

Materialitas dalam Perancangan Ruang dan Pengaruhnya terhadap Pengalaman Ruang dalam Situasi Pandemi

Nathasya Esabell Utama

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
nathasyae@gmail.com

Kuntara Wiradinata

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

ABSTRAK

Seorang desainer akan selalu menemukan dirinya menyelesaikan masalah desain melalui solusi desain, yang mementingkan fungsi dan estetika sebagai bagian dari proses desain. Pada penelitian ini, terdapat sebuah proses desain yang berangkat dari pengalaman ruang dengan tujuan dapat memberi dampak bagi pengguna ruang. Pengalaman ruang sangat berhubungan dengan intuisi dan pemahaman manusia. Penelitian ini membahas tiga proyek bagaimana pengalaman ruang dapat dirasakan melalui kacamata materialitas.

Melalui metode kualitatif dan *Focused Group Discussion* secara *online*, ditemukan bahwa keterlibatan manusia dalam narasi (latar belakang) atau desain membentuk sebuah persepsi bahwa manusia diterima dan mempunyai peran yang penting dalam sebuah ruang. Hal ini menghasilkan pemahaman bahwa ruang memberi dampak kepada manusia yang beraktivitas di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa: melalui materialitas, sebuah ruang dapat dilihat responnya terhadap pengguna ruang baik secara fisik maupun virtual. Maka, dalam sebuah proses desain, adanya perhatian terhadap materialitas dapat menjadi strategi bagi desainer untuk menyampaikan konsep dan pengalaman ruang kepada pengguna ruang.

Kata Kunci: Materialitas, Pengalaman ruang

PENDAHULUAN

Penelitian ini dimulai dari proses desain yang mengutamakan pengalaman ruang. Proses desain ini diterapkan karena pengalaman ruang dapat menentukan bentuk ruang, material, konstruksi yang akhirnya akan memengaruhi solusi desain. pengalaman ruang dapat didefinisikan sebagai impresi pertama seseorang terhadap ruang, yang dirasakan melalui kepekaan emosional, sebagai bentuk dari persepsi (Zumthor, 2006). Maka pengalaman ruang merupakan bagian dari materialitas, yang mempunyai definisi sebagai cara manusia memahami (Miller, 2005). Situasi pandemi yang membatasi aktivitas manusia juga menjadi perhatian dalam penelitian ini. Adanya situasi pandemi membuat kegiatan manusia terbatas, salah satunya adalah bepergian. Namun, penulis melihat bahwa sebuah

suasana dapat turut memberi kesan secara virtual. Melalui penelitian ini penulis ingin melihat bagaimana pengalaman ruang secara virtual dapat diberikan dari kacamata materialitas dan bagaimana materialitas dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman ruang yang berdampak dalam situasi pandemi?

KAJIAN TEORI

Materialitas menurut Miller (2005) adalah bentuk pemahaman, hubungan, dan kesadaran manusia terhadap suatu hal yang dilatarbelakangi persepsi manusia. Persepsi dapat dipengaruhi oleh lingkungan eksterior seperti budaya, pengetahuan umum, dan lainnya. Dalam penelitian ini, terdapat dua pandangan materialitas yang akan menjadi acuan dalam membangun analisis, yaitu: materialitas sebagai “bingkai” yang memengaruhi perilaku manusia: dan materialitas sebagai analogi matematis yang memengaruhi kognisi manusia.

Bingkai dalam Materialitas

Perilaku manusia ditunjukkan oleh ekspektasi. Ekspektasi ditentukan oleh sebuah “bingkai” yaitu persepsi yang dipengaruhi lingkungan eksteriornya. Bingkai ini dapat terlihat dan tidak terlihat, atau dapat disadari atau tidak disadari. Jika suatu hal sesuai dengan persepsi seseorang, maka keberadaan bingkai persepsi tersebut tidak akan disadari. Akan tetapi, jika suatu hal tidak sesuai dengan persepsi seseorang, bingkai persepsi tersebut akan disadari bahwa itu tidak sesuai atau salah. Misalnya siswa berseragam sekolah dengan rapi maka seseorang tidak menyadari hal tersebut dan menghiraukannya. sebaliknya jika seragam digunakan dengan tidak rapi, bingkai persepsi manusia akan menyadari dan dia menilai bahwa cara berpakaian salah. Berdasarkan gambaran tersebut, bingkai persepsi menjadi hal yang menentukan ekspektasi seseorang terhadap sebuah keberadaan. Hal ini dapat disebut dengan kultur material, dimana keberadaan manusia bukan dari kesadaran manusia itu sebagai tubuh, akan tetapi ditentukan dari lingkungan eksterior yang membentuk persepsi manusia tersebut.

Materialitas sebagai Analogi Matematis

Küchler dalam Miller (2005) membahas bagaimana materialitas berhubungan dengan kognisi. Kognisi menurut KBBI adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Küchler menyebutkan bahwa adanya ketidaksepahaman terhadap bagaimana manusia memahami budaya, walaupun sudah banyak penelitian akademis yang dilakukan. Menurut Küchler, budaya merupakan perilaku manusia yang sudah dilakukan secara turun temurun, bukan perilaku manusia yang berdasarkan sebuah artefak. Maka, berdasarkan hal tersebut Küchler beranggapan bahwa teknologi menjadi perantara antara sebuah kultur dan pemahaman manusia. Küchler menggambarkannya dengan contoh yang ia sebut sebagai *intelligent things* atau sesuatu yang cerdas atau benda yang cerdas. Misalkan sebuah pakaian. Pakaian itu terbuat dari kain, kemudian dengan teknologi tekstil menghasilkan sebuah pakaian. Pakaian menjadi pelindung tubuh manusia dan pada akhirnya manusia mempunyai budaya untuk berpakaian. Teknologi tekstil di sini menjadi perantara terhadap sebuah pemahaman budaya

berpakaian. Pernyataan tersebut dapat membawa kepada sebuah pengertian dimana dari sebuah artefak yang dibantu dengan teknik dapat menimbulkan sebuah keberadaan yang lebih dari sekedar artefak dalam pemahaman manusia.

METODOLOGI

Penelitian dilakukan secara kualitatif. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pihak terkait selama sembilan bulan di sebuah firma desain interior. Penelitian menggunakan dua proyek dari firma desain interior tersebut, yaitu: *coffeeshop* Lemari Kopi dan proyek *showroom* Beranda. Penulis juga melaksanakan *Focused Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan impresi dan pendapat dari individu lain. Situasi pandemik membatasi kegiatan penelitian. Berdasarkan situasi tersebut, penelitian ini beradaptasi dengan melakukan pengumpulan data dan FGD secara daring.

PEMBAHASAN

Materialitas dalam proyek bahasan

a.) Lemari Kopi

Proyek Lemari Kopi merupakan 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. Lemari kopi mengangkat konsep menyimpan sejarah kopi, diwujudkan dengan mengangkat unsur tradisional yang sudah menjadi keputusan dari aspek *branding*. Selain pendekatan yang lebih tradisional, dari tim desain visual mengangkat konsep yang menerapkan *hatches* yang meliputi *hatch* vertikal, horizontal, dan diagonal. Material *plywood* memiliki karakter garis yang kuat dengan adanya lapisan pada bagian sampingnya. Maka diputuskan untuk menggali potensi material *plywood* ini dengan cara meng-expose tekstur *plywood* sehingga dapat mewujudkan konsep *hatches* pada ruang. Semen juga digunakan sebagai *finishing* untuk dinding dengan teknik guratan garis diagonal, yang membentuk elemen *hatches* diagonal sesuai konsep.

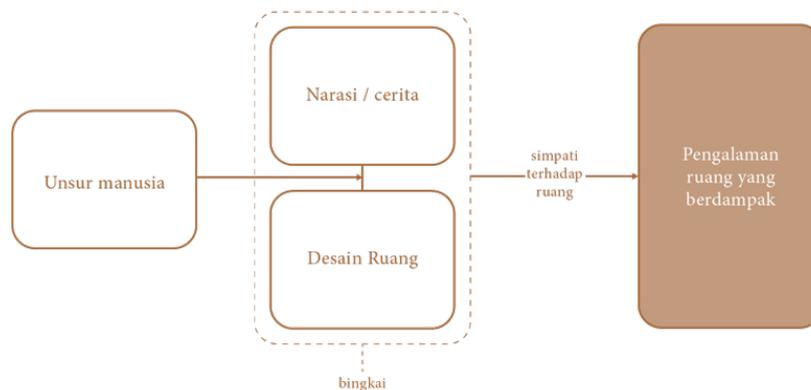


Gambar 1. Suasana coffeeshop Lemari Kopi (Sumber : Utama, 2020)

Penulis dapat menilai pada situasi ini peserta FGD berlaku sebagai pengguna ruang secara virtual. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, dapat terlihat bahwa konsep desain yang dirancang oleh desainer dapat turut dirasakan oleh peserta FGD, seperti munculnya pernyataan tentang adanya unsur kayu yang kuat namun terkesan modern, atau adanya konsep tradisional yang terangkat karena adanya tekstur yang menghidupkan ruang. Kesan tradisional juga muncul selain dengan

kuatnya elemen tekstur pada ruang, material dan warna yang digunakan juga memberi kesan yang membumi. Hal ini didukung dengan pernyataan desainer yang mempunyai data dari pengguna ruang secara fisik, mengungkapkan bahwa material yang digunakan merupakan material yang familiar dengan unsur-unsur bangunan tradisional, sehingga ekspresi dari karakter material (tekstur, warna, dan lain-lain) tersebut memberi kesan dan ekspresi tradisional. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat bahwa satu dengan lain cara, pesan yang disampaikan desainer mampu dipahami oleh pengguna ruang walaupun dengan latar belakang yang berbeda. Penulis beranggapan bahwa hal ini dipengaruhi oleh pemikiran materialitas yang secara tidak langsung diterapkan desainer, dimana untuk mencapai suatu suasana, desainer menggunakan pengetahuan terhadap karakter material dan bagaimana sebuah material dipahami oleh kebanyakan orang.

Selain pengalaman visual yang sesuai dengan konsep desainer, penulis juga menemukan bahwa pada saat diskusi, peserta FGD mempunyai antusiasme yang tinggi dalam proyek ini, tidak hanya secara desain ruang, tetapi juga pada aspek branding dan cerita dari latar belakang berdirinya proyek ini. Penulis menemukan bahwa banyak konteks latar belakang (narasi) lemari kopi dan desainnya yang berpusat pada manusia dan komunitas yang berperan di dalamnya, menyebabkan pengunjung dapat bersimpati terhadap ruang dan cenderung lebih menerima bingkai pemahaman tersebut (Miller, 2005). Hal ini juga mendukung terbentuknya analogi matematis dalam memahami proyek Lemari Kopi, dan juga analogi matematis dalam penelitian ini.



Gambar 2. Analogi matematis yang membentuk materialitas dalam karya ruang (Sumber : Utama, 2020)

b.) Beranda

Beranda merupakan sebuah *showroom* untuk perusahaan yang menjual produk furnitur berupa kursi. Pada proyek ini, desainer ingin mengemukakan sebuah kritik terhadap *showroom* pada umumnya. Ruang pada *showroom* biasanya hanya sebagai latar belakang, tidak ada unsur ketergantungan antara produk dan ruang. Pada proyek ini, desainer ingin membuat sebuah koneksi antara produk, ruang, dan lingkungan sekitar. Koneksi yang diterapkan ini membuat timbulnya ketergantungan antara ketiga aspek tersebut menjadi sebuah *kesatuan* dalam desain *showroom*. Koneksi tersebut diwujudkan dengan koneksi visual antara dalam dan luar (1),

menggunakan sinar matahari sebagai *spotlight* (2), dan juga menggunakan material yang *adaptive* yang menggabungkan rak *display* dengan produk (3).



Gambar 3. Penerapan Koneksi dalam Desain (Sumber : Utama, 2020)

Pada proyek ini penulis dapat melihat bahwa desainer berusaha untuk membuat produk Beranda sebagai pusat dari desain. Desainer berhasil mewujudkan konsep yang diberikan untuk produk, ruang, dan lingkungan sekitar dapat memiliki hubungan, dan tetap memiliki satu kesatuan karya yang baik. Namun, penulis menemukan dalam kegiatan FGD peserta memiliki kesulitan untuk memahami proyek ini hanya berdasarkan aspek visual secara virtual. Penulis menemukan bahwa fokusnya konsep desain pada koneksi antara produk, ruang, dan lingkungan sekitarnya menghasilkan jarak yang timbul antara pengguna ruang (manusia) dalam keberadaan proyek. Hal ini dapat didukung dengan hasil FGD, dimana salah satu peserta menyebutkan bahwa kesan dari proyek ini adalah *a place to see*, menggambarkan jarak yang terbentuk tersebut.

Berdasarkan analogi matematis yang sudah terbentuk dalam penelitian, penulis beranggapan bahwa jarak yang terbentuk ini mengurangi rasa simpati seseorang terhadap sebuah ruang, menjadikan ruang itu memiliki pengalaman spasial yang cenderung kontemplatif atau pengunjung harus mencoba untuk keluar dari pemahamannya sendiri untuk mengerti benar pengalaman ruang yang diterapkan.



Gambar 4 Analogi matematis yang membentuk materialitas proyek Beranda (Sumber : Utama, 2020)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam sebuah proses desain, terdapat upaya untuk memenuhi kebutuhan pengguna ruang sehingga desainer bersimpati pada pengguna ruang. Simpati yang dirasakan desainer diwujudkan dalam solusi-solusi desain yang diberikan. Namun, penulis melihat bahwa persepsi pengguna ruang dapat menjadi berbeda dengan apa yang dipikirkan desainer. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat bahwa materialitas dapat menjadi sebuah pendekatan untuk memunculkan elemen simpati dari pengguna ruang dalam memahami hasil desain yang diberikan. Penelitian ini juga menemukan bahwa situasi pandemik tidak membatasi sebuah ruang untuk berbicara pada pengguna ruang.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa desainer dapat menggunakan materialitas untuk menemukan cara pengguna ruang pada umumnya memahami ekspresi tertentu dari elemen desain atau material yang mempunyai kaitan terhadap cara pandang pengguna ruang, sehingga dapat menentukan bagaimana sebuah ruang dapat berdampak pada pengguna ruangnya. Sesuai dengan definisi dari materialitas itu sendiri sebagai cara manusia memahami, dan bagaimana pemahaman manusia sangat dipengaruhi dengan ekspektasi dan persepsi manusia (Miller, 2005). Berdasarkan hasil FGD dari kedua proyek bahasan, dapat dilihat bahwa adanya unsur dalam desain yang melibatkan manusia, baik dari aktivitas ruang atau latar belakang dari desain tersebut dapat membangun simpati dari pengguna ruang. Pengetahuan desainer tentang estetika, material, dan elemen desain lainnya, desainer dapat memberi pesan tersirat yang dapat disampaikan pada pengguna ruang yang merasakannya. Namun dengan adanya unsur manusia yang terlibat dalam desain membangun rasa yang familiar sehingga pengalaman ruang yang dibuat dapat turut dirasakan oleh pengguna ruangnya. Hal ini merupakan penggunaan pendekatan materialitas dalam perancangan desain. Dalam mewujudkan pendekatan materialitas dalam desain, penulis juga menemukan adanya analogi matematis dapat mempermudah seseorang dalam memahami sebuah karya ruang, dan dapat dilihat juga bahwa analogi matematis (Gambar 2) dapat membantu desainer berstrategi dalam membentuk pengalaman ruang yang berdampak dalam suatu desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Miller, Daniel. *Materiality*. United States of America : Duke University Press, 2005
- Raditya, Adrianus. "How We Designed a Coffee Shop that is More Than Just Another Instagram Post Material", Portfolio page on-line. Available from <https://riposte.design/journal/project/how-we-designed-a-coffee-shop-that-is-more-than-just-another-instagram-post-material/> ; Internet ; accessed 20 November 2020.
- Zumthor, Peter. *Atmospheres : Architectural Environments; Surrounding Objects*. Basel : Birkhäuser, 2006