

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**Pengaruh Mebel Klasik dalam Interior Ruang Tamu Rumah Tinggal
terhadap Pilihan Desain Mahasiswa Desain Interior**

Peneliti :

Riza Septriani Dewi, S.Ds.,M.Ds., NIP : 198709282019032017

Adani Widya Kusuma, NIM :1812125023

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020

Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019

Berdasarkan SK Rektor Nomor: 381/IT4/HK/2020 tanggal 9 Oktober 2020

Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 3996/IT4/PG/2020 tanggal 12 Oktober 2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2020**

Pengaruh Mebel Klasik dalam Interior Ruang Tamu Rumah Tinggal terhadap
Pilihan Desain Mahasiswa Desain Interior

Oleh:

Riza Septriani Dewi, S.Ds.,M.Ds

ABSTRAK

Pilihan desain interior ruang tamu rumah tinggal sangat beraneka ragam karena manusia sebagai makhluk sosial, perilaku, sikap dan tindakannya selalu dipengaruhi baik oleh variable-variabel internal seperti motivasi dan persepsi maupun eksternal seperti pemilihan mebel klasik atau mebel modern, sehingga setiap individu memiliki selera masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi kenyamanan dan pengaruhnya terhadap pilihan desain mebel ruang tamu oleh penghuni di rumah tinggal.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen stimulus-response melalui pendekatan kuantitatif. Stimulus eksperimen yang digunakan berupa simulasi gambar digital interior ruang tamu rumah tinggal dalam 3 kondisi guna mendapatkan respon persepsi dan sikap. Data hasil eksperimen dianalisis menggunakan ANOVA, menunjukkan bahwa (1) penggunaan mebel klasik Indonesia yang paling mempengaruhi persepsi dan pilihan desain responden; (2) ditemukan juga hubungan antara persepsi dan sikap kaitannya dengan proses persepsi dapat membangkitkan emosi dan mempengaruhi sikap responden, hal ini sejalan dengan mekanisme persepsi dimana kontribusi mebel klasik dapat mempengaruhi persepsi dan munculnya sikap responden di ruang tamu rumah tinggal.

Kata kunci: mebel klasik, ruang tamu, persepsi, pilihan desain

ABSTRACT

The selection of interior design for the living room of the residence is very diverse because humans as social beings, their behavior, attitudes and actions are always influenced by internal variables such as motivation and perception as well as external such as the selection of classic furniture or modern furniture, so that each individual has their own taste. This study was aimed at exploring perceptions of comfort and its effect on the selection of living room furniture design by residents in residential.

In the experiment for this study, a stimulus-response method was applied, using a quantitative approach based. Simulated digital images of a living room interior in 3 conditions to get perception, and attitude responses. The data of this research were analyzed by ANOVA and showed that: (1) the use of Indonesia's most classic furniture and design choices affect the perception of the respondents;(2) a link was found between perceptions and attitudes related to perception process that can influence consumer attitudes, in line with the mechanism of perception where the contribution of classical furniture can influence respondents perception and attitudes in the living room of the residence.

Keywords: classical furniture, living room, perception, design selection.

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN
DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SKEMA
PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan Pengaruh Mebel Klasik dalam Interior Ruang Tamu Rumah Tinggal terhadap Pilihan Desain Mahasiswa Desain Interior

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 198709282019032017
NIDN :
Jab. Fungsional : Asisten Ahli
Jurusan : DESAIN
Fakultas : FSR
Nomor HP : 0818889009
Alamat Email : septriani.riza@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 7.200.000
Tahun Pelaksanaan : 2020

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Adani Widya Kusuma
NIM : 1812125023
Jurusan : DESAIN
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dekan Fakultas FSR



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 196911081993031001

Yogyakarta, 24 November 2020
Ketua Peneliti



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.
NIP 198709282019032017

Menyetujui
Kepala Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum.
NIP 199202081989031001

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan pemilik semesta alam dan sumber segala pengetahuan atas kemajuan yang telah dicapai dalam penelitian yang berjudul “PENGARUH MEBEL KLASIK DALAM INTERIOR RUANG TAMU RUMAH TINGGAL TERHADAP PILIHAN DESAIN MAHASISWA DESAIN INTERIOR”. Laporan penelitian ini sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti, atas hasil penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa mebel klasik dapat menggugah persepsi penghuni sehingga memunculkan minat dalam menentukan pilihan desain untuk ruang tamu rumahnya dan mengetahui mebel bergaya apa yang memberi respon paling positif terhadap minat pilihan desain penghuni. Kami sangat menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk kesempurnaan dari kekurangan-kekurangan yang ada, sehingga laporan ini dapat bermanfaat.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu kami dalam penyusunan laporan ini, khususnya kepada :

1. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
2. Dr. Nur Sahid, M. Hum selaku ketua LPPM ISI Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Seluruh responden.
5. Dosen *Reviewer* ISI Yogyakarta yang telah memberi masukan.
6. Perpustakaan ISI Yogyakarta.
7. Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta atas dukungan yang diberikan.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang setimpal atas bantuan dan pengorbanan mereka kepada kami dan melimpah rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Amin ya Rabbal Alamin.

Penulis,
Riza Septriani Dewi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR DIAGRAM.....	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Batasan Penelitian	3
I.3.1 Batasan Masalah	3
I.3.2 Batasan Lingkup Wilayah Penelitian	3
I.3.3 Batasan Responden	3
I.4 Pertanyaan Penelitian	4
I.5 Asumsi.....	4
I.6 Metodologi Penelitian	6
I.6.1 Rancangan Penelitian	6
I.6.2 Prosedur Penelitian	7
I.7 Langkah-Langkah Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
II.1 Ruang Tamu pada Rumah Tinggal	10
II.1.1 Definisi Ruang Tamu.....	10
II.1.2 Mebel di Ruang Tamu	11
II.1.3 Mebel di Ruang Tamu Klasik di Indonesia	11
II.1.4 Mebel di Ruang Tamu Modern Indonesia	13
II.2 Hubungan Manusia dengan Objek.....	14
II.2.1 Teori kognisi lingkungan dan perilaku menurut Gold.....	14
II.2.2 Persepsi Manusia terhadap Interior Bangunan	15
II.2.3 Perilaku Manusia Mempersepsi Lingkungan	17
II.3 Asumsi.....	19

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	20
III.1 Tujuan Penelitian.....	20
Penelitian ini bertujuan untuk:	20
III.2 Manfaat Penelitian.....	20
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN.....	21
IV.1 Metode Penelitian.....	21
IV.2 Instrumen Penelitian.....	22
IV.2.1 Variabel Bebas (<i>Independent variable</i>)	22
IV.2.2 Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	23
IV.3 Subjek Penelitian dan Sampel	24
IV.4 Stimulus Eksperimen	25
IV.5 Kuesioner Eksperimen	27
IV.6 Tahap Uji Coba Eksperimen (<i>Pilot Test</i>)	29
IV.7 Tahap Eksperimen Utama	29
IV.8 Teknik Analisis Data	30
BAB V EKSPERIMEN DAN ANALISIS HASIL EKSPERIMEN.....	31
V.1 Objek Eksperimen	31
V.2 Proses Eksperimen.....	31
V.2.1 Pilot Eksperimen	31
V.2.2 Uji Validitas.....	32
V.2.3 Eksperimen Utama	35
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.	Error! Bookmark not defined.
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	39
VII.1 Kesimpulan	39
VII.1.1 Kekurangan Penelitian	40
VII.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar1. Ekspor industri furnitur di Jawa Timur Meningkat.....	5
Gambar 2. Kursi Jengki dan Sedanan	12
Gambar 3. Mebel Klasik Barat.....	13
Gambar 4. Mebel Modern.....	14
Gambar 5. Ruang yang hangat, rapi dan tenang	16
Gambar 6. Ruang yang akrab, nyaman dan natural	16
Gambar 7. Ruang yang sederhana, abadi dan dirindukan	16
Gambar 8. Ruang yang luas dan transparan	16
Gambar 9. Mebel Klasik Indonesia.....	22
Gambar 10. Mebel Klasik Barat.....	22
Gambar 11. Mebel Modern.....	23
Gambar 12. Kondisi 1Ruang Tamu Klasik Indonesia.....	25
Gambar 13. Kondisi 1Ruang Tamu Klasik Barat/Eropa.....	26
Gambar 14. Kondisi 1Ruang Tamu Modern.....	26
Gambar 15. Denah dan gambar simulasi area penelitian	31
Gambar 16. Grafik hasil perhitungan Persepsi antar kondisi	36
Gambar 17. Grafik hasil perhitungan Sikap antar kondisi	37

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Alur Langkah-langkah Penelitian.....	8
Diagram 2. Alur Desain Penelitian.....	9
Diagram 3. Model kerangka teoritik kognisi lingkungan dan perilaku menurut Gold.....	14
Diagram 4. Mekanisme Persepsi.....	18
Diagram 5. Mekanisme Persepsi.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Skala Persepsi yang digunakan dalam Kuesioner.....	27
Tabel 2. Tabel Skala Sikap yang digunakan dalam Kuesioner.....	28
Tabel 3. Tabel Skala Persepsi setelah <i>pilot test</i>	34
Tabel 4. Tabel Skala Sikap setelah <i>pilot test</i>	35

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pemilihan desain interior misalnya desain ruang tamu sangat beraneka ragam karena manusia sebagai makhluk sosial, perilaku, sikap dan tindakannya selalu dipengaruhi baik oleh variable-variabel internal seperti motivasi dan persepsi maupun eksternal seperti pemilihan mebel klasik atau mebel modern, sehingga setiap individu memiliki selera yang masing-masing. Ruang Tamu memiliki peran penting dalam sebuah hunian. Tidak hanya sebagai tempat interaksi sosial dengan orang lain, area yang biasanya terletak pada bagian depan rumah ini juga merupakan wadah untuk menunjukkan jati diri dan status sosial pemiliknya. Purnamasari (2010) menjelaskan bahwa penyebab perubahan pola tata ruang dalam pada rumah tinggal kolonial di Kidul Dalem yaitu kebutuhan dasar manusia, kebutuhan identitas diri, perubahan gaya hidup, teknologi baru, faktor ekonomi dan faktor politik yang membuat penambahan ruang, perluasan ruang, pembagian ruang, dan perubahan fungsi pada ruang. Sedangkan Aji (2008) menjelaskan bahwa ruang tamu di Indonesia memiliki posisi yang unik dibandingkan ruang lainnya dan mengungkap makna interior ruang tamu di lima kelompok sosial yang berbeda dapat mempengaruhi pilihan desain sebuah ruang tamu. Rechavi (2009) mengungkapkan bahwa benda-benda di ruang tamu dapat menyimpan makna pribadi yang mendalam. Estetika dan kerahasiaan adalah kriteria yang menentukan inklusi di ruang tamu, tetapi bukan atribut yang paling relevan, sementara objek yang tidak dianggap menarik secara estetika sering ditempatkan di kamar selain ruang tamu.

Ruang tamu memang memiliki makna pribadi yang kaya bagi para penghuninya. Orang yang sering bepergian (*traveling*) akan memajang semua souvenir dari setiap tempat yang pernah didatanginya di ruang tamu tanpa memikirkan itu cocok atau tidak dengan tata ruangnya. Ada juga orang-orang yang masih menganut unsur-unsur budaya induknya juga dapat tercermin pada ruang tamu. Sebagian orang yang menggunakan jasa desainer pun dapat menghalangi sirkulasi ruang tamu tersebut dengan semua koleksi yang ingin diperlihatkannya. Dan juga masih ada orang yang bisa menyatukan semua keinginannya dan desain ruang tamu dengan baik tanpa merusak fungsi dan estetika ruang tersebut. Itu semua karena setiap orang memiliki pilihan desain sendiri

yang mungkin dipengaruhi oleh beberapa aspek yang terkait dengan psikologi seperti persepsi.

Persepsi adalah proses dimana seseorang memperoleh informasi dari lingkungan atau ruang interior yang dimasukinya. Karenanya persepsi menjadi suatu aspek dari interaksi yang bersifat aktif dan memerlukan pertemuan nyata dengan suatu obyek, juga persepsi membutuhkan proses kognisi serta afeksi sebagai satu kesatuan dalam sistem kepribadian (Hidjaz, 2011).

Sedangkan disisi lain pada kenyataannya, pemilihan desain mebel klasik atau mebel modern merupakan variabel yang berinteraksi dengan ruang interior, sehingga menimbulkan kesan, pengalaman dan makna tersendiri atau tertentu bagi seseorang misalnya ketika memasuki suatu ruangan khususnya ruang tamu. Klasik dalam penelitian ini adalah kategori mebel-mebel lampau, melewati kurun waktu yang lama dan diterima penggunaannya hingga saat ini. Mebel-mebel yang mencapai kedewasaan seni atau yang mencapai tingkat kematangan (*maturity*) secara seni, hingga tidak bisa ditambah atau dikurangi lagi dalam pengembangan desainnya. Namun sejauh ini belum diketahui atau belum ada penelitian yang terkait dengan pengaruh mebel klasik dalam interior ruang tamu rumah tinggal terhadap pilihan desain.

Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan apakah mebel klasik mempengaruhi persepsi seseorang dalam menentukan pilihan desain khususnya desain interior ruang tamu pada rumah tinggal. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi perkembangan ilmu desain serta memberikan sumbangan pemikiran terhadap perancangan desain interior yang sesuai dengan keinginan klien. Berdasarkan gambaran diatas maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah apakah persepsi mempengaruhi pilihan desain.

Pambudi (2017) mengungkapkan tentang tata letak dan pemilihan furnitur di ruang tamu pada empat rumah tinggal abdi dalem Keraton Yogyakarta yaitu dengan cara memajang foto keluarga, memajang identitas profesi sebagai abdi dalem, dan memilih kursi bergaya klasik yang merupakan salah satu kebanggaannya. Ini menunjukkan bahwa mebel klasik atau mebel lawas masih menjadi pilihan desain masyarakat Indonesia. Hal itu mendorong peneliti untuk lebih jauh mengkaji

korelasi dan dampak (apakah) ada perbedaan pengaruh stimulus ruang tamu klasik dengan ruang tamu modern terhadap pilihan desain seseorang.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah “Apakah ada perbedaan pengaruh stimulus ruang tamu klasik dengan ruang tamu modern terhadap pilihan desain mahasiswa desain interior?”

I.3 Batasan Penelitian

I.3.1 Batasan Masalah

Persepsi yang diukur dari responden adalah yang berkaitan dengan hubungan interaksi manusia dengan unsur-unsur ruang yang diaplikasikan pada elemen interior saja. Banyak unsur-unsur ruang yang berpotensi untuk dapat menarik minat orang dalam menentukan pilihan desain apabila diterapkan dalam sebuah ruang tamu rumah tinggal seperti halnya tata letak, warna, mebel, pencahayaan, dll, namun dalam penelitian ini, unsur ruang yang dimaksud adalah mebel.

I.3.2 Batasan Lingkup Wilayah Penelitian

Objek penelitian disini dibatasi kepada sebuah ruang tamu rumah tinggal. Pemilihan ruang tamu yang dijadikan model adalah ruang tamu pasangan muda menengah dengan rata-rata berukuran 3 x 4 m², 4 x 4 m², 4 x 5 m² dan 5 x 5 m². Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan ruang tamu berukuran 4 x 5 m² untuk mendapatkan hasil yang signifikan.

I.3.3 Batasan Responden

Subjek penelitian ditargetkan kepada 111 responden (pria dan wanita) mahasiswa Desain Interior yang berusia antara 18-22 tahun (dewasa muda) yang merupakan kaum milineal, berprofesi sebagai mahasiswa desain interior dengan pertimbangan sbb:

- Bergantung pada teknologi;
- Digerakkan oleh gambar (*Image-driven*);
- Multitasking, terbuka untuk berubah;

- Kurang mandiri, berorientasi pada komunitas;
- Fokus pada hasil berdasar proses,
- Tidak sabar;
- Dibesarkan dilingkungan dengan umpan balik, perhatian, pujian, bimbingan dan arah;
- Generasi milineal, diasumsikan jarang menggunakan mebel klasik.

I.4 Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah “Apakah penggunaan mebel klasik di ruang tamu rumah tinggal memiliki kontribusi membangun minat pilihan desain mahasiswa desain interior ?”

I.5 Asumsi

Asumsi yang dimaksud adalah dugaan sementara dari peneliti bertolak dari observasi awal, studi-studi teoritis dan penelitian-penelitian terdahulu. Asumsi dari penelitian ini adalah: “sebuah ruang tamu yang menggunakan mebel klasik dalam rumah tinggal dapat menciptakan rasa nyaman seseorang dan memiliki minat terhadap pilihan desain”.

Dasar-dasar asumsinya yaitu:

1. Mebel lawas/jadul kini mulai diminati kembali untuk rumah tinggal ataupun kafe, indikasi-indikasi di bawah ini menyatakan tren tersebut:
 - Data Pusdatin Kemenperin tahun 2020, menjelaskan bahwa geliat ekspor furnitur di wilayah Jawa Timur ditunjukkan dari nilai ekspor olahan kayu dan furnitur pada bulan Januari sebesar 146,21 Juta dolar AS. Pada bulan Februari dan Maret, nilai ekspor naik secara berturut-turut sebesar 155,06 Juta dolar AS dan 161,92 Juta dolar AS. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Jatim 2020, total kontribusinya sebesar 2,89% dengan pertumbuhan relatif tinggi sebesar 9,73% di tahun 2019, angka tersebut meningkat dari tahun 2018 senilai 7,62%. (Konfirmasi Times, 2020).



Gambar 1 : Pandemi Covid-19, ekspor industri furnitur di Jawa Timur meningkat

Sumber : Konfirmasitimes.com-Jakarta (02/10/2020)

- Dalam bisnis reparasi furnitur, ada ceruk pasar yang masih cerah untuk digarap yakni reparasi furnitur lawas (vintage). Mengembalikan furnitur ke gaya semula yang dikenal dengan restorasi. Apalagi dengan tren kembali ke gaya retro, produk lawasan kini semakin banyak diburu. Selain memiliki gaya yang khas yakni model kaki yang mirip pensil, furnitur dari era di tahun 1950-an umumnya dikenal memiliki kualitas bahan yang sangat baik, terutama untuk bahan kayu yang digunakan (Bisnis.com, 2015).
- Menurut Purnomo (2010) Jepara diperkirakan menyumbang sekitar 10% dari total ekspor mebel Indonesia berdasarkan data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Jepara tahun 2009. Mebel Jepara sangat dikenal di Indonesia dan dunia. Hal ini bisa dengan mudah dibuktikan dengan melihat diperjualbelikannya dan dipakainya mebel Jepara di seluruh Indonesia. Pada setiap penyelenggaraan pameran mebel, selalu ada stan khusus untuk mebel Jepara. Ketika kita berkunjung ke rumah-rumah tetangga, terutama di daerah pinggiran kota, maka mereka dengan bangga menunjukkan mebel Jepara.
- Beberapa keluarga muda menggunakan furnitur lawas pada rumahnya, di mana semua benda dan koleksi yang ada di dalamnya memiliki cerita dan menjadi pengingat sehingga mereka lebih menghargai setiap momen yang dilalui. Tidak sedikit pula ditemukan beberapa barang dan koleksi tradisional Indonesia yang dipajang apik di sudut rumah mereka. Mulai dari karya seni, teko, topeng, dan masih banyak. (livingloving.net, 2020)

2. Di dalam penelitian sebelumnya (Chen, 2014) mengungkapkan restoran di Taiwan didekorasi dengan barang antik masa penjajahan Taiwan dan disimulasikan kepada konsumen usia muda (tidak pernah mengalami masa tersebut secara langsung) memberi dampak positif terhadap pengalaman konsumen.
3. Di dalam penelitian sebelumnya (Pambudi, 2017) mengungkapkan tentang tata letak dan pemilihan furnitur di ruang tamu pada empat rumah tinggal abdi dalem Keraton Yogyakarta yaitu dengan cara memajang foto keluarga, memajang identitas profesi sebagai abdi dalem, dan memilih kursi bergaya klasik yang merupakan salah satu kebanggaannya.
4. Di dalam penelitian sebelumnya (Rahma, 2017) mengungkapkan elemen interior berupa elemen dekoratif dan mebel klasik paling efektif membangkitkan pengalaman nostalgia yang mempengaruhi sikap berkunjung kembali konsumen ke restoran dibandingkan dengan gaya modern.
5. Goulding dalam Rutherford (2011) mengungkapkan bahwa mengeksplorasi pengalaman masa lalu dengan reaksi nostalgia dan estetika konsumsi kepada konsumen usia 22-40 tahun, menjadi motif membeli yang kuat dalam perilaku konsumsi.

I.6 Metodologi Penelitian

I.6.1 Rancangan Penelitian

a. Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, melalui pendekatan statistika dengan sifat analisis kuantitatif. Instrumen berupa stimulus yang digunakan dalam penelitian ini merupakan simulasi visual dalam bentuk gambar digital dari sebuah ruang tamu yang menggunakan mebel klasik dan modern, yang dapat dilihat dalam bentuk layar (*screen*) sebagai cara untuk mengukur respon pengguna dengan bantuan kuesioner.

b. Variabel Eksperimen

Penelitian ini akan menggunakan dua variabel eksperimen yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

Variabel bebas (*independent variable*) yang akan digunakan adalah penerapan mebel yang diwakili oleh meja sudut, meja tamu, kursi tamu dan tanaman, serta lukisan sebagai aksesoris pendukung. Beberapa kondisi interior ruang tamu akan dibentuk dari kombinasi variabel tersebut, yaitu: 1. Ruang tamu klasik Indonesia; 2. Ruang tamu klasik Barat/ Eropa; dan 3. Ruang tamu Modern. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah respon sikap yang terdiri dari respon persepsi dan sikap (*behaviour intention*) dari pengguna/ penghuni.

c. Penyiapan Stimulus

Gambar digital dari sebuah model ruang tamu yang dikembangkan menjadi 3 kondisi interior dari variabel bebas akan disiapkan sebagai stimulus. Stimulus yang dihasilkan dalam 3 kondisi ruang dengan konsep desain yang berbeda tersebut yaitu: 1. Ruang tamu klasik Indonesia; 2. Ruang tamu klasik Barat/ Eropa; dan 3. Ruang tamu Modern. Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah respon sikap yang terdiri dari respon persepsi dan sikap (*behaviour intention*) dari pengguna/ penghuni. Daftar item pengukuran diukur dengan menggunakan kuesioner yang akan diisi oleh responden/subjek eksperimen. Sampel untuk menjalankan eksperimen utama melibatkan 111 orang responden yang terdiri dari tiga grup. Masing-masing grup terdiri dari 37 orang dari populasi yang memiliki variansi yang sama (*related group*).

I.6.2 Prosedur Penelitian

a. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dalam penelitian diperoleh melalui :

1. Data teoritis, diperoleh melalui kajian pustaka, disertasi, tesis, jurnal atau penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini untuk digunakan sebagai landasan teori dan pembangun instrumen penelitian.
2. Data lapangan, diperoleh melalui wawancara secara mendalam, dilakukan kepada narasumber yang memiliki usaha di bidang mebel dan

peneliti yang meneliti tentang mebel, untuk memperoleh pendapat dan informasi mengenai karakteristik mebel klasik Indonesia, mebel klasik barat dan mebel modern. Mebel tersebut memiliki potensi untuk memiliki daya tarik akibat penerapan pengayaan oleh perencana atau desainer.

b. Teknik Analisa Data

Melakukan eksperimen berupa gambar stimulus sebuah model ruang tamu, kepada responden melalui kuesioner untuk menghasilkan data. Data yang dikumpulkan merupakan data interval dari kuesioner yang bertujuan untuk mengukur persepsi dan sikap (*behaviour intention*) responden terhadap stimulus berupa gambar digital yang diujikan. Data tersebut kemudian dianalisa dengan analisa statistik *repeated Measures Anova (Analisis of Variance)* untuk membandingkan rata-rata respon dari tiap-tiap grup responden terhadap 3 kondisi interior ruang tamu rumah tinggal. Sehingga perbedaan yang terjadi dalam hipotesis bukan akibat dari perbedaan yang terjadi di dalam kelompok tetapi perbedaan yang terjadi dalam hipotesis ini benar-benar dari perbedaan antara kelompok.

I.7 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian ini secara skema dapat digambarkan sebagai berikut :



Diagram 1 : Alur Langkah-langkah Penelitian.

(Sumber : Pribadi 2020)

Desain penelitian :

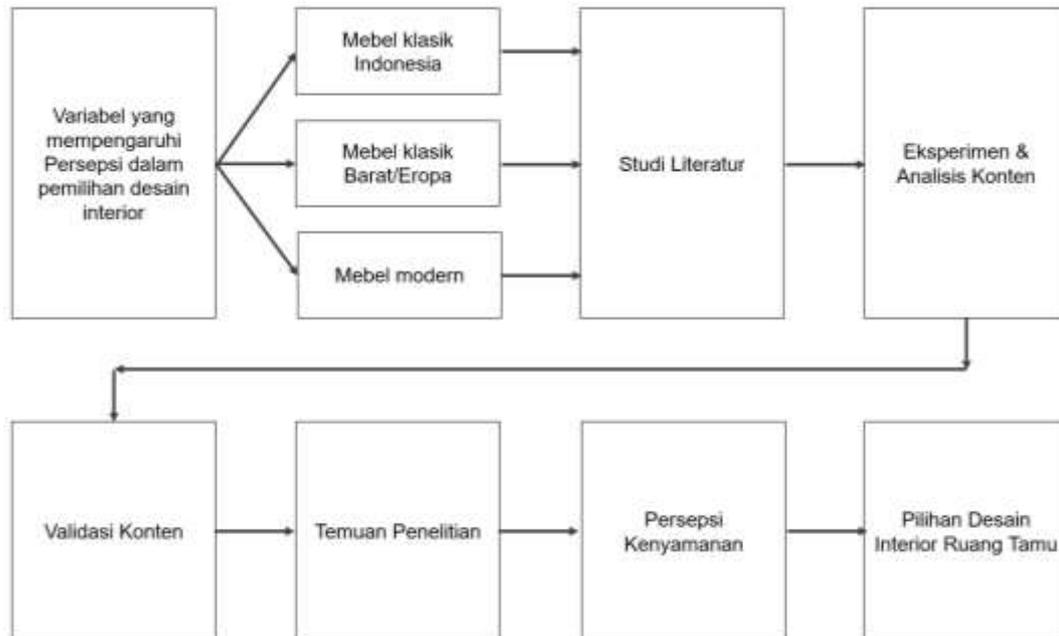


Diagram 2 : Alur Desain Penelitian.

(Sumber : Pribadi 2020)