

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melalui penggunaan 'Earphone', seseorang dapat mengontrol di mana, kapan, dan musik apa yang ingin mereka dengar (Hall, 1997). Melalui kontrol yang dihasilkan dari teknologi ini, individu kemudian dapat menciptakan sebuah ruang personal yang dapat mengisolasi diri mereka dari sekelilingnya, sehingga pengguna dapat berada di dua tempat dalam waktu yang bersamaan, yaitu ruang privat dan ruang publik (Hosokawa, 1984). Dari fenomena ini, kejelasan akan ruang publik dan ruang privat pun menjadi sebuah perdebatan. Hal yang sebelumnya bersifat kontradiktif, kini dapat bersifat ambigu.

Menurut Herman Hertzberger (1991) konsep akan 'publik' dan 'privat' dapat lebih lanjut diinterpretasikan sebagai terjemahan ke dalam istilah spasial dari 'kolektif' dan 'individu'. Pengertian 'publik' adalah sebuah area yang dapat diakses oleh siapa pun dan kapan pun dengan tanggung jawab milik bersama (kolektif), sedangkan 'privat' merupakan sebuah area yang aksesibilitasnya ditentukan oleh seorang individu atau sekelompok kecil individu dengan tanggung jawab milik mereka sendiri (Hertzberger, 1991). Dari perbedaan yang ditekankan pada kedua dikotomi ini lah, ketegangan antara 'publik' dan 'privat' pun kemudian tercipta.

Dalam ranah 'privat', kontrol akan ruang yang dimiliki seorang individu atau sekelompok kecil individu dapat terbilang tinggi. Mereka dapat menentukan siapa saja yang dapat mengakses ruang, apa saja yang dapat membentuk

sekelilingnya, dan kegiatan apa saja yang dapat terjadi di dalamnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. Kebebasan ini lah yang kemudian mendorong banyak dari individu untuk lebih memilih berada di dalam ranah 'privat' mereka masing-masing.

Meski demikian, jika kebebasan tersebut tidak dapat dikontrol, maka akan menciptakan sebuah batasan yang dapat menyebabkan individu-individu di dalamnya terjerumus ke dalam sebuah perasaan terisolasi; sebuah perasaan negatif yang timbul dari tidak terpenuhinya salah satu kebutuhan primer manusia; yaitu interaksi.

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial, dimana dalam dirinya terdapat dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain agar dapat bertahan hidup. Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto (1982), interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial, dimana jika tidak adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, maka kehidupan bersama tidak mungkin tercipta.

Interaksi sosial ini pada umumnya terjadi di ranah 'publik'. Walaupun ruang ini dapat memenuhi kebutuhan manusia akan interaksi sosial, namun kontrol yang dimiliki seorang individu di dalam ranah 'publik' ini relatif rendah, hal ini disebabkan karena kegiatan di ruang ini fokus pada kepentingan kolektif, sehingga kepentingan individu pun terbatas. Semakin tingginya batasan yang ada, maka semakin tinggi pula tekanan-tekanan pada individu di dalamnya, semakin tertekan, maka mereka semakin terdorong untuk lari kembali ke ranah 'privat' mereka untuk mendapatkan kebebasan mereka kembali.

Di era teknologi dimana batasan-batasan akan ruang dan waktu yang konvensional dapat ditembus (Kusmulyono, 2017), hal ini memungkinkan individu-individu untuk dapat saling berinteraksi dan terkoneksi antara satu dan lainnya tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Melalui kebebasan ini, seorang individu juga dapat mengakses informasi di mana pun dan kapan pun dia berada, sehingga dalam menghadapi revolusi ini, kebutuhan akan pemikiran yang kritis, kreatif, dan inovatif semakin tinggi. Individu pun tidak bisa hanya berkuat pada dirinya sendiri untuk dapat menghasilkan pemikiran-pemikiran tersebut, oleh karena itu, menjadi kolektif dan bekerja sama dapat menjadi langkah awal individu untuk dapat terus berkembang.

Dalam dunia seni rupa, kolektif adalah sekumpulan penggiat seni yang bekerja sama atas kesamaan minat. Pada umumnya, kolektif seni rupa ini bekerja secara independen dengan menggagas praktik kolaborasi dengan menggabungkan ilmu lain di luar seni.

Di Jakarta, sudah banyak kolektif yang telah mewarnai skena seni rupa Indonesia. Masing-masing kolektif memiliki fokus dan proses yang berbeda-beda dalam berkarya. Salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam proses berkarya ini ialah tempat - di mana seseorang melahirkan ide kreatifnya dan mengeksekusi hasil karyanya.

Pada tahun 2016, tiga inisiatif seni non-profit, yaitu Ruangrupa, Serrum, dan Forum Lenteng, membuka sebuah ruang kreatif besar sebagai sebuah sarana alternatif bagi komunitas dan bakat-bakat kreatif untuk saling bertemu dan

bertukar ide guna melahirkan pikiran kritis, kreativitas, dan inovatif. Tempat ini dikenal dengan nama Gudang Sarinah Ekosistem (GSE).

Dari sekian banyaknya pengguna Gudang ini, di antaranya terdapat enam kolektif yakni ruangrupa, SERRUM, Forum Lenteng, OK Video, Jakarta 32°C, dan Grafis Huru Hara yang memanfaatkan tempat ini sebagai sebuah ruang kerja bersama untuk dapat bertemu dan berkolaborasi; saling belajar, bertukar pengetahuan dan ide sebagai pencarian akan pemikiran-pemikiran kritis, kreatif, dan inovatif. Hasil pergulatan ini kemudian disajikan pada publik luas dalam rupa pameran, festival, lokakarya, diskusi, pemutaran film, konser musik, pertunjukan teater, *performance*, publikasi ilmiah, dsb.

Beragamnya program yang dihasilkan dari proses berkolektif tersebut menyebabkannya dibutuhkan sebuah ruang dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi untuk dapat memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan ruang yang kerap berubah. Masing-masing kolektif juga memiliki kebutuhan dan proses berkarya yang berbeda-beda, sehingga para kolektif membutuhkan kontrol dalam membentuk ruang mereka sendiri untuk dapat berkarya dengan baik.

Hal ini menyebabkan terciptanya sebuah tegangan antara kepentingan kolektif secara keseluruhan di dalam Gudang Sarinah dan kepentingan masing-masing kolektif yang berbeda.

Pendekatan modular dalam pembentukan ruang dapat memenuhi kebutuhan akan fleksibilitas dan kebebasan pada sebuah ruang. Menurut Meltzer (2016), secara esensinya, modularitas bermakna pencarian yang terus menerus dan negosiasi kembali dari keseimbangan antara kebutuhan manusia akan kebebasan

dan fleksibilitas, namun di satu sisi juga fokus dan terorientasi. Keseimbangan ini tidak akan tercapai tanpa adanya kontradiksi dan konflik.

Sehingga untuk mencoba menciptakan keseimbangan pada ketegangan di antara kepentingan kolektif secara keseluruhan dan kepentingan masing-masing kolektif, akan digunakan pendekatan secara modular dengan tujuan menciptakan kebebasan dan tegangan dalam yang saling timbal balik dalam satu ruang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah, yaitu:

1. Bagaimana merancang ruang kerja yang dapat meningkatkan interaksi sehingga dapat terjadi kegiatan berdiskusi, berinteraksi, berkolaborasi, dan melakukan agenda bersama lainnya dengan baik.
2. Bagaimana merancang ruang kerja yang dapat memfasilitasi berbagai kebutuhan masing-masing kolektif sesuai dengan proses kreatif mereka yang berbeda dan kerap berubah dalam satu tempat, yaitu Gudang Sarinah, tanpa menghilangkan kontrol dan identitas mereka.

1.3 Tujuan Perancangan Interior

Tujuan dalam perancangan desain Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah, yaitu:

1. Untuk merancang ruang kerja yang dapat meningkatkan interaksi sehingga dapat terjadi kegiatan berdiskusi, berinteraksi, berkolaborasi, dan melakukan agenda bersama lainnya dengan baik, melalui ruang-ruang kondisional.
2. Untuk merancang ruang kerja yang dapat memfasilitasi berbagai kebutuhan masing-masing kolektif sesuai dengan proses kreatif mereka yang berbeda dan kerap berubah dalam satu tempat, yaitu Gudang Sarinah, tanpa menghilangkan kontrol dan identitas mereka melalui pendekatan modular.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Perancangan interior ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, di antaranya:

1. Hasil perancangan interior ini diharapkan dapat memberikan dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa/i jurusan Desain Interior Universitas Pelita Harapan dalam merancang modul pembentuk ruang
2. Menawarkan solusi terhadap perancangan sebuah ruang kerja bersama (*co-working space*) yang dapat memfasilitasi kebutuhan untuk berbagai kolektif seni dan desain

1.5 Batasan Perancangan Interior

Gudang Sarinah merupakan sebuah tempat penyimpanan yang disewakan oleh pihak BUMN (Badan Usaha Milik Negara). Dengan memaksimalkan fasilitas

yang tersedia, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan untuk merancang sebuah ruang kerja bersama untuk para kolektif seni. Perancangan ini akan fokus pada perancangan modul pembentuk. Perancangan ruang secara keseluruhan akan terbentuk dari skenario-skenario ruang yang dapat terjadi di Hall A1-A3 Gudang Sarinah.

1.6 Pendekatan dalam Perancangan Interior

Dalam merancang Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah, akan memperhatikan potensi modularitas sebagai pembentuk ruang yang dapat memenuhi kebutuhan akan fleksibilitas dan kebebasan. Menurut Meltzer (2016), secara esensi modularitas bermakna pencarian yang terus menerus dan negosiasi kembali atas keseimbangan kebutuhan manusia akan kebebasan dan fleksibilitas. Ruang-ruang kondisional yang dapat tercipta melalui permainan jarak, artikulasi ruang, dan penggunaan sistem yang dihasilkan dari konfigurasi modul juga diperhatikan, agar dapat menciptakan kegiatan interaksi, berkolaborasi dan agenda bersama lainnya.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah adalah metode kualitatif. Metode kualitatif dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Pengumpulan data primer yang dilakukan dengan melaksanakan survei dan wawancara langsung dengan beberapa nara sumber. Survei dan wawancara

pertama dilakukan di *site* Gudang Sarinah. Survei dilaksanakan secara langsung untuk melihat lokasi, bangunan, fasilitas dan pengamatan secara langsung kegiatan dan penyewaan Gudang Sarinah. Wawancara dilaksanakan secara langsung pada penyewa dan petugas keamanan yang berada di Gudang Sarinah.

2. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan melalui studi literatur dan studi kasus mengenai metode perancangan modul pembentuk ruang, dan metode perancangan ruang kerja yang dapat memfasilitasi berbagai kegiatan berkolaborasi.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam perancangan Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Pada bagian ini akan diuraikan latar belakang pemilihan topik perancangan, perumusan masalah, tujuan perancangan interior, kontribusi perancangan interior, batasan perancangan interior, pendekatan perancangan interior, tinjauan pustaka literatur, sistematika penulisan, dan kerangka alur perancangan Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah.

Bab II Tinjauan Literatur. Berisi mengenai tinjauan umum yang berasal dari studi literatur mengenai pengertian dan jenis-jenis ruang publik, ruang privat, interaksi sosial, dan elemen pembentuk ruang, yang kemudian akan menjelaskan lebih lanjut mengenai teknik perancangan modul pembentuk ruang dan metode untuk merancang ruang kerja yang dapat memfasilitasi berbagai kegiatan

berkolaborasi.

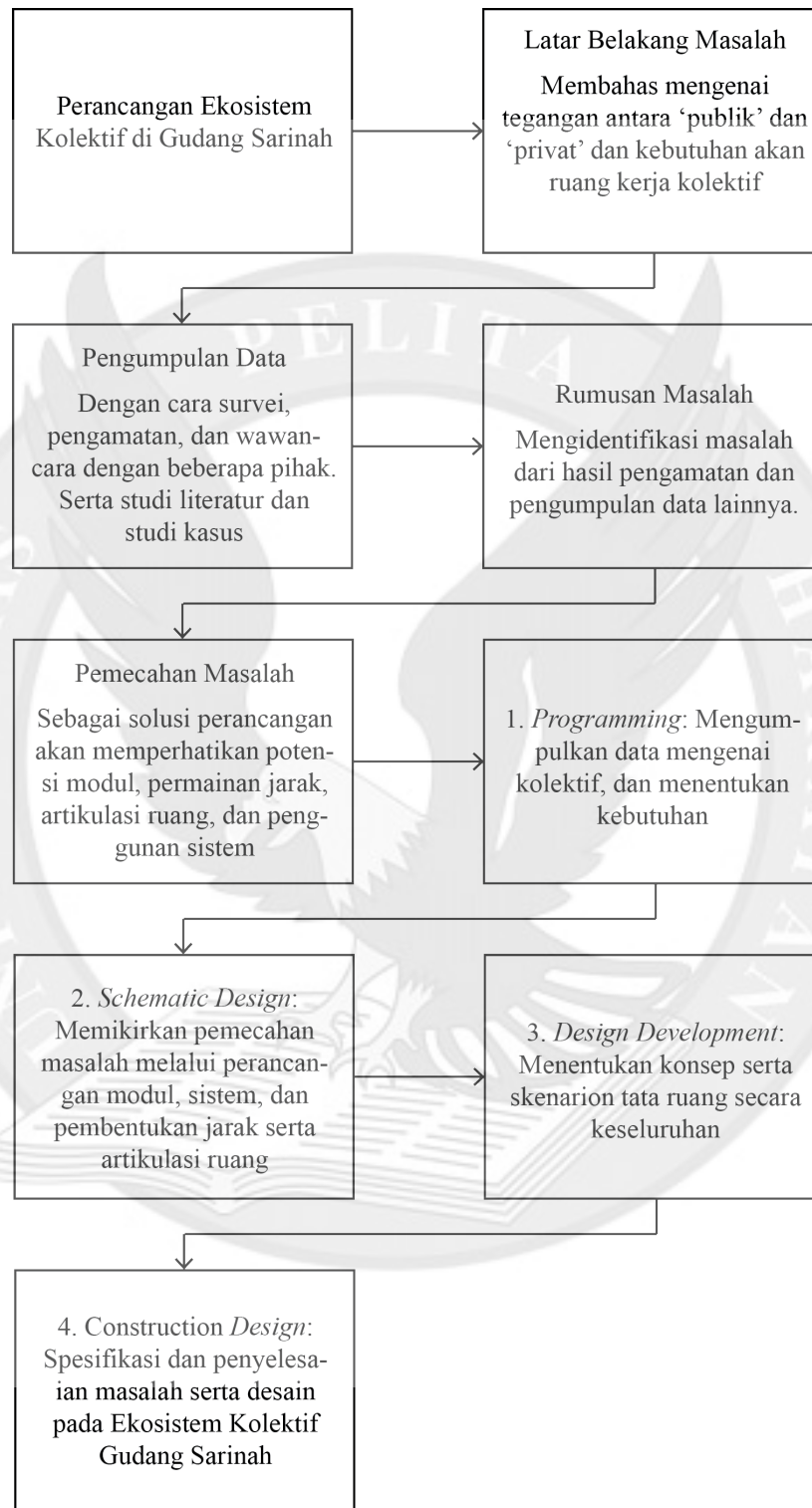
Bab III Analisis Site dan Data Klien. Bab ini membahas secara khusus mengenai Gudang Sarinah. Pembahasan akan meliputi aktivitas pengguna gudang, fasilitas gudang, kondisi eksisting bangunan, *site* eksisting bangunan, serta hasil wawancara dengan beberapa narasumber. Pada bagian ini juga akan membahas mengenai beberapa kolektif yaitu ruangrupa, SERRUM, Forum Lenteng, OK Video, Jakarta 32°C, dan Grafis Huru Hara.

Bab IV Analisis Perancangan Modul. Bab ini berisi pengolahan, analisis, penafsiran dan eksplorasi dalam perancangan modul. Analisa tersebut berdasarkan tolak ukur yang telah dicari melalui beberapa sumber, di antaranya adalah studi literatur mengenai *co-working space*, elemen-elemen pembentuk ruang dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial.

Bab V Konsep Perancangan. Berisi konsep perancangan Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah untuk menjawab permasalahan yang ada. Isi bab ini meliputi konsep desain, konsep pengalaman ruang, konsep material, konsep pencahayaan, dan konsep warna.

Bab VI Penutup. Pada bab ini akan membahas kesimpulan dan saran dari hasil akhir pengaplikasian konsep pada Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah. Serta daftar referensi dan lampiran dalam perancangan Ekosistem Kolektif di Gudang Sarinah.

1.9 Kerangka Alur Perancangan Interior



Gambar 1.1 Kerangka Alur Perancangan Interior

Sumber: Dokumentasi Pribadi