

'Atmosfer Ruang' sebagai Pendekatan Perancangan TSDS Interior Architects

Valerie Theodora

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200031@student.uph.edu

Kuntara Wiradinata

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
kuntara.wiradinata@uph.edu

ABSTRAK

Principal TSDS IA percaya bahwa desain yang baik tidak hanya berdasarkan keindahan visual atau estetika saja namun dapat dirasakan sebagai atmosfer saat seorang individu masuk ke dalam ruangan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami bagaimana cara TSDS IA menerapkan atmosfer ruang sebagai pendekatan desain dalam proses desain mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Etnografi yang dilakukan selama waktu 10 bulan. Analisis data secara kualitatif menggunakan perspektif Interpretatif, dengan studi kasus dua proyek rumah tinggal Orchard Road dan Batam. Cara berpikir TSDS IA untuk mencapai arsitektur berkualitas dan sikap kompromi tim desainer yang merupakan cara bertindak dalam menghadapi limitasi dalam proyek melahirkan arsitektur berkualitas dengan atmosfer yang diharapkan.

Kata Kunci: Atmosfer Ruang, Etnografi, Perspektif Interpretatif, Arsitektur Berkualitas

PENDAHULUAN

Dalam menjalani proses perancangan desain interior maupun arsitektur, seorang desainer, tim desainer, atau biro desain memiliki pendekatannya masing-masing dalam hal mendesain. Pendekatan desain yang digunakan oleh masing-masing desainer, tim, dan biro adalah unik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Biro konsultan desain Tony Sofian Desain Studio Interior Architects (yang selanjutnya disebut TSDS IA) tentu memiliki pendekatan sendiri untuk dapat mencapai solusi yang sesuai. Tony Sofian (selanjutnya disebut TS) selaku *principal* percaya bahwa desain yang baik tidak hanya berdasarkan keindahan visual atau estetika saja namun dapat dirasakan sebagai atmosfer saat seorang individu masuk ke dalam ruangan tersebut. Menurut Hariyanto dan Khamdevi (2022), Peter Zumthor menyatakan bahwa perasaan atau suasana hati dalam melihat karakter fisik suatu ruang untuk menciptakan atmosfer "bergerak" dengan arsitekturnya bahwa suatu tempat adalah puncaknya dari segi suara, warna, tampilan material, dan yang terpenting bentuk suatu bangunan dalam menciptakan atmosfer. Melalui kepekaan emosional ini, lahirlah tanggapan emosional spontan yang mampu membuat seorang individu yang berada dalam ruangan tersebut mengapresiasi secara langsung atau menolak secara sekejap.

Dalam proses desain perancangan di TSDS IA, terdapat pendekatan yang digunakan dalam perancangan untuk menghadirkan atmosfer ruang dalam desain. Dengan melihat latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan pengkajian tentang bagaimana TSDS IA menerapkan atmosfer ruang sebagai pendekatan desain dalam proses desain mereka. Penulis melihat bahwa pendekatan desain TSDS IA mengandung nilai-nilai yang menarik untuk dipelajari dan ditelusuri lebih dalam lagi. Maka dari itu, penulis akan melakukan penelitian mengenai “Atmosfer Ruang’ Sebagai Pendekatan Desain TSDS Interior Architects”.

KAJIAN TEORI

Teori landasan yang digunakan pada studi yang dilakukan adalah *Atmospheres* karya Zumthor, khususnya teori mengenai *nine chapters of atmospheres*. Zumthor dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat sembilan faktor yang dapat memengaruhi Atmosfer Ruang. Sembilan faktor ini dapat dipelajari dan diterapkan oleh desainer untuk menciptakan atmosfer ruang yang sesuai dengan keinginan desainer, tidak hanya sebatas estetika visual saja.

TSDS IA menggunakan strategi perancangan atmosfer ruang untuk dapat menciptakan ruangan yang tidak hanya estetika secara visual namun pengguna dapat merasakan atmosfernya saat memasuki ruangan. *Nine chapters of atmosphere*, yaitu: 1) *Body of Architecture*, (2) *Material Compatibility*, (3) *Tension Between Interior and Exterior*, (4) *Between Composure and Seduction*, (5) *The Temperature of Space*, (6) *The Light on Things*, (7) *Levels of Intimacy*, (8) *The Sound of Space*, dan (9) *Surrounding Objects*. Coleman (2002) khususnya menjelaskan mengenai tahapan-tahapan dalam mendesain. Proses desain adalah tahapan linear yang dimulai saat berkomunikasi dengan klien dan mendapatkan proyek hingga titik akhir di mana desain sudah diimplementasikan. Terdapat 5 tahapan besar dalam proses mendesain menurut Coleman: (1) *Predesign services*, (2) *Programming*, (3) *Schematic Design*, (4) *Design Development*, dan (5) *Contract Documentation*.

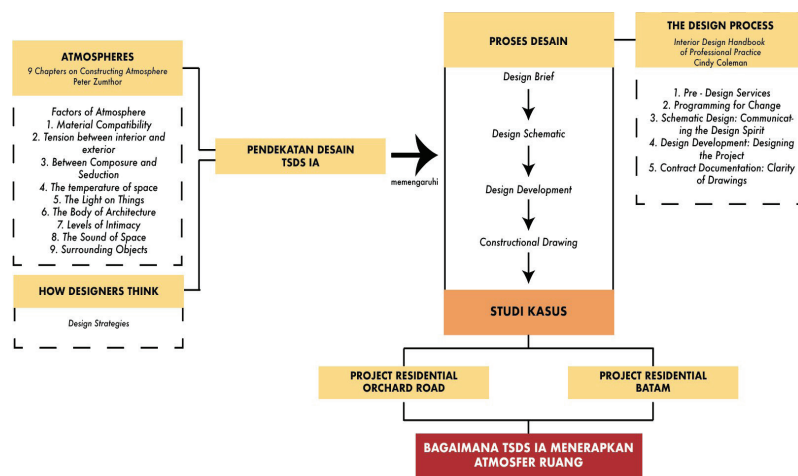
METODOLOGI

Penelitian berfokus pada perancangan proyek yang berlangsung selama penulis menjalankan program magang dalam kurun waktu 10 bulan. Penelitian menggunakan metode kualitatif etnografi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara penelitian lapangan. Menurut Crouch & Pearch (2012), Kemungkinan untuk menggunakan pendekatan etnografi untuk penelitian di bidang desain sangat banyak. Dalam setiap kasus, terbuka kemungkinan untuk membuat fokus penelitian dan menyusun kerangka masalah penelitian, kemudian menetapkan beberapa pertanyaan fokus dan konsep yang peka, merekomendasikan metode yang tepat untuk pengumpulan dan analisis data, menunjukkan jenis data yang akan dihasilkan, menemukan teori dan referensi yang mungkin digunakan, dan menunjukkan siapa yang mungkin mendapat manfaat dari penelitian yang diusulkan.

Analisis data secara kualitatif akan menggunakan perspektif Interpretatif. Perspektif Interpretatif. Neuman (2014) menyebutkan bahwa Ilmu sosial interpretatif berkaitan dengan bagaimana orang berinteraksi dan bergaul satu sama lain. Secara umum,

pendekatan interpretatif adalah analisis sistematis terhadap tindakan yang bermakna secara sosial melalui pengamatan langsung dan rinci terhadap orang-orang di lingkungan alam untuk sampai pada pemahaman dan interpretasi tentang bagaimana orang menciptakan dan memelihara dunia sosialnya. Pendekatan Interpretatif membutuhkan asumsi bahwa TSDS IA adalah lingkungan masyarakat yang berinteraksi dalam konteks budaya dan Atmosfer Ruang adalah produk kreatif mereka dalam budaya.

Pendekatan tersebut dapat dilihat dari dua studi kasus proyek TSDS IA yaitu rumah tinggal *Orchard Road* dan rumah tinggal Batam. Strategi analisis yang akan dipakai untuk mengupas penerapan atmosfer ruang yang digunakan TSDS IA dalam kedua studi kasus menyalangkan teori *nine chapters of atmosphere* karya Zumthor dengan proses desain TSDS IA.



Gambar 1 Kerangka Berpikir. (Sumber: Theodora, 2023)

PEMBAHASAN

Salah satu pendekatan desain yang digunakan oleh TSDS IA sebagai biro perusahaan konsultan desain adalah *nine chapters of atmospheres* karya Zumthor. Pendekatan ini digunakan saat melakukan setiap tahap proses desain TSDS IA: (1) *Pre-design*, (2) *Design Schematics*, (3) *Design Development*, hingga (4) *Constructional Drawing*. Penulis melihat kalau TS sudah mendalami profesi sebagai arsitek dan desainer sejak tahun 1999. Pengalamannya dalam berkarya dan pendidikan doktoral dalam bidang arsitektur telah membentuk idealisme desain yang kuat bagi TS, atau yang biasa disebut sebagai *benchmark* oleh beliau. *Benchmark* ini digunakan saat pertama kali mendesain suatu proyek, di mana desainer memiliki kebebasan dalam berkarya tanpa memikirkan keterbatasan atau limitasi proyek. *Benchmark* pertama dapat dilihat dalam pemilihan material. Material berkualitas menurut TSDS IA adalah yang memiliki kehadiran material terbaik saat dirasakan melalui panca indra manusia atau secara multi-sensori, contohnya dari warna, tekstur, serat, corak, bentuk, berat, dimensi, dan lain-lain. Mebel yang baik menurut tim TSDS IA adalah yang memiliki desain yang baik dilihat dari segi pemilihan material, warna, skala, proporsi, tekstur, kualitas

mebel yang baik, dan menarik secara visual. Perlu diperhatikan bagaimana mebel tersebut akan memengaruhi atmosfer ruang. Pencahayaan yang digunakan mengutamakan suasana dan atmosfer yang dihasilkan.

Dalam halnya *Body of Architecture*, studi berkala dilakukan sehingga kehadiran material dalam perancangan adalah paling optimal dan sesuai dengan atmosfer yang ingin dihasilkan, yang didasarkan oleh konsep, dirasakan melalui indra manusia, dan dinilai dengan menggunakan intuisi desainer.

Penulis melihat bahwa TSDS IA secara detail dan intensif mendiskusikan pentingnya menggunakan material asli dalam merancang, dan menghindari penggunaan material sintetis. Sifat material asli yang lebih taktil dan sensorik daripada bahan sintetis, membantu menciptakan atmosfer yang lebih menarik dan imersif. Contohnya adalah pada proyek rumah tinggal Batam yang menggunakan karakter garis yang lembut, bidang yang besar dengan kontras rendah, warna netral, dan pemilihan mebel yang besar dan berat, ruangan seolah-olah sedang berbincang kepada pengguna 'beristirahatlah dengan saya, mari kita rayakan hari dengan segelas sampanye'.

Ruangan mendorong pengguna untuk merasa tenang. Aspek fungsionalitas, berkelanjutan, serta pemeliharaan material juga menjadi pertimbangan agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Contohnya adalah pada proyek rumah tinggal Orchard Road di mana penulis melihat TSDS IA memiliki perhatian terhadap material yang berkelanjutan serta yang dapat memberikan klien kemudahan pemeliharaan material saat ia menempati rumahnya. Konsep *form follows function* diaplikasikan pada proses desain TSDS IA. Namun, desainer memiliki pola pikir untuk mulai berpikir dari *form* terlebih dahulu, lalu fungsi dan konstruksi akan dipikirkan setelah itu.

Pada aspek *Material Compatibility*, penulis melihat TSDS IA memiliki kecenderungan untuk memadukan material dengan tekstur yang berbeda dalam satu ruang untuk menghasilkan atmosfer ruang yang lebih hidup. Tekstur kasar dipadukan dengan tekstur halus, material *matte* dengan *semi-gloss*, dan perpaduan tekstur material lainnya. Dengan menggunakan beberapa material dengan sifat yang berbeda akan menghasilkan atmosfer yang lebih hidup yang dapat merangsang kelima indra manusia.

TSDS IA memiliki kecenderungan untuk bermain dengan tekstur yang ada, baik dengan memadukan arah dari tekstur atau menggunakan tekstur tersebut untuk menghasilkan suatu bentuk. Dengan ini memberikan kesan tekstur tersebut suatu dimensi, meningkatkan daya tarik visual, dan dapat digunakan untuk membangun kehadiran material atau efek visual yang sesuai dengan konsep dan atmosfer yang ingin dicapai. Material dipadukan dengan menggunakan intuisi desainer pada tahap desain, kemudian dirasakan dan dinilai melalui sampel material atau dengan menggunakan *material board*. Permainan tekstur ini berfungsi dalam dua poin besar: (1) Secara estetik: permainan tekstur dapat berpengaruh terhadap

proporsi, skala, kesatuan yang harmonis, dan daya tarik visual dari suatu bidang dan ruang. (2) Secara fungsional: permainan tekstur digunakan menyesuaikan dimensi material dan mencapai keselarasan proporsi.

Aspek *Tension Between Interior & Exterior* dapat dibahas melalui beberapa poin: (1) Eksterior dan Interior: keharmonisan dapat diciptakan dengan menggunakan transisi antara eksterior dan interior, khususnya pada lanskap. Contohnya adalah dengan menggunakan taman kering sebagai transisi antar pemandangan lanskap hutan dengan interior ruangan. (2) Membuat pengalaman ruang dalam rumah, untuk menciptakan sebuah 'rumah yang bercerita'. Masing-masing ruang memiliki konsep dasar yang sama sehingga memiliki keselarasan saat pengguna bertransisi dalam rumah. Akan tetapi setiap ruangan memiliki keunikannya sendiri dengan atmosfer ruang yang berbeda di mana masing-masing ruangan dibuat unik disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan serta pengguna dari ruang tersebut. Keunikan ini dapat membantu menciptakan rasa memiliki dan keterikatan pengguna pada ruangan, yang dapat menyebabkan pengalaman ruang yang positif. (3) Transisi antar ruang perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan pengalaman ruang. Hal ini dapat dilihat dari desain pintu di mana setiap pintu pada proyek perancangan yang berbeda memiliki desain yang berbeda. Terdapat banyak pertimbangan untuk menghasilkan pengalaman ruang sensorik serta fungsi yang optimal, misalnya: dimensi, proporsi, material, bobot, dan ergonomi pintu.

Between Composure and Seduction membahas bagaimana desainer harus dapat membayangkan dan memiliki intuisi mengenai pengalaman ruang yang paling optimal saat mendesain. TSDS IA selalu menyertakan material dalam bidang besar untuk dipadukan dengan material lain saat membahas desain, pencahayaan dan pengaruhnya terhadap material. Faktor lingkungan adalah pertimbangan utama, lingkungan yang terancam hama rayap dapat mengubah persepsi bahan, dari awal pertimbangan yang mengutamakan tampilan dan pengaruhnya menjadi pertimbangan pada bahan yang tahan terhadap rayap. Faktor ideal terhadap atmosfer ruang menjadi bergeser, namun TSDS IA tetap mengutamakan pengguna untuk menciptakan ruang pengalaman yang imersif dan eksploratif. Hal ini berguna untuk membangun rasa antisipasi saat pengguna melewati ruangan-ruangan dalam area perancangan.

Dalam aspek *The Temperature of a Space*, penulis melihat TSDS IA menetapkan temperatur warna yang dapat dipertimbangkan secara psikis dalam pemilihan warna, tekstur, *finishing* material, pencahayaan, dan perpaduan material. Ruang dengan palet warna yang cenderung dingin belum tentu menghasilkan atmosfer ruang yang dingin jika dipadu padankan dengan tekstur material seperti tekstur kayu, yang memiliki sifat hangat. Selain itu material *matte* memberikan rasa yang lebih hangat, sedangkan material mengkilap seolah-olah memancarkan temperatur dingin. Desainer perlu memiliki intuisi ini untuk menghasilkan atmosfer yang optimal dan sesuai.



Gambar 2 Ruang Keluarga Proyek Rumah Tinggal Batam dengan Perpaduan Material Warna Netral dan Tekstur Kayu. (Sumber: Dokumen TSDS IA, 2022)

Penulis melihat pada aspek *The Light on Things*, TSDS IA memiliki kecenderungan untuk menggunakan beberapa jenis pencahayaan pada berbagai bidang interior (pada plafon, dinding, lantai, digantung, diletakkan di atas meja, dan lain-lain) dalam suatu ruangan untuk membangun atmosfer ruang yang sesuai dan ruangan yang hidup. Arah pencahayaan penting dipertimbangkan untuk mengarahkan mata pengguna terhadap elemen ruang yang ingin disorot dan membangun perasaan senang pada pengguna. Seperti contohnya menyoroti lukisan pada tempat tinggal seorang kolektor lukisan. Studi berkala dan proses tukar pikiran dengan tim atau dengan ahli pencahayaan dilakukan untuk menghasilkan pengalaman ruang yang optimal bagi pengguna, contohnya dengan meminimalkan silau pada ruang.

Levels of Intimacy membahas bagaimana proporsi, skala, dan jarak antar semua elemen interior didesain berdasarkan intuisi desainer untuk menghasilkan suatu keharmonisan ruang yang sesuai dengan atmosfer yang ingin dihasilkan. TSDS IA selalu melakukan studi penetapan ruang yang harmonis dengan teknik diskusi melalui sebuah kertas dengan skala 1:1 atau pada *software* 2D dan 3D sehingga desainer dan tim TSDS IA dapat membandingkan beberapa opsi proporsi dan memilih proporsi yang paling optimal. Segala elemen interior didesain dengan mengingat ergonomi tubuh dari klien untuk menghasilkan interior ruang yang fungsional secara optimal bagi pengguna. Terdapat kekritisian juga untuk menghasilkan desain dengan skala manusia sehingga pengguna tidak merasa terintimidasi dengan ruangan.

Dalam menghasilkan atmosfer ruang yang bising atau tenang (*Sound of Space*), desainer TSDS IA memiliki kecenderungan untuk menggunakan aspek karakter material, tekstur, pencahayaan, suara, bentuk, pola, skala, jarak, dan dimensi. Karakter garis yang kuat dan dinamis, elemen dekoratif yang besar, dan bentuk yang ramai dapat mengarahkan perasaan seseorang kalau ruangan tersebut memiliki atmosfer yang ramai dan hidup. Sedangkan karakter garis yang lembut, bidang yang besar dengan kontras rendah, dan warna netral dapat mengarahkan perasaan seseorang kalau ruangan memiliki atmosfer yang tenang.

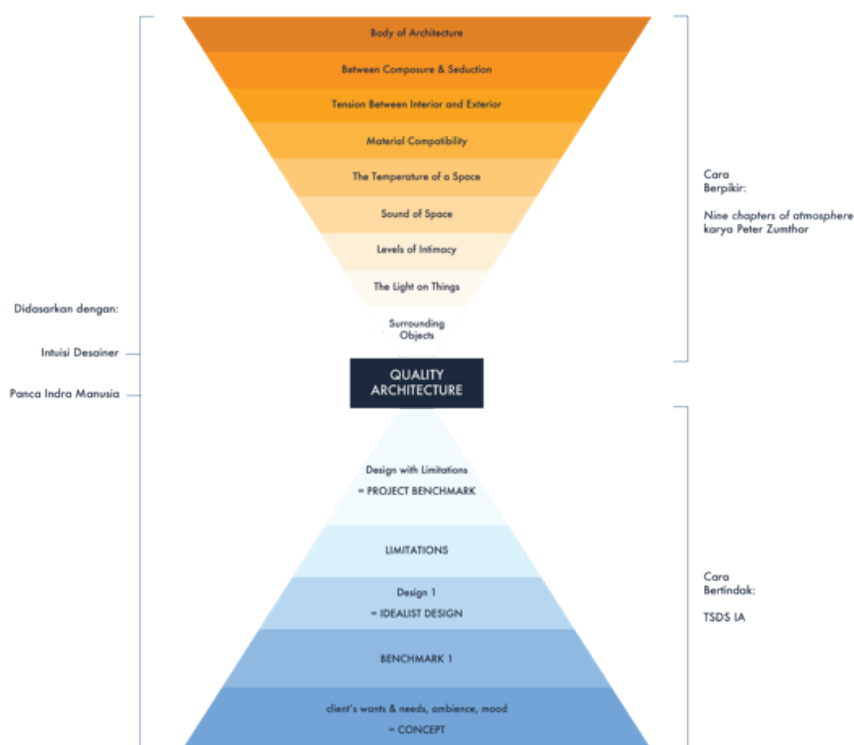


Gambar 3 Ruang Home Theater Proyek Rumah Tinggal Batam Desain 1 dan Desain 2 dengan Perbedaan Pencahayaan. (Sumber: Dokumen TSDS IA, 2022)

Pada *Surrounding Objects*, pemilihan mebel penting untuk diperhatikan saat mendesain. Terutama atmosfer yang ingin dihasilkan serta komposisi antara ruang dan mebel tersebut. TSDS IA selalu menimbang penggunaan mebel dengan bentuk klasik menonjol saat berada di ruangan dengan bentuk geometris. Komposisi ruang di mana sisi kiri dan kanan memiliki garis dan bentuk yang minim, dan bagian tengah memiliki bentuk yang lebih signifikan menarik perhatian pengguna terhadap bagian tengah ruang. Meja konsol yang berada di tengah ruang dengan karakter garis yang kuat dan bentuknya yang signifikan membuat mebel terlihat berat. Mebel tersebut cocok menjadi pusat perhatian dan membangun atmosfer ruang yang lebih mewah dan elegan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pendekatan desain yang memberi bobot Atmosfer Ruang dalam setiap langkah perancangan TSDS IA untuk menghasilkan atmosfer ruang. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan beberapa hal mengenai bagaimana TSDS IA menerapkan atmosfer ruang sebagai pendekatan desain dalam proses desain.



Gambar 4 Tahapan Cara Berpikir dan Cara Bertindak TSDS IA dalam Mencapai Quality Architecture. (Sumber: Theodora, 2023)

1. Proses desain TSDS IA dijalani dengan menggunakan *nine chapters of atmosphere karya Peter Zumthor, dirasakan melalui panca indera manusia, dan dinilai menggunakan intuisi desainer, untuk menghasilkan atmosfer yang paling optimal*. TS yang sudah bergerak dan berpengalaman di bidang desain memiliki dasar pemikiran yang menghasilkan suatu intuisi desain. Intuisi TS selaku *principal* kemudian dikomunikasikan kepada tim desain sehingga tim desain memiliki pemahaman yang sama mengenai atmosfer yang ingin dicapai. Terdapat banyak proses studi dan bertukar pikiran perihal sensasi indera manusia yang dilakukan tim hingga menghasilkan suatu atmosfer yang optimal.
2. Atmosfer menurut Zumthor adalah suatu cara berpikir untuk mencapai arsitektur berkualitas yang tidak selamanya bisa bekerja atau tidak bersifat mutlak dalam menjalani proses desain. Desain yang ideal pada awal desain tidak selamanya dapat direalisasikan. Hal ini dikarenakan setiap proyek memiliki limitasi sehingga desainer harus melakukan kompromi sebagai cara untuk mendekati nilai ideal. jika cara berpikir Zumthor dan cara bertindak TSDS IA diterapkan dengan baik, maka lahirlah *quality architecture*.
3. Untuk menghasilkan atmosfer ruang yang optimal, *nine chapters of atmosphere* diterapkan secara intuitif pada setiap tahapan desain, dengan menggunakan panca indera manusia, mulai dari pra-desain hingga tahap pembangunan. Intuisi yang baik untuk menghasilkan atmosfer yang optimal dengan menggunakan

panca indra manusia - baru dapat diterapkan jika didasari dengan pengalaman dan pengetahuan desainer. Setelah itu, proses studi berkala serta tukar pikiran dengan tim desain perlu dilakukan untuk menilai dan mempertimbangkan keputusan yang akan dan sudah dilakukan untuk memastikan atmosfer yang optimal. Proses studi berkala dilakukan karena pada setiap proyek akan terjadi perubahan desain dan keputusan-keputusan untuk menghasilkan kompromi. Melalui pengetahuan, wawasan, dan pengalaman, seorang desainer dapat memiliki intuisi Atmosfer Ruang yang lebih baik saat mendesain dan menerapkan *nine chapters of atmosphere* dengan lebih optimal saat mendesain.

DAFTAR PUSTAKA

- Coleman, C. (2002). *Interior Design Handbook of Professional Practice*. New York: McGraw-Hill Professional.
- Crouch, C. & Pearce, J. (2012), *Doing Research in Design*, Editorial offices: 50 Bedford Square, London WC1B 3DP, UK 175 Fifth Avenue, New York, NY 10010
- Dodsworth, S. (2012). *The Fundamentals of Interior Design*. AVA Publishing SA.
- Gladwell, M. (2005). *Blink: The Power of Thinking without Thinking*. New York: Back Bay Books.
- Hariyanto, M.L. & Khamdevi M. (2022). *Analisis Pendekatan Arsitektur Atmosfer Pada Karya Anthony Liu, Studi Kasus: Poliklinik Griya Anugerah*. MARKA (Media Arsitektur dan Kota) : Jurnal Ilmiah Penelitian p-ISSN: 2580-8745 e-ISSN: 2685-4201 DOI: 10.33510/marka
- Lawrence, G. R. (2004). *The wabi-sabi house: The Japanese art of imperfect beauty*. New York: NY: Kodansha International.
- Lawson, B. (1990). *How Designers Think*. Cambridge: Library of Congress Cataloguing in Publication Data .
- Neuman, L. W. (2014). *SOCIAL Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* . Wisconsin: Pearson Education Limited.
- Pallasmaa, J. (2009). *The thinking hand: existential and embodied wisdom in architecture*. West Sussex: John Wiley and Sons.
- Piotrowski, C. M. (2019). *Professional Practice for Interior Designers (5th Edition)*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Sofian, T., Sudradjat, I., & Tedjo, B. (2020). *Materiality and Sensibility: Phenomenological Studies of Brick as Architectural Material*. Nakhara: Journal of Environmental Design and Planning Volume 18, 2020, 1-10.
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*. Berlin: Birkhäuser.