
01 | PENDAHULUAN

1.1 | *Pendahuluan*

Latar Belakang

Manusia memulai dan mengakhiri harinya dari ruang tinggal mereka. Kebutuhan dan minat akan rumah tinggal meningkat pesat semenjak adanya pandemi Covid-19.. Kondisi pada era pandemi mengharuskan masyarakat untuk berlindung dalam tempat tinggal mereka sehingga menghambat aktivitas sehari-hari. Masa pandemi mengubah sistem kerja dan kehidupan masyarakat sehari-hari, dimana manusia mencari solusi agar tetap dapat menjalankan aktivitas dan memenuhi segala kebutuhan mereka dari rumah. Keterbatasan dalam berjumpa secara fisik dengan keluarga dan kerabat meningkatkan penggunaan rumah multigenerasi di kalangan masyarakat, dimana paling sedikit terdapat tiga generasi yang berhuni pada satu tempat tinggal.

Objek dari perancangan ini adalah WM House, sebuah rumah tinggal mewah di Kota Singaraja, Bali yang merupakan rumah tinggal multigenerasi. WM House memiliki jumlah pengguna 7 orang dari tiga generasi turun-temurun. Selain usia, kebutuhan dan aktivitas dari para pengguna sangat bervariasi. Salah satu dari pengguna WM House bahkan menjalani usaha home-bakery. Perbedaan dan kebutuhan yang sangat variatif diantara pengguna menimbulkan sebuah permasalahan dalam rumah tinggal karena tidak dapat memenuhi seluruh kebutuhannya. Oleh karena itu, konsep desain universal yang dirumuskan oleh Ronald Mace memiliki tujuan untuk memudahkan kehidupan semua orang melalui perancangan produk dan lingkungan yang dapat digunakan oleh sebanyak orang tanpa batas usia dan kemampuan.

1.2 -1.4 | Pendahuluan

Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Metode Penelitian

Rumusan Masalah

- Bagaimana cara penerapan prinsip desain universal dapat menciptakan rumah multigenerasi yang dapat diakses dan nyaman digunakan oleh seluruh kalangan?
- Bagaimana gaya desain *modern luxury* dapat mendukung penerapan desain universal untuk menjangkau tingkat kenyamanan dan memberi sebuah pengalaman bagi pengguna?
- Bagaimana gabungan dari kedua prinsip tersebut dapat menciptakan sebuah ruang huni yang dapat menyatukan perbedaan diantara generasi dan mempererat hubungan antar pengguna?

Tujuan Penelitian

- Menciptakan rumah multigenerasi yang dapat digunakan oleh segala kalangan tanpa mebatasi siapapun.
- Merancang rumah tinggal mewah yang mengutamakan tingkat kenyamanan dan pengalaman pengguna,
- Merancang rumah multigenerasi yang dapat menyatukan perbedaan antar generasi dan justru mempererat hubungan antar pengguna.

Metode Penelitian

Design thinking sebagai metode penelitian dimana desainer melalui proses berulang dalam upaya memahami pengguna, menguji asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah utama yang ada, dengan tujuan untuk menciptakan berbagai alternatif ide solusi hingga tercapai solusi desain yang menjawab permasalahan dan kebutuhan dari pengguna.



Understand



Observe



Point of View



Ideate



Prototype



Test



Story Telling



Plot



Business Model

- Memahami lingkungan sekitar dalam upaya menemukan masalah yang ingin diteliti dan diselesaikan
- Data literatur dan tipologi mengenai topik permasalahan
- Data lapangan dan hasil wawancara mengenai objek dan penggunanya
- Ide dan konsep dalam bentuk moodboard, concept board, dan schematic design
- Visualisasi desain melalui 3D Design
- Proses validasi berulang dengan klien hingga tercapai solusi terbaik
- Gambar kerja dan pemilihan material untuk proses eksekusi yang siap dilaksanakan
- Pemantauan proses eksekusi desain bersama klien