* untuk digunakan dalam penelitian. Data yang digunakan adalah data yang diperoleh penulis selama menjalani program magang dari bulan Agustus 2020 sampai bulan Maret 2021.

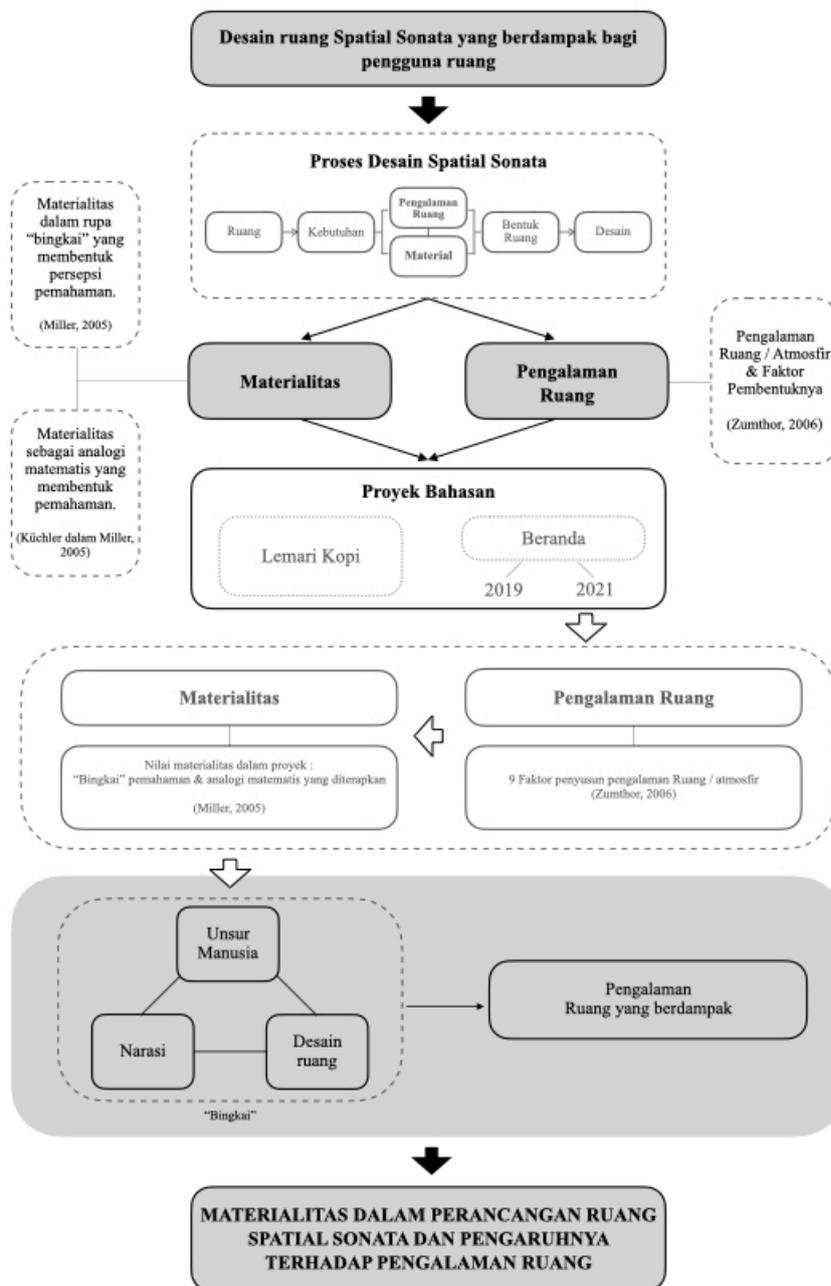
- Berdasarkan data-data dan observasi yang diperoleh, penulis melakukan analisis melalui teori-teori yang digunakan, didukung dengan kegiatan *Focused Group Discussion* (FGD) sehingga lebih mudah menjawab permasalahan yang sudah dijabarkan.

### **1.7 Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan secara kualitatif. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pihak terkait selama penulis menjalani program magang selama delapan (8) bulan di Spatial Sonata. Penulisan data menggunakan proyek – proyek Spatial Sonata baik yang sudah selesai maupun yang masih dalam tahap penyelesaian sebagai proyek yang dibahas. Proyek bahasan mempunyai kaitan dengan topik dan dianalisis serta dibandingkan untuk dapat menjawab permasalahan penelitian. Penulis juga melaksanakan *Focused Group Discussion* (FGD) dengan tujuan untuk mendapat impresi dan pendapat dari individu lain yang dapat mendukung analisis penelitian ini.

## 1.8 Kerangka Berpikir

Berikut merupakan kerangka berpikir yang akan diterapkan dalam penelitian yang mengangkat topik “MATERIALITAS DALAM PERANCANGAN RUANG SPATIAL SONATA DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENGALAMAN RUANG”



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Dokumen Nathasya Esabell Utama (2021)

## 1.9 Sistematika Penelitian

Penelitian dengan judul: “MATERIALITAS DALAM PERANCANGAN RUANG SPATIAL SONATA DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENGALAMAN RUANG” akan dijabarkan melalui lima bab.

Bab I membahas bagian pendahuluan penelitian yang berisi judul penelitian, latar belakang penelitian, rumusan permasalahan, tujuan dari penelitian, signifikansi penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir, dan sistematika penelitian.

Bab II membahas teori-teori yang menjadi panduan dalam penelitian. Teori-teori yang akan digunakan diambil dari literatur-literatur yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Bab III berisi kumpulan data yang diambil selama penulis melakukan program magang di Spatial Sonata, data proyek, data observasi dan interview serta data dari *Focused Group Discussion* (FGD) sebagai bahan untuk dianalisis.

Bab IV berisi analisis data penelitian yang dilandasi teori yang telah dijelaskan pada bab II. Pada bab analisis ini, permasalahan penelitian akan didekati solusinya dalam rupa analisis, yang dibantu dengan skema atau foto yang berkaitan dengan penelitian.

Bab V merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran dan refleksi penulis mengenai penelitian ini.