

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam menjawab permasalahan dalam penelitian “Materialitas dalam Perancangan Ruang Spatial Sonata dan Pengaruhnya terhadap Pengalaman Ruang”, penulis menyimpulkan beberapa hal yang akan dibahas melalui tiga poin, yaitu kesimpulan atas nilai materialitas dalam proyek, nilai materialitas yang diterapkan dalam perusahaan Spatial Sonata sendiri, dan nilai materialitas dalam sebuah proses desain pada umumnya.

5.1.1 Nilai Materialitas dalam Proyek Spatial Sonata

a. Lemari Kopi

Proyek Lemari Kopi merupakan proyek kolaborasi tim Riposte yang berupa sebuah *coffeeshop* yang berlokasi di sebuah ruko di Bumi Serpong Damai. Lemari Kopi mempunyai cerita bahwa *coffeeshop* ini didirikan atas *passion* yang tumbuh karena adanya satu perjalanan dan pembelajaran tentang sejarah kopi yang memberikan dorongan kepada para *owner* untuk mendirikan Lemari Kopi. Berdasarkan pengetahuan akan sejarah kopi dan budaya kopi tersebut, Lemari Kopi mempunyai tujuan untuk menyimpan sejarah budaya kopi tersebut. Dengan adanya cerita atau narasi tersebut, penulis dapat menemukan data melalui FGD bahwa manusia dapat berempati terhadap ruang, sehingga konsep yang diterapkan desainer dapat tersampaikan dengan baik. Selain dapat membuat manusia berempati terhadap cerita tersebut, narasi dapat memasukan elemen manusia pada sebuah ruang, atau mensubjektifikasi sebuah ruang (memanusiakan sebuah ruang). Dengan begitu, narasi dapat membentuk suatu hal yang *relatable* dengan manusianya, yang membuat manusia merasa terlibat dalam sebuah ruang.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa narasi dapat membentuk sebuah bingkai baru pada pemahaman manusia terhadap ruang. Bingkai yang disebut Miller (2005) sebagai faktor pembentuk materialitas, dapat membawa manusia pada satu pemahaman bahwa inilah yang terjadi pada

sebuah ruang, membentuk pengalaman ruang itu sendiri pada pemahaman manusia. Hal ini juga didukung dengan adanya kesadaran desainer yang menggunakan kemampuannya dalam memilih material, seperti pada kasus ini penggunaan material *plywood* (kayu) dan semen yang familiar dengan pemahaman manusia akan sebuah bangunan tradisional. Maka pada hasil akhirnya, ruang Lemari Kopi dapat mengekspresikan kesan modern namun tradisional, yang menandakan konsep desain Lemari Kopi mampu disampaikan dengan baik dan diterima dengan baik oleh pengunjung (peserta FGD). Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa kemampuan sebuah konsep yang dirancang oleh desainer dapat diterima dan dipahami oleh pengguna ruang menjadikan sebuah ruang memiliki dampak.

Berdasarkan prinsip narasi yang sudah dijelaskan di atas, penulis juga dapat melihat bahwa adanya analogi matematis (Küchler dalam Miller, 2005) dalam menjelaskan nilai materialitas dalam proyek Lemari Kopi (bagan 4.1). Penulis dapat menyimpulkan bahwa adanya unsur manusia yang dilibatkan dalam narasi membawa pengguna ruang pada satu pemahaman di mana konsep yang dirancang oleh desainer dapat dipahami dan tersampaikan dengan baik. Adanya unsur manusia pada sebuah narasi menjadi sebuah situasi sebab-akibat yang jelas ketika seseorang diminta untuk memahami sebuah karya ruang, karena timbulnya rasa empati dari seseorang yang dapat menempatkan dirinya diruang tersebut sehingga dapat lebih memahami sebuah karya ruang. Penulis berpendapat adanya analogi matematis tersebut memunculkan rasa kepemilikan atau rasa bahwa pendapat dan perasaan seseorang berpengaruh terhadap sebuah karya karena adanya unsur manusia tersebut dalam sebuah narasi ruang. Pada kegiatan FGD penulis juga dapat melihat adanya analogi matematis, analogi matematis ini secara tidak langsung menjadi bingkai dalam kegiatan FGD dalam meresponi proyek-proyek Spatial Sonata yang dibahas setelahnya (Beranda 2019 dan Beranda 2021).

b. Beranda 2019

Beranda merupakan sebuah proyek *showroom* yang berlokasi di Gading Serpong. Barang yang ditampilkan di *showroom* ini adalah kursi dari *brand* furnitur, Beranda. Pada proyek ini, *principal* sebagai desainer mendesain sebuah *showroom* yang mempunyai koneksi antara produk, ruang, dan lingkungan luar.

Hal ini menjadi kritik yang diberikan desainer terhadap desain *showroom* pada umumnya. Bangunan *showroom* ini secara visual tersusun dari material *plywood*. Banyak hal dan pelajaran yang didapatkan dari proyek Lemari Kopi menjadi panduan untuk proyek Beranda. Hal ini dapat dikatakan bahwa bingkai pemahaman *principal* terhadap material *plywood* berkembang dari proyek Lemari Kopi, dimana *principal* mengembangkan kembali pemahaman yang didapat dari Lemari Kopi ke proyek Beranda. Terdapat prinsip yang sama yang digunakan *principal* di mana material *plywood* digunakan karena familiaritasnya dengan pemahaman seseorang akan suatu hal. Pada proyek Lemari Kopi pemahaman bahan kayu atau tekstur kayu familiar dengan hal-hal yang berbau tradisional atau klasik, sedangkan pada proyek Beranda material kayu familiar dengan bahan dasar furnitur atau secara spesifik bahan dasar untuk kursi yang menjadi produk utama Beranda pada saat itu.

Pada kegiatan FGD, analogi matematis (bagan 5.1) yang terbentuk saat memahami proyek Lemari Kopi secara tidak langsung menjadi panduan bagi peserta untuk memahami proyek Beranda. Penulis melihat bahwa Beranda juga memiliki unsur narasi yang diterapkan dalam proyek. Narasi pada proyek Beranda berfokus pada hubungan antara produk, ruang, dan lingkungan luar yang menjadi inti dari konsep *showroom* Beranda. Berdasarkan analogi matematis yang diterapkan pada proyek Lemari Kopi, peserta FGD dapat merasakan keterasingan unsur manusia pada proyek Beranda, membuat peserta FGD harus keluar dari bingkai pemahamannya sendiri untuk mencoba memahami karya ruang Beranda. Muncul pernyataan proyek Beranda sebagai “*a place to see*”, yang menurut penulis adalah tujuan sebuah *showroom*. Pernyataan tersebut sangat menggambarkan keterasingan unsur manusia pada sebuah karya ruang. Keterasingan itu sebagai bagian dari pilihan desainer untuk membuat jarak yang lebar antara narasi dengan desain ruang, dan unsur manusia harus berupaya lebih untuk membangun pengalaman ruang yang berdampak, sehingga pengalaman ruang pada proyek Beranda masuk ke kategori kontemplatif. Ruang yang kontemplatif bukan berarti mempunyai kesan pengalaman yang buruk, namun penulis dapat melihat perkembangan bingkai pemahaman desainer yang semakin luas dan tidak selalu dapat berbanding lurus dengan pemahaman orang awam, sehingga pada akhirnya berbalik membuat jarak desain ruang terhadap pemahaman orang awam. Penulis

beranggapan bahwa kendala ini dapat diatasi apabila unsur manusia dilibatkan dalam narasi atau desain ruang, sebuah upaya untuk membuka ruang transisi bagi pemahaman bagi orang awam.

c. Beranda 2021

Beranda 2021 bergerak berdasarkan Beranda 2019. Karena proyek ini merupakan proyek renovasi, pada proyek Beranda 2021 *principal* mempunyai bingkai pemahaman seputar Beranda 2019. Berdasarkan proyek yang sebelumnya, *principal* mengambil apa yang bekerja dan tidak bekerja, dan mengadaptasinya ke sebuah solusi desain yang lebih fleksibel dengan perkembangan *brand* Beranda. Berdasarkan kegiatan FGD, penulis dapat melihat bahwa proyek Beranda 2021 mengambil nilai dari kedua proyek yang telah dibahas di atas, di mana sebagai sebuah *showroom*, masih mempertahankan nilai-nilai “*a place to see*” dimana produk masih menjadi peran utama pada ruang. Namun, unsur manusia pada proyek ini mulai muncul dengan adanya konsep *display* furnitur yang lebih interaktif. Penulis dapat menyimpulkan bahwa kedua hal tersebut, menjadi sebuah analogi matematis dalam memahami nilai materialitas proyek Beranda 2021.

5.1.2 Nilai Materialitas yang diterapkan dalam Spatial Sonata

Berdasarkan analisis dan pengamatan yang dilakukan penulis selama magang di Spatial Sonata, penulis dapat melihat bahwa materialitas diterapkan pada proses desain secara tidak langsung. *Principal* mempunyai apresiasi terhadap kebutuhan klien dan material yang digunakan pada sebuah desain. Apresiasi tersebut berkembang menjadi prinsip yang diterapkan pada proses desain. Secara tidak langsung prinsip ini mengandung nilai-nilai materialitas didalamnya. Apresiasi terhadap kebutuhan klien dan material yang digunakan merupakan unsur manusia yang akan berpengaruh pada hasil desainnya nanti. Kebutuhan klien merupakan unsur manusia dalam aspek narasi, hal ini menjadi latar belakang sebuah proyek. Sedangkan apresiasi terhadap material yang digunakan mempunyai nilai materialitas di mana bingkai pemahaman *principal* terhadap suatu bahan menjadi unsur yang memanusiakan sebuah material dalam desain.

Selama penulis melakukan kegiatan magang, prinsip ini tidak hanya diterapkan pada proyek bahasan di atas, namun pada proyek apapun yang sedang dikerjakan. Ranahnya tidak selalu pada proyek retail, namun pada proyek rumah tinggal juga. Penulis berpendapat adanya prinsip *principal* yang berperan besar pada proses desain Spatial Sonata mempunyai unsur manusia yang membentuk nilai materialitas pada sebuah karya ruang, menghasilkan desain ruang yang berdampak.

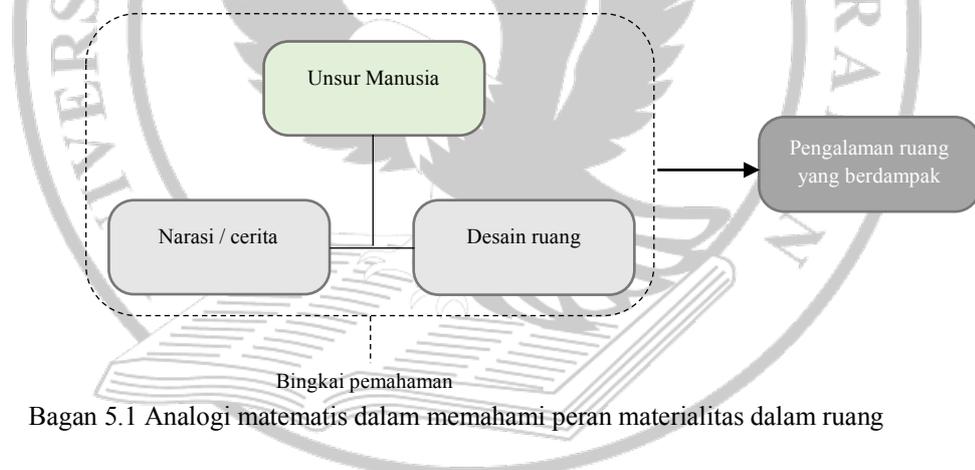
5.1.3 Materialitas dalam Proses Desain

Materialitas adalah sebuah cara manusia memahami. Cara manusia berinteraksi dengan sebuah ruang atau cara manusia meresponi sebuah pengalaman ruang menjadi tidak terlepas dari konteks materialitas yang dipengaruhi oleh “bingkai” pemahaman atau analogi matematis yang berperan pada pemahaman tersebut. Penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa materialitas dapat memengaruhi pengalaman ruang dengan adanya unsur manusia pada sebuah desain atau narasi yang melatar belakangi sebuah desain. Penulis juga menemukan bahwa adanya analogi matematis seperti yang dijelaskan di bagan 4.1 yang dapat menjelaskan baik secara langsung maupun tidak langsung bagaimana sebuah ruang berdampak bagi manusia yang berinteraksi didalamnya. Adanya sebuah narasi dalam desain dapat mendukung keterhubungan antara manusia dan ruang, namun jika ada elemen yang membuat manusia menjadi peran utama dalam narasi maupun desain, dampak yang diberikan ke manusia tersebut dapat menjadi lebih besar.

Dalam sebuah proses desain, terdapat sebuah kepentingan untuk memenuhi kebutuhan pengguna ruang. Secara umum pernyataan tersebut memicu desainer untuk berempati terhadap pengguna ruang, sehingga menghasilkan solusi-solusi desain yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna ruang tersebut. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat melihat bahwa materialitas dapat menjadi sebuah unsur manusia yang dapat menambahkan elemen empati tersebut sehingga dapat dirasakan atau berdampak pada pengguna ruang. Pengguna ruang dapat memutuskan apakah ia menjadi peran utama dalam ruang atau tidak. Berdasarkan hal tersebut juga reaksi terhadap sebuah ruang dapat

terbaca. Desainer dapat mengerahkan pemahaman dan pengetahuannya pada sebuah proyek, mungkin ada sesuatu yang dapat diselipkan desainer dalam desainnya yang ditujukan pada pengguna ruang. Namun, persepsi dan pemahaman pengguna ruang akan selalu menjadi penilaian akhir ruang tersebut, akan tetapi penilaian tersebut bukan baik atau buruk, salah atau benar, melainkan bagaimana ruang tersebut berbicara kepada pengguna ruang.

Dengan kata lain, materialitas yang diterapkan pada pengalaman ruang akan menghasilkan penilaian atau pernyataan yang berbeda-beda. Hal ini sangat didukung oleh definisi materialitas sendiri, yaitu cara manusia memahami (Miller, 2005). Cara manusia memahami selalu berbeda tergantung latar belakang manusia itu sendiri. Namun, ketika berbicara mengenai bagaimana desainer menerapkan materialitas pada ruang, penulis berpendapat bahwa kesadaran desainer tentang materialitas dapat menjadi strategi bagi desainer dalam sebuah proses desain untuk memutuskan reaksi apa yang diinginkan dari pengguna ruang.



Bagan 5.1 Analogi matematis dalam memahami peran materialitas dalam ruang

Sumber : Dokumen Nathasya Esabell Utama (2021)

Dalam memahami materialitas, unsur manusia tidak bisa dipisahkan. Penulis menemukan sebuah analogi matematis dalam memahami nilai materialitas yang diterapkan pada sebuah ruang, berdasarkan analisis yang sudah dilakukan atas tiga proyek dari Spatial Sonata. Penulis menemukan bahwa adanya unsur manusia atau keterlibatan manusia dalam sebuah narasi dan/atau desain dapat memberi

persepsi bahwa keberadaan seorang manusia berpengaruh pada ruang, sehingga meningkatkan rasa empati terhadap ruang yang menyebabkan pengalaman sebuah ruang cenderung berdampak pada penggunaannya. Berdasarkan bagan 5.1, unsur manusia, narasi, dan desain menjadi sebuah kesatuan yang merupakan bingkai. Ketiga unsur tersebut ketika diterapkan dengan sendirinya membentuk bingkai pemahaman seseorang. Penulis melihat bahwa analogi matematis yang telah dijabarkan dapat menjadi sebuah cara sederhana untuk melihat peran materialitas yang mungkin ada pada sebuah ruang.

5.2 Saran

Proses desain untuk menyelesaikan sebuah permasalahan desain dan menemukan solusi desain sudah menjadi makanan sehari-hari seorang desainer. Selama penulis melakukan kegiatan magang di Spatial Sonata selama delapan bulan, penulis dapat melihat bahwa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari ini Spatial Sonata benar mementingkan pengalaman ruang. Pengalaman ruang yang selalu ditargetkan dari setiap desain yang dirancang dapat dijabarkan dari penentuan *mood* ruang, material yang digunakan, hingga detail-detail kecil seperti sambungan antar material untuk dapat menghasilkan suatu pengalaman yang penuh, sesuai dengan tujuan dan konsep yang diajukan. Tanpa disadari hal yang selalu dilakukan pada proses desain Spatial Sonata memiliki latar belakang dimana materialitas berperan besar dalam setiap keputusan yang diambil oleh tim desain Spatial Sonata.

Principal sebagai *head designer* dan juga *project manager* menjadi kunci dari pandangan mengenai pentingnya pengalaman ruang dalam sebuah desain melekat pada anggota tim desain lainnya. Penulis selama melaksanakan kegiatan magang dapat merasakan bahwa *principal* selalu memberikan edukasi kepada timnya bagaimana merancang sebuah desain yang mempunyai kesatuan dan berpengaruh berdasarkan pengalaman ruang. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat melihat bahwa nilai-nilai materialitas diterapkan dengan baik dalam Spatial Sonata, dan sepenuhnya diterapkan atas dasar intuisi desainer. Walaupun tidak dinyatakan secara terang, materialitas berperan besar dalam menjawab mengapa proyek yang dilakukan Spatial Sonata dapat berdampak terhadap pengguna ruang. Berdasarkan hal ini, penulis

berpendapat bahwa kesadaran desainer akan peran materialitas dibutuhkan karena materialitas dapat membantu desainer dalam memahami sebuah masalah desain berdasarkan latar belakangnya (misalnya cerita dan latar belakang klien atau kepribadian klien) dan memungkinkan desainer untuk memusatkan sebuah strategi terhadap pengalaman ruang apa yang ingin diwujudkan dalam sebuah ruang, dan bagaimana ruang tersebut dapat berdampak pada pengguna ruangnya.

Selain memusatkan strategi desainer, penulis juga dapat melihat bahwa analogi matematis yang dijabarkan pada penelitian ini (Bagan 5.1) dapat menjadi konsep pemikiran sederhana dalam usaha untuk memahami sebuah ruang. Berdasarkan pengalaman penulis, pekerjaan seorang desainer juga tidak lepas dengan referensi desain lain. Dalam memahami sebuah referensi desain, seperti foto-foto dari katalog, *Pinterest*, atau *site visit*, penulis dapat melihat bahwa analogi matematis (Bagan 5.1) dapat membantu membentuk bingkai seseorang dalam memahami sebuah referensi tersebut, dengan mencari bagaimana ada atau tidaknya unsur manusia dalam sebuah narasi yang melatar belakangi sebuah desain, atau unsur manusia pada desain itu sendiri, dan bagaimana keberadaan unsur-unsur tersebut dapat memberi kesan yang diterima oleh desainer atau orang yang melihatnya.

5.3 Refleksi

Penelitian ini membahas tentang ‘Materialitas dalam Perancangan Ruang Spatial Sonata dan Pengaruhnya terhadap Pengalaman Ruang’. Penelitian ini berawal dari adanya fenomena di kantor dimana dalam proses mendesain, tidak jarang, bahkan hampir selalu pengalaman ruang menjadi basis utama. *Principal* Spatial Sonata juga menjabat sebagai *project manager* dan *head designer*. Hal ini menjadikan segala keputusan yang diambil baik dalam proses desain maupun diluar proses desain sangat berpusat pada *principal*. Dengan hal ini, *principal* juga mempunyai peran yang besar dalam mengarahkan hasil desain sesuai dengan standar dan keinginannya. Pada bagian refleksi ini, penulis akan membahas kedua aspek refleksi, *worldview* dan pencapaian estetis secara beriringan. Hal ini dikarenakan penulis dapat melihat bahwa adanya *worldview* yang dimiliki *principal* Spatial Sonata langsung terbaca pada penerapannya dalam mendesain dan nilai estetis dan estetikanya.

Materialitas dapat didefinisikan sebagai cara manusia memahami, dan cara manusia memahami ini dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti adat istiadat, budaya, agama, dan lain-lain. Menurut penulis, hal ini mirip dengan *worldview*. *Principal* memiliki *worldview* dalam mendesain di mana peran desainer yang berada di tengah-tengah antara fungsi dan seni, maka ketika mendesain, sangat penting baginya untuk memperhatikan keindahan dan juga kegunaan dari hal yang didesain tersebut. Misalnya ketika mendesain sebuah kabinet dapur, desainer selalu mengingatkan untuk memberi celah dibagian bawah kabinet yang berguna untuk masukan kaki. Hal ini merupakan sisi fungsional dari desain. Selain itu bagian tersebut diberi warna gelap, supaya tidak menjadi kotor ketika terkena kain pel. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan keindahan visual sebuah ruang. Berdasarkan hal tersebut, penulis dapat melihat bahwa *worldview* yang dimiliki *principal* sangat berpusat pada manusia dan aktivitasnya (*human-centered design*). Segala pertimbangan terhadap fungsi dan juga keindahan visual dipikirkan atas dasar untuk memaksimalkan pengalaman pengguna ruang (manusia) didalamnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis dapat melihat bahwa tindakan yang dilakukan *principal* ini mempunyai nilai estetika arsitektur *utility / fuction* yang dikemukakan Scruton (1979), dengan memusatkan segala keputusan desain terhadap kebutuhan klien. Selain itu, penulis juga dapat melihat nilai estetika arsitektur lain, yaitu nilai *habitable*, di mana *principal* mementingkan keberadaan manusia didalamnya yang harus bisa beraktivitas dengan baik tanpa gangguan namun tetap mempertahankan nilai keindahan pada ruang.

Selain *worldview* *principal* terhadap manusia dan peran desainer, *principal* juga memiliki *worldview* tentang material. *Principal* beranggapan bahwa material secara alami memiliki karakternya sendiri-sendiri, sehingga mempunyai tujuan masing-masing untuk dilibatkan dalam sebuah ruang. Berdasarkan hal ini, *principal* cenderung mempunyai apresiasi khusus mengenai material, dan berujung pada penerapannya lebih suka menggunakan material asli. Hal ini juga disebabkan *principal* yang menyukai eksperimen dengan material, seperti teknologi sambungan, serta melakukan kombinasi material yang tidak biasa. Hal ini dapat terlihat pada proyek bahasan penelitian ini: proyek “Lemari Kopi”, dan “Beranda (2019 dan 2021)”. Pada kedua proyek tersebut, *principal* bereksperimen dengan material *plywood*, yang pada mulanya dilakukan karena keterbatasan anggaran. Namun, karena *principal* mempunyai apresiasi khusus terhadap material, *principal* merangkul keterbatasan tersebut dan menggali potensi material *plywood*. Tindakan yang diambil *principal* ini menghasilkan desain ruang yang mempunyai

dampak dari penggunaannya. Apresiasi *principal* terhadap material membuat keputusan desain di mana material *plywood* tersebut ditampilkan apa adanya, dengan tekstur dan lapisannya, menghasilkan pengalaman ruang yang baru. Berdasarkan hal ini, penulis dapat melihat bahwa hal ini termasuk pada aspek estetika arsitektur Scruton yang *as an end*. Hal-hal yang diterapkan *principal* mengenai penggunaan material ini tidak secara langsung berbicara pada pengguna ruang nya, namun membawa pengguna ruang pada ranah kontemplasi ketika berada dalam ruang karya Spatial Sonata. Nilai estetika arsitektur *as an end* juga dapat terlihat pada pandangan *principal* terhadap nilai fungsi dan estetis yang diterapkan untuk mencapai kebutuhan manusia yang beraktivitas dalam ruang. Penulis dapat melihat bahwa detail-detail yang diperhatikan *principal* merupakan detail-detail kecil di luar konsep desain secara keseluruhan. Namun, ketika sudah dibangun proyeknya, hal-hal tersebut dapat dirasakan dampaknya. Hal ini membentuk karya dari Spatial Sonata menjadi otentik dengan adanya perhatian pada detail tersebut, dari segi fungsi, estetis, dan juga nilai etika terhadap material.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis dapat melihat bahwa *worldview* dan pencapaian estetis *principal* sangat tercermin pada proyek yang dihasilkan, sehingga membentuk ciri khas karya Spatial Sonata sendiri yang membuatnya menjadi otentik. Hal ini juga tercermin bagaimana *principal* ingin menghasilkan sesuatu yang sebaik-baiknya untuk klien dan hal tersebut dilakukan secara etis dan tanpa basa-basi langsung melalui hasil dari karya Spatial Sonata.