

BAB 3. METODOLOGI

3.1. Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental berbasis desain (*design-based research*) dengan pendekatan interpretatif-naratif. Metode ini dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan untuk memahami fenomena ruang, tetapi juga untuk mengembangkan dan menguji konsep desain melalui eksplorasi dan transformasi ide secara bertahap. Pendekatan eksperimental dilakukan melalui proses eksplorasi yang dimulai dari pembacaan film sebagai medium naratif, khususnya *Inception*, untuk mengidentifikasi struktur ruang, lapisan waktu, serta konstruksi pengalaman yang bersifat non-linear. Film diperlakukan sebagai alat analisis untuk memahami bagaimana narasi, persepsi, dan ruang saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman.

Hasil pembacaan tersebut kemudian dikaitkan dengan studi literatur untuk membangun kerangka teoritis, terutama terkait konsep *disjunction* dalam arsitektur, pengalaman spasial, serta hubungan antara ruang, peristiwa, dan pergerakan. Selanjutnya, studi preseden dilakukan untuk menguji relevansi konsep tersebut dalam praktik arsitektur, salah satunya melalui analisis *Parc de la Villette* karya Bernard Tschumi. Melalui proses komparasi antara film, teori, dan preseden, dihasilkan kata kunci (*keywords*) yang menjadi dasar dalam perumusan konsep desain. Kata kunci ini kemudian diterjemahkan ke dalam strategi perancangan sebagai bagian dari proses sintesis desain. Dengan demikian, penelitian ini tidak bersifat linear, melainkan berkembang melalui proses iteratif yang menghubungkan analisis, interpretasi, dan eksplorasi desain secara berkelanjutan.

3.2. Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan melalui proses eksploratif yang bersifat bertahap dan iteratif, sejalan dengan pendekatan eksperimental berbasis desain. Data utama diperoleh melalui pembacaan dan pembongkaran struktur naratif serta spasial dalam film *Inception*, yang diposisikan sebagai medium awal untuk mengidentifikasi relasi antara ruang, waktu, dan pengalaman. Proses ini tidak hanya berfokus pada alur cerita, tetapi juga pada konstruksi ruang sinematik, pergerakan tubuh, serta lapisan peristiwa yang

membentuk pengalaman non-linear. Selanjutnya, data diperoleh melalui studi literatur yang berfungsi untuk memperkuat dan memvalidasi temuan konseptual dari analisis film. Literatur yang digunakan mencakup teori disjunction, pengalaman spasial, serta hubungan antara ruang, peristiwa, dan pergerakan dalam arsitektur. Proses ini memungkinkan terjadinya dialog antara interpretasi naratif dan kerangka teoritis, sehingga konsep yang dihasilkan tidak bersifat spekulatif, melainkan memiliki dasar akademik yang kuat.

Selain itu, pengambilan data juga dilakukan melalui studi preseden arsitektur, khususnya pada *Parc de la Villette* karya Bernard Tschumi. Studi ini bertujuan untuk memahami bagaimana konsep disjunction diterapkan secara operasional dalam desain, serta bagaimana ruang, program, dan peristiwa dapat disusun secara non-linear melalui strategi layering, grid, dan montage. Melalui proses ini, data tidak hanya dikumpulkan sebagai informasi, tetapi juga sebagai bahan komparasi untuk menguji relevansi konsep yang telah dikembangkan. Dalam konteks ini, pengambilan data tidak dipahami sebagai proses yang bersifat statis, melainkan sebagai bagian dari eksplorasi desain yang terus berkembang. Oleh karena itu, data yang dihasilkan bersifat kualitatif dan interpretatif, serta diarahkan untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai mekanisme pembentukan ruang berbasis narasi.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui integrasi beberapa teknik yang saling melengkapi, yaitu analisis naratif, studi literatur, dan analisis preseden. Pengumpulan data dimulai dari proses dekonstruksi film sebagai sumber utama, di mana dilakukan identifikasi terhadap elemen-elemen seperti urutan adegan, konstruksi ruang, pergerakan karakter, serta hubungan antar peristiwa. Proses ini menghasilkan pemetaan awal mengenai struktur narasi dan pengalaman ruang yang kemudian diterjemahkan ke dalam diagram dan skema spasial. Tahap berikutnya adalah pengumpulan data melalui studi literatur, yang dilakukan untuk mengkaji konsep-konsep teoritis yang relevan dengan temuan dari analisis film. Literatur berperan sebagai alat untuk mengklarifikasi, memperdalam, serta mengkritisi hasil interpretasi, sehingga terbentuk landasan konseptual yang lebih

sistematis. Dalam proses ini, teori tidak hanya digunakan sebagai referensi, tetapi juga sebagai instrumen untuk mengembangkan pemahaman baru mengenai hubungan antara ruang dan pengalaman.

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui studi preseden yang berfungsi sebagai jembatan antara konsep dan praktik. Analisis terhadap karya arsitektur dilakukan untuk mengidentifikasi strategi desain yang memiliki kesesuaian dengan konsep yang dikembangkan, khususnya dalam hal disjunction, layering, dan konstruksi pengalaman ruang. Dengan demikian, proses pengumpulan data tidak hanya menghasilkan informasi, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan strategi desain yang operasional. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memiliki batasan yang ditetapkan untuk menjaga fokus dan kedalaman analisis. Batasan tersebut terletak pada pemilihan film sebagai sumber eksplorasi utama, keterfokusan pada satu studi preseden utama, serta pembatasan pembahasan pada aspek ruang, peristiwa, dan pengalaman, tanpa memasukkan analisis teknis atau struktural bangunan secara mendalam. Selain itu, interpretasi yang dilakukan bersifat subjektif-terarah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam membaca dan menerjemahkan fenomena. Batasan ini dimaksudkan agar penelitian tetap berada dalam koridor eksplorasi konseptual yang relevan dengan tujuan perancangan.