

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kasih, hanya karena anugrah dan karuniaNya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul ini “MATERIALITAS DALAM PERANCANGAN RUANG SPATIAL SONATA DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENGALAMAN RUANG” ini ditunjukkan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh Sarjana Desain Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

- 1) Bapak Dr. Martin L. Katoppo, M.T., selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, Pembimbing Akademik penulis, serta Dosen Pengampu Mata Kuliah Tugas Akhir Magang.
- 2) Ibu Phebe Valencia S.E., S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
- 3) Ibu Vanya Alessandra L. T., S.Sn., M.M., selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir.
- 4) Bapak Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Dosen Pengampu Mata Kuliah Tugas Akhir Magang yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan dukungan kepada penulis.
- 5) Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Program Studi Desain Interior Universitas Pelita Harapan.
- 6) Bapak (Ko) Eric Ekaputra Wijaya, S.Sn., selaku *Principal* dari Spatial Sonata yang telah menjadi narasumber dan memberikan banyak pengetahuan dan bimbingan demi kelancaran penelitian ini selama penulis melakukan kegiatan magang.

- 7) Ci Paula, Ci Ilka, Ci Silvia, dan seluruh tim Spatial Sonata dan Riposte yang membimbing dan mendukung penulis selama kegiatan Magang.
- 8) Papa, Mama, Tania, Pichy dan Jolly yang telah memberikan dukungan moril, doa, dan kasih sayang.
- 9) Teman-teman seperjuangan Selica, Juliany, Cerrien, Marianne, Irene, Stanley, Shella, Darrel, Celina, Anastasia, Angeline, dan Grace yang telah membantu dan mendukung penulis.
- 10) Juga kepada sahabat-sahabat Alicia dan Earlene yang selalu memberikan dukungan moril kepada penulis.
- 11) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karenanya saran dan kritik dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 06 Mei 2021

Nathasya Esabell Utama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Topik Penelitian.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Rumusan Permasalahan	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Kontribusi Penelitian	2
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.7 Metode Penelitian	3
1.8 Kerangka Berpikir	4
BAB II TINJAUAN TEORI	6
2.1 Materialitas	6
2.1.1 Bingkai dalam Materialitas.....	6
2.1.2 Materialitas sebagai Analogi Matematis	7
2.2 Pengalaman Ruang	8
2.2.1 Faktor yang Memengaruhi Pengalaman Ruang.....	8

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN DAN PROYEK	12
3.1 Pengenalan Perusahaan	12
3.3 Penerapan Prinsip Desain Principal dalam Proses Desain	14
3.4 Penerapan Prinsip Desain <i>Principal</i> dalam Proyek	15
3.4.1 Lemari Kopi	16
3.4.2 Beranda	27
BAB IV ANALISIS	43
4.1 Strategi Analisis	43
4.2 Analisis Materialitas dalam Proyek “Lemari Kopi” melalui Pengalaman Ruang	43
4.3 Analisis Materialitas dalam Proyek “Beranda (2019)” melalui Pengalaman Ruang	59
4.3.1 Rak <i>Display</i>	60
4.3.2 <i>Skylight</i>	62
4.3.3 Transparansi : koneksi dengan lingkungan luar	66
4.4 Analisis Materialitas dalam Proyek “Beranda 2021” melalui Pengalaman Ruang	75
4.4.1 Sistem <i>Grid</i>	75
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.1.1 Nilai Materialitas dalam Proyek Spatial Sonata	81
5.1.2 Nilai Materialitas yang diterapkan dalam Spatial Sonata	84
5.1.3 Materialitas dalam Proses Desain	85
5.2 Saran	87
5.3 Refleksi	88
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN 1	
LAMPIRAN 2	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Ilustrasi <i>hatch</i> untuk identitas visual Lemari Kopi.....	18
Gambar 3.2	Desain area <i>bar</i> sebagai tempat penyimpanan sejarah kopi.....	19
Gambar 3.3	Pembagian area <i>entrance</i> dengan konsep lemari, serta bentuk penyimpanan sejarah kopi.....	21
Gambar 3.4	Kerikil yang diterapkan di luar dan di dalam <i>coffeeshop</i>	22
Gambar 3.5	Aplikasi <i>plywood</i> pada tampak depan area <i>bar</i>	23
Gambar 3.6	Penggunaan <i>plywood</i> yang di <i>expose</i> , serta permainan ketebalannya membentuk <i>hatches</i> yang sesuai dengan konsep visual <i>brand</i>	24
Gambar 3.7	Permainan susunan material <i>plywood</i> untuk membentuk aksen pada dinding (1) Kisi-kisi <i>plywood</i> menjadi dinding aksen, (2) Permainan susunan urat kayu dan pembagian area dinding dengan ratio 1:3.....	25
Gambar 3.8	Penerapan elemen <i>hatches</i> diagonal pada dinding semen.....	26
Gambar 3.9	<i>Façade</i> depan <i>showroom</i> Beranda yang terbagi empat.....	29
Gambar 3.10	Diagram hubungan <i>showroom</i> dengan lingkungan sekitar (konsep koneksi visual).....	30
Gambar 3.11	<i>Skylight</i> yang menerangi produk.....	31
Gambar 3.12	Penerapan kisi-kisi sebagai koneksi antar ruang di dalam dan di luar, dan sebagai <i>background</i>	32
Gambar 3.13	Konstruksi kisi-kisi (1) ke lantai dan (2) ke dinding.....	33
Gambar 3.14	Sambungan kisi-kisi ke lantai yang menyesuaikan dengan modul lantai.....	33
Gambar 3.15	Penerapan kisi-kisi di dalam bangunan ruko.....	34
Gambar 3.16	Detail sambungan pada tampak depan dan area <i>entrance</i>	35
Gambar 3.17	Aplikasi foam dalam rak <i>display</i> furnitur.....	36

Gambar 3.18	Ilustrasi konstruksi rak <i>foam</i>	37
Gambar 3.19	Aplikasi foam pada rak <i>display furniture</i>	37
Gambar 3.20	Diagram sistem <i>grid</i> yang diterapkan pada ruang.....	39
Gambar 3.21	Penerapan dinding <i>grid</i> pada lantai dua (1) dan <i>mezzanine</i> (2) showroom Beranda.....	40
Gambar 3.22	Tampak depan Beranda 2021 (1), Area introduksi produk Beranda (2).....	41
Gambar 4.1	Tekstur lapisan <i>plywood</i> yang di- <i>expose</i> pada rak <i>display</i>	45
Gambar 4.2	Permainan arah urat <i>plywood</i> pada bar.....	46
Gambar 4.3	Permainan tekstur <i>plywood</i> pada ruang.....	48
Gambar 4.4	Tekstur lapisan <i>plywood</i> yang membentuk bingkai.....	49
Gambar 4.5	Aktivitas di area <i>bar</i> beserta artefak yang ditampilkan menjadi pusat perhatian pengunjung ketika memasuki ruang.....	51
Gambar 4.6	Pencahayaannya pada area ‘lemari’ yang berpusat pada aktivitas yang berlangsung.....	52
Gambar 4.7	Ilustrasi <i>hatch</i> untuk identitas visual Lemari Kopi.....	53
Gambar 4.8	Penerapan <i>hatches</i> dari pengolahan material <i>plywood</i> dan semen pada ruang.....	55
Gambar 4.9	Pencahayaannya diarahkan ke dinding yang menerapkan <i>hatches</i> , menambah penekanan terhadap tekstur yang dihasilkan dari <i>hatches</i>	58
Gambar 4.10	<i>Skylight</i> yang memberi elemen keterbukaan pada ruang..	65
Gambar 4.11	Pengolahan material <i>plywood</i> untuk mencapai <i>single materiality</i>	68
Gambar 4.12	Kisi-kisi yang memberi kesan keterbukaan baik terhadap ruang sebelah atau dengan lingkungan luar.....	70
Gambar 4.13	Bentuk keterbukaan area didalam dengan area di luar pada ruang.....	71
Gambar 4.14	Penerapan <i>grid</i> “keramik” <i>plywood</i> pada ruang.....	76

Gambar 4.15 Penerapan *grid* “keramik” *plywood* pada ruang sebagai
latar belakang display produk dalam rupa set.....78



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1	Kerangka Pikir.....	4
Bagan 4.1	Analogi matematis yang membentuk materialitas pada proyek Lemari Kopi.....	74
Bagan 5.1	Analogi matematis dalam memahami peran materialitas dalam ruang.....	86



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Tabel Analisis Proyek Bahasan dengan Teori Pengalaman Ruang
Lampiran 2 Tabel Analisis Proyek Bahasan dengan Teori Materialitas

