

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tradisi seni keramik di Indonesia telah berkembang sejak era Neolitikum. Bukti arkeologis menunjukkan bahwa berbagai artefak keramik yang ditemukan merupakan warisan budaya dari para migran Asia Tenggara yang telah mengenal teknik pembuatan gerabah dan alat untuk mengolah kulit kayu menjadi pakaian. Kebudayaan masa tersebut diyakini mendapat pengaruh signifikan dari para imigran tersebut, khususnya dalam aspek pengetahuan mengenai kelautan, pertanian, dan peternakan. Berbagai temuan berupa gerabah serta peralatan pengolahan kulit kayu menjadi pakaian mencerminkan dinamika kehidupan masyarakat prasejarah. Seiring perkembangan zaman, kebutuhan manusia terus mengalami transformasi, yang tercermin dalam penciptaan berbagai alat bantu untuk mendukung aktivitas sehari-hari, seperti pembuatan kapak dari batu. Di wilayah Sumatra, misalnya, ditemukan pecahan periuk belanga di situs arkeologi Bukit Kulit Kerang (Utomo, 2013).

Hingga saat ini, seni keramik telah bertahan dari jaman ke jaman, dan penggunaannya tetap tersebar luas. Walaupun jaman telah berkembang menjadi masa yang lebih modern, seni keramik sendiri tetap populer di kalangan anak-anak muda yang tertarik dengan kerajinan tangan. Salah satu studio seni yang mendukung dan mendorong seni keramik di Indonesia saat ini adalah Wabi Studio.

Wabi studio merupakan studio seni keramik independen yang didirikan oleh Claresta Halim pada tahun 2022. Claresta adalah mahasiswa Universitas Pelita Harapan jurusan Desain Produk, angkatan 2018. Minat Claresta pada seni keramik dimulai ketika mengikuti kelas elektif seni keramik di tahun 2019. Awalnya klien memasuki jurusan desain produk karena ingin mendalami ilmu pembuatan perhiasan, namun akhirnya jatuh cinta pada seni keramik. Selain, mengikuti kelas elektif seni keramik, Claresta juga mengasah kemampuannya dengan belajar secara otodidak dari sumber-sumber *online*.

Wabi Studio memiliki misi untuk membangun sebuah komunitas penggemar seni keramik yang menjadi jembatan antara seniman-seniman keramik dan kalangan umum di Indonesia. Pada dasarnya, seni keramik di Indonesia kurang di hargai dan di apresiasi. Claresta berharap Wabi Studio dapat meningkatkan keberadaan dan apresiasi seni keramik buatan tangan. Tidak sekedar hasil dari produksi pabrik, Wabi Studio ingin menunjukkan proses pembuatan karya keramik yang menyenangkan dan keindahan karya keramik yang tidak dapat direplika oleh produksi masal.

Untuk membangun komunitas tersebut, Wabi Studio membutuhkan tempat yang dapat menampung proses pembuatan seni keramik dan tempat yang memadai perkumpulan para seniman dan penggemar seni keramik. Area ini mampu menyelenggarakan seluruh aktivitas yang akan dijalankan oleh Wabi Studio. Selain itu, area juga terbuka untuk kalangan umum dengan harapan dapat menarik perhatian pengunjung untuk mengikuti aktivitas seni keramik yang berlangsung. Area yang dirancang untuk Wabi Studio merupakan *Ceramic*

experience center, dimana anggota komunitas seni keramik dan kalangan umum dapat berbaur untuk menikmati dan menghargai seni keramik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan interior *Ceramic Experience Center* dapat menyediakan fasilitas yang sesuai dengan aktivitas seni keramik di Wabi Studio?
2. Bagaimana perancangan interior *Ceramic Experience Center* mampu fokus pada seni keramik dan menyediakan sarana bagi Wabi Studio untuk meningkatkan minat seni keramik di Indonesia?
3. Bagaimana perancangan interior *Ceramic Experience Center* mampu memberi pengalaman yang nyaman dan berkesan untuk para pengunjung sehingga mereka menikmati kunjungannya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah perancangan interior *Ceramic Experience Center* sudah menyediakan fasilitas yang sesuai dengan aktivitas seni keramik di Wabi Studio.
2. Untuk mengetahui apakah perancangan interior *Ceramic Experience Center* mampu fokus pada seni keramik dan menyediakan sarana bagi Wabi Studio untuk meningkatkan minat seni keramik di Indonesia.
3. Untuk mengetahui jika perancangan interior *Ceramic Experience Center* mampu memberi pengalaman yang nyaman dan berkesan untuk para pengunjung sehingga mereka menikmati kunjungannya.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Kontribusi Praktis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi saran untuk pengembangan perancangan interior *Ceramic Experience Center* yang lebih optimal yang nyaman untuk pengunjung.

Kontribusi Teoretis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan informasi literatur untuk perancangan tempat yang memwadahi perkembangan budaya seni, khususnya seni keramik lewat pengalaman ruang dengan pendekatan naratif dan multi sensori.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Batasan penelitian dan perancangan interior *Ceramic Experience Center* dikelompokkan menjadi empat kategori besar yaitu, fokus perancangan, subjek perancangan, lokasi perancangan dan teknis waktu perancangan dan penelitian proyek ini. Batasan pertama yaitu fokus perancangan yang tertuju pada seni keramik. Perancangan *Ceramic Experience Center* yang dikelola oleh Wabi Studio akan berfokus pada seni keramik sehingga perancangan interior utamanya akan bertujuan untuk aktivitas seni keramik dan lalu didampingi oleh fasilitas-fasilitas seni lainnya. Mayoritas fasilitas akan digunakan untuk seni keramik dan fasilitas tambahan lainnya akan melengkapi seni non keramik.

Batasan selanjutnya adalah batasan adalah subjek perancangan yaitu seni keramik dan *Ceramic Experience Center*. Perancangan interior akan berpusat

pada seni keramik sebagai seni utama dan identitas *Ceramic Experience Center*. Perancangan tidak akan terlepas dari identitas Wabi Studio sebagai studio seni keramik independen di Indonesia dan tidak akan terlepas dari seni keramik yang menjadi subjek utama perancangan. Lokasi perancangan sebaiknya memiliki lokasi baru yang mudah untuk diakses, ramai dengan pengunjung umum dan mendapatkan banyak cahaya matahari alami. Area perancangan harus terbuka namun tetapi mampu menyediakan pemisahan ruang ketika beberapa aktivitas berbeda berlangsung secara serentak. Selain itu, area perancangan harus cukup luas untuk mampu menyediakan fasilitas-fasilitas yang dengan optimal mendukung aktivitas seni keramik dalam *Ceramic Experience Center*.

Batasan terakhir adalah batas teknis waktu di mana penelitian dan proyek ini diperkirakan akan berlangsung selama 1 tahun dari awal pembuatan proposal hingga hasil akhir perancangan interior. Waktu pelaksanaan penelitian sebelum proyek dimulai tidak lebih dari 8 bulan dan waktu perancangan interior proyek tidak melebihi 6 bulan.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan interior dilakukan dengan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang kebutuhan seni keramik dan fasilitas lainnya yang disediakan oleh Wabi Studio. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung perancangan *Ceramic Experience Center* terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung di lapangan oleh peneliti.

Dalam perancangan ini, terdapat 2 teknik pengumpulan data primer, yaitu:

i. Observasi Partisipasi

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek tujuan.

Pengamatan dilakukan secara langsung, dari pengawasan lokasi *existing* Desa Ganara TMII dan juga pengamatan aktivitas seni keramik yang berlangsung dalam Wabi Studio.

Dalam tahap ini, peneliti akan mengamati dan berpartisipasi dalam aktivitas seni keramik selama kurang lebih satu setengah jam, untuk mengetahui kelengkapan fasilitas aktivitas seni yang ada. Selain itu, observasi ini juga mengamati pengunjung yang melakukan seni bukan seni keramik, dan kebiasaan pengunjung yang datang. Hasil observasi ini dikumpulkan dalam bentuk dokumentasi foto, video dan catatan

ii. Wawancara Terstruktur dan Tak terstruktur

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang kemudian hasilnya dicatat atau direkam. Sebelum proses perancangan, peneliti akan melakukan

wawancara terstruktur dengan representatif dari pihak Desa Ganara TMII sebagai referensi untuk mengetahui sistem kerja, aktivitas seni, kebutuhan studio seni keramik. Peneliti juga melakukan wawancara dengan Wabi Studio untuk mengetahui latar belakang, visi, misi, tujuan dan harapan Wabi Studio sebagai klien dari proyek ini. Selain itu, peneliti akan melakukan wawancara tak terstruktur dengan ahli seni keramik.

iii. Survei

Ini adalah tahap peneliti mengumpulkan data ukuran lokasi *existing* dan lokasi baru perancangan interior. Mengukur area *existing* untuk mengidentifikasi permasalahan desain yang berkaitan dengan aktivitas seni keramik dan mengukur bangunan atau area baru yang akan digunakan untuk menganalisa apakah terdapat area tersebut ideal untuk digunakan sebagai tempat berseni keramik.

2. Data Sekunder

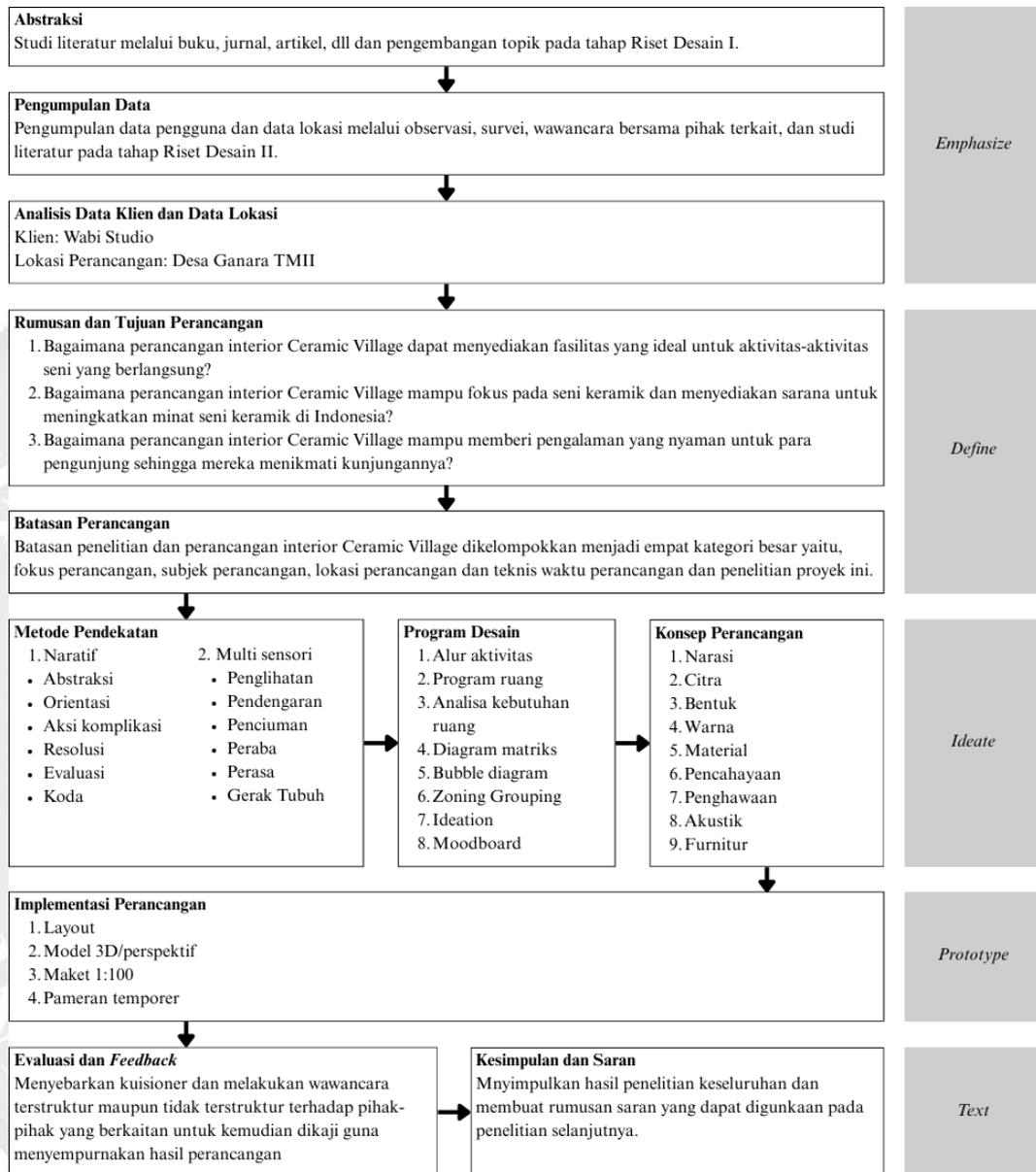
Teknik pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data-data tambahan yang mendukung data primer, yang dapat ditemukan melalui studi literatur, internet, jurnal dan referensi lainnya. Data dikumpulkan dalam bentuk foto, video dan catatan.

1.7 Metode Desain dan Pendekatan Pemecahan Masalah

Pendekatan dalam suatu perancangan interior adalah suatu metode untuk menganalisis dan merancang konseptual objek perancangan secara lebih efektif sekaligus optimal. Pendekatan dalam perancangan interior juga dilakukan sebagai sarana untuk menyelesaikan masalah desain sehingga batasan keberhasilan perancangan menjadi lebih jelas. Dalam perancangan *Ceramic Experience Center*, pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan naratif dan multi sensori. Pendekatan ini diterapkan dalam ruang lingkup interior sebagai metode perancangan yang dapat menciptakan sebuah alur cerita yang dapat menunjukkan kisah tentang suatu peristiwa secara eksplisit melalui perancangan interior. Perancangan melalui pendekatan naratif dimulai dari mengidentifikasi masalah desain dan berakhir dengan mengembangkan suatu solusi desain. Narasi pada perancangan interior akan memberi makna pada desain, menambah pemahaman akan sifat manusia sebagai pengguna dan berfungsi sebagai alat komunikasi (Maulidina, 2015)

Sedangkan pendekatan multisensori akan mendorong indera manusia melalui rangsangan terhadap berbagai indera dengan menciptakan sebuah pengalaman ruang yang menggugah rasa bagi pengunjung (Amadea, 2023). Pendekatan ini akan memanfaatkan lima indera dalam perancangan interior, dimana desain tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengunjung yang sedang berkunjung ataupun beraktivitas. Desain dengan multisensori akan menciptakan suasana yang lebih menarik dan mendorong pengunjung untuk tinggal lebih lama.

1.8 Kerangka Alur Perancangan Interior



Gambar 1.1. Kerangka Alur Perancangan
Sumber: KPI (2025)

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir mengenai *Perancangan Interior Ceramic experience center* dengan pendekatan naratif dan multi-sensori disusun dalam beberapa bab. Bab I merupakan bab pendahuluan yang dimulai dengan pemaparan latar belakang mengenai alasan pemilihan lokasi perancangan di area Desa Ganara TMII. Selanjutnya, bab ini memuat perumusan masalah, tujuan serta manfaat perancangan, batasan dan ruang lingkup penelitian, metode pengumpulan data, pendekatan penelitian yang digunakan, sistematika penulisan, serta alur proses perancangan interior.

Bab II memuat kajian teori yang mendasari proses penelitian dan perancangan. Di dalamnya dibahas berbagai teori dan konsep yang relevan, termasuk definisi, prinsip, standar, serta studi kasus mengenai *Ceramic experience center*. Selain itu, dijelaskan pula pendekatan naratif dan multi-sensori yang menjadi dasar penerapan konsep dalam desain interior.

Bab III menjelaskan topik perancangan berdasarkan data awal yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan pihak klien. Data tersebut meliputi informasi tentang klien dan lokasi proyek. Dari data inilah dilakukan analisis permasalahan yang kemudian dijadikan dasar penyusunan konsep desain. Proses desain dalam bab ini meliputi penyusunan program desain, yang terdiri dari alur aktivitas, kebutuhan ruang, luas total area, diagram matriks, *bubble diagram*, zonasi, dan pengelompokan ruang. Selain itu, dijabarkan juga konsep perancangan yang mencakup unsur naratif, citra visual, bentuk, warna, material, pencahayaan, ventilasi, akustik, hingga elemen furnitur, yang semuanya diterapkan dalam desain akhir.

Bab IV berisi pembahasan dan analisis hasil implementasi desain. Penilaian dilakukan berdasarkan teori pendekatan yang digunakan serta umpan balik dari narasumber, guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Tanggapan tersebut kemudian dikaji lebih lanjut untuk menyempurnakan hasil perancangan dan merumuskan kesimpulan dari penelitian.

Bab V merupakan penutup yang memuat rangkuman akhir dan saran terhadap hasil keseluruhan perancangan. Saran yang diberikan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain interior, baik dalam konteks topik yang diangkat maupun sebagai referensi edukatif bagi pembaca. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi maupun bahan kajian lanjutan bagi mahasiswa yang tertarik pada topik serupa.

