

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam perkembangan arsitektur kontemporer, pemahaman mengenai ruang tidak lagi terbatas pada aspek fisik dan geometris semata, melainkan berkembang menjadi konstruksi yang melibatkan pengalaman, persepsi, serta interaksi pengguna. Secara tradisional, ruang (*space*) dipahami sebagai entitas tiga dimensi yang bersifat objektif dan terukur, sebagaimana dijelaskan oleh Francis D.K. Ching, bahwa ruang merupakan wadah bagi objek dan aktivitas yang memiliki batas serta struktur tertentu. Namun, pendekatan ini dinilai belum mampu sepenuhnya menjelaskan bagaimana ruang dialami, dimaknai, dan diinternalisasi oleh pengguna dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan pemikiran kritis dalam arsitektur, ruang mulai dipahami sebagai konstruksi yang lebih kompleks, yang tidak hanya terbentuk secara fisik tetapi juga melalui relasi sosial, pengalaman, serta persepsi individu, sebagaimana diungkapkan oleh Henri Lefebvre. Dalam kerangka ini, ruang bertransformasi dari sekadar *space* menjadi *place*, yaitu ruang yang memiliki makna, identitas, serta keterikatan emosional dengan penggunanya. Transformasi ini menandai pergeseran paradigma dari arsitektur sebagai objek menjadi arsitektur sebagai pengalaman.

Dalam konteks ini, pemikiran Bernard Tschumi mengenai *architectural paradox* dan *disjunction* menjadi relevan, di mana arsitektur dipandang sebagai medan ketegangan antara ruang, peristiwa, dan tubuh. Tschumi menolak pemahaman arsitektur sebagai sistem yang statis dan tertutup, dan sebaliknya mengusulkan pendekatan yang lebih dinamis, di mana makna ruang muncul dari interaksi dan bahkan benturan antara berbagai elemen tersebut. Hal ini membuka kemungkinan untuk merancang ruang yang tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman yang kompleks dan berlapis.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memahami dan mengembangkan konstruksi ruang berlapis tersebut adalah melalui konsep *inception*, yang diadaptasi dari film *Inception* karya Christopher Nolan. Dalam film tersebut,

ruang dipresentasikan sebagai konstruksi berlapis yang terbentuk dalam alam bawah sadar, di mana setiap lapisan memiliki karakter, waktu, dan narasi yang berbeda. Konsep ini menunjukkan bahwa ruang dapat dirancang sebagai sistem yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga memengaruhi persepsi, memori, dan pengalaman pengguna secara simultan.

Dalam konteks arsitektur, konsep *inception* membuka peluang untuk merancang ruang sebagai konstruksi multidimensi yang mengintegrasikan narasi, waktu, dan pengalaman dalam satu kesatuan. Ruang tidak lagi dipahami sebagai wadah statis, tetapi sebagai medium yang mampu “menanamkan” ide, membentuk persepsi, serta menciptakan pengalaman yang berkembang secara bertahap. Pendekatan ini menjadi relevan dalam konteks ruang urban yang kompleks, di mana berbagai aktivitas, pengguna, dan kepentingan saling bertemu dan berinteraksi.

Sebagai studi kasus, Taman Film Bandung menunjukkan bagaimana ruang publik dapat menghadirkan pengalaman berlapis melalui tumpang tindih antara aktivitas fisik dan narasi visual yang ditampilkan melalui film. Sementara itu, implementasi desain pada Polder Tawang berupaya mengembangkan konsep tersebut menjadi strategi perancangan yang lebih operasional, dengan memposisikan kawasan sebagai *lobby kota* yang mampu menghadirkan pengalaman ruang yang dinamis, imajinatif, dan interpretatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berangkat dari hipotesis bahwa makna ruang dapat ditransformasikan dari *space* menjadi *place* melalui pendekatan desain yang mampu mengintegrasikan narasi, persepsi, dan pengalaman pengguna dalam suatu konstruksi ruang yang berlapis dan multidimensi. Dalam hal ini, konsep *inception* digunakan sebagai kerangka berpikir untuk merumuskan strategi desain arsitektur yang tidak hanya berfokus pada bentuk dan fungsi, tetapi juga pada pengalaman dan makna yang dihasilkan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep *inception* dapat dipahami sebagai metode berpikir dalam membentuk ruang arsitektur yang bersifat multidimensi?

2. Bagaimana konstruksi narasi berlapis (*multi-layered narrative*) dalam *inception* dapat dioperasionalkan melalui elemen desain seperti skenario, bentuk, elevasi, dan *device* spasial?
3. Bagaimana interaksi antara ruang, aktivitas, dan persepsi pengguna dapat membentuk transformasi makna dari *space* menjadi *place*?
4. Bagaimana penerapan konsep *inception* dalam konteks ruang urban dapat menghasilkan pengalaman ruang yang dinamis, interpretatif, dan berlapis?

### **1.3. Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep *inception* sebagai metode berpikir dalam perancangan arsitektur yang mampu membentuk ruang sebagai konstruksi yang bersifat multidimensi. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya mengidentifikasi bagaimana narasi berlapis (*multi-layered narrative*) dapat dioperasionalkan dalam ruang melalui strategi desain seperti penyusunan skenario, pengolahan bentuk, serta perbedaan elevasi sebagai *device* spasial yang memediasi pengalaman pengguna. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara ruang, aktivitas, dan persepsi pengguna dapat mentransformasikan makna ruang dari sekadar *space* yang bersifat fisik menjadi *place* yang lebih kompleks, hidup, dan dinamis. Pada akhirnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan konsep *inception* dalam konteks ruang urban sebagai suatu pendekatan desain yang mampu menghasilkan pengalaman ruang yang berlapis, interpretatif, dan terus berkembang melalui keterlibatan pengguna.

### **1.4. Manfaat**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam bidang arsitektur. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman mengenai ruang sebagai konstruksi pengalaman yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga melibatkan dimensi naratif, perseptual, dan temporal melalui pendekatan *inception*. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam proses perancangan arsitektur, khususnya dalam merancang ruang urban yang mampu menghadirkan pengalaman yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna bagi pengguna. Selain itu, dalam konteks akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan studi lanjutan yang mengkaji hubungan antara

narasi, persepsi, dan pengalaman dalam arsitektur, serta membuka kemungkinan eksplorasi metode desain yang lebih inovatif dan kontekstual.