

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Penelitian

Judul penelitian yang akan dibahas oleh penulis adalah “**STRATEGI PERANCANGAN PLATFORM UNTUK MENGHASILKAN DESAIN YANG IDEAL**”.

1.2 Latar Belakang

Platform merupakan firma desain arsitektur yang berlokasi di Jakarta Barat dan sudah berdiri sejak tahun 2013. Platform didirikan oleh **Hendra Irwanto** yang merupakan *principal* arsitek di perusahaan tersebut (selanjutnya akan disebut HI). HI merupakan sarjana arsitektur dari Universitas Tarumanegara Jakarta. Platform dalam menghasilkan desain memiliki proses yang biasanya dilakukan untuk mengerjakan suatu proyek, yaitu *initial meeting* yang biasanya dilakukan oleh *principal* dengan klien, kemudian terdapat tahapan konsep, *preliminary*, *design development* dan gambar konstruksi.

Sektor proyek yang dikerjakan oleh Platform cukup bervariasi, mulai dari *commercial*, hingga *residential*. Namun untuk mayoritas dari proyek Platform adalah proyek *residential*. Dalam mengerjakan proyek *residential*, Platform juga memiliki beberapa pendekatan desain untuk mendesain rumah tinggal yaitu ketika rumah di desain berdasarkan profil pengguna, rumah tinggal dapat memberikan privasi kepada setiap kegiatan yang dilakukan oleh pengguna ruang, rumah tinggal yang dapat menjadi suatu tempat yang nyaman dan dilain sisi juga memberikan dampak ramah pemeliharaan, penggunaan integrasi *indoor* dan *outdoor*, permainan volume dan skala pada ruang, serta *sequence* untuk menghadirkan *sense of arrival*. Meskipun dalam prakteknya, beberapa pendekatan desain tersebut tidak dapat

sepenuhnya digunakan dalam suatu proyek rumah tinggal, dikarenakan beberapa faktor.

Dalam penulisannya, Kusumarini (2004) menjelaskan bahwa beberapa pendekatan desain digunakan oleh desainer guna mencapai hasil desain yang optimal, meskipun dalam prosesnya setiap pendekatan tidak harus mendapatkan porsi yang seimbang.

Berdasarkan kutipan tersebut, penulis melihat bahwa terjadinya penyesuaian terhadap pendekatan desain akan dipengaruhi hal-hal apa saja yang menentukan desain dapat dikatakan ideal. Kategori desain dapat dikatakan ideal adalah ketika hasil desain tepat secara fungsi, waktu, dan anggaran. Sehingga, berdasarkan fenomena tersebut penulis tertarik untuk meneliti bagaimana strategi Platform dalam proses desain untuk menghasilkan desain proyek rumah tinggal yang ideal, menggunakan pertimbangan ketepatan hasil desain pada waktu, fungsi, dan anggaran, melalui studi kasus proyek rumah tinggal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Seperti apa strategi Platform dalam proses desain untuk menghasilkan desain yang ideal dalam sektor *residential*?

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis memiliki tujuan untuk memahami dan menjelaskan bagaimana Platform berpikir dan bertindak dalam hal menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul pada proyek desain *residential* guna mencapai hasil desain yang ideal.

1.5 Signifikansi Penelitian

1) Bagi Penulis

Penulis berharap dengan penelitian ini, penulis dapat memahami lebih dalam lagi serta menjelaskan dengan rinci bagaimana cara Platform untuk menghasilkan suatu desain yang ideal pada proyek *residential*.

2) Bagi Perusahaan

Diharapkan melalui penelitian ini, perusahaan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan mengenai hal-hal terkait strategi mendesain untuk nantinya dapat membantu perusahaan mengembangkan proses desain di kemudian hari.

3) Bagi Pembaca

Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca dapat memperoleh pengetahuan, yaitu: bagaimana strategi Platform dalam proses desainnya untuk menghasilkan desain yang ideal?

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

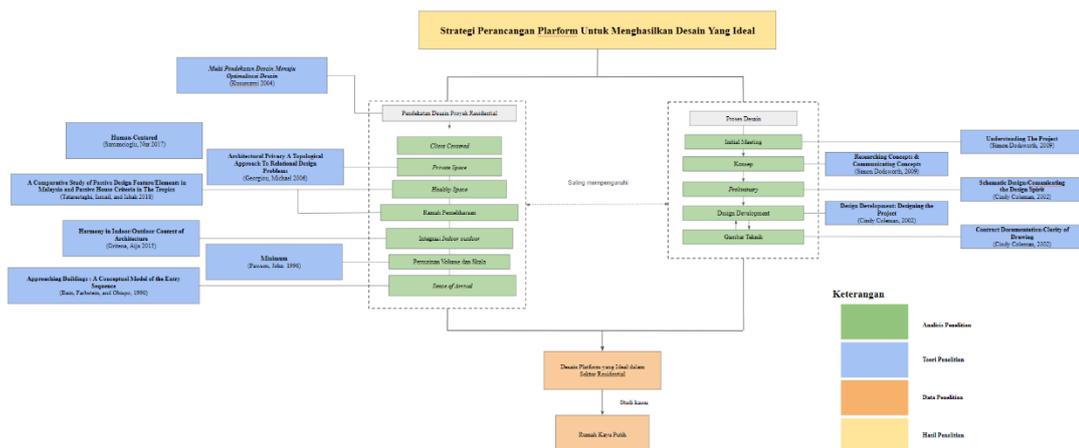
Ruang lingkup penelitian dibatasi penulis untuk memberikan fokus dan detail dalam karya tulis ini, yaitu:

1. Perusahaan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Platform yang berlokasi di Jakarta Barat.
2. Studi kasus dalam penelitian ini adalah satu proyek *residential* yang berlokasi di Foresta, perumahan Bumi Serpong Damai, untuk memudahkan penyebutannya, objek bahasan diberi nama **proyek rumah tinggal Kayu Putih**
3. Data-data diperoleh penulis sebagai *insider researcher*, dimana penulis terjun langsung sebagai karyawan di Platform, merasakan secara langsung sebagai bagian dari tim desainer, serta berpartisipasi dalam proses kreatif desain Platform.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data etnografi, dimana penulis terlibat secara langsung dalam aktivitas sehari-hari perusahaan. Data yang penulis kumpulkan berdasarkan apa yang sudah dialami oleh penulis telah penulis tuangkan dalam bentuk *fieldnotes*, kemudian data tersebut penulis kaji dengan pendekatan interpretatif, yang mana penulis menganalisis makna dari suatu tindakan dan mencari nilai-nilai di baliknya. Penulisan ini menggunakan studi kasus bukan sebagai metode, dengan meneliti suatu kasus khusus yang setiap prosesnya dicatat dan diteliti secara rinci guna mendapatkan penjelasan: bagaimana strategi Platform pada proses desain yang dapat menghasilkan hasil desain yang ideal?. Kasus yang diteliti pada penelitian ini adalah proyek rumah Kayu Putih, proyek ini mendukung penelitian karena proyek ini juga masih dalam proses perancangan sehingga membantu penulis untuk meneliti bagaimana Platform berproses mendesain suatu proyek rumah tinggal secara utuh.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Dokumentasi Jonathan Muljadi (2023)

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian berjudul “Strategi Platform untuk mencapai desain yang ideal di sektor *residential*” tersusun dalam lima bab.

Bab I membahas mengenai pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian teori, signifikansi penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir, dan sistematika penelitian.

Bab II membahas literatur yang relevan dengan topik penelitian, termasuk teori-teori yang mendukung penelitian.

Bab III menjabarkan kumpulan data yang diperoleh penulis melalui posisi *insider researcher*, dan wawancara yang terbatas dalam lingkup proyek Rumah Kayu Putih. Fokus dalam pembahasan akan mengerucut pada strategi Platform untuk menghasilkan desain yang ideal yang dapat dilihat dari proses desain nya.

Bab IV menganalisis data penelitian yang sudah dikumpulkan pada bab III dengan kajian teori di Bab II. Bab ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab V berupa kesimpulan dari hasil analisis penelitian penulis di Platform, serta saran yang dapat penulis berikan terkait topik penelitian ini.