

**PENGARUH TINGKAT KEKUATAN KARAKTER
INTERIOR BERORNAMEN TRADISIONAL
TERHADAP PENGENALAN IDENTITAS DAERAH
YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Oleh:
R.A. Dian Ayu Ekowati



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PENGARUH TINGKAT KEKUATAN KARAKTER
INTERIOR BERORNAMEN TRADISIONAL
TERHADAP PENGENALAN IDENTITAS DAERAH
YOGYAKARTA**



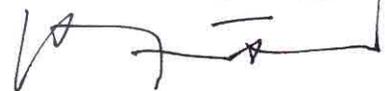
SKRIPSI

**R.A. Dian Ayu Ekowati
021 1267 023**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2007

Tugas Akhir Skripsi berjudul :
PENGARUH TINGKAT KEKUATAN KARAKTER INTERIOR
BERORNAMEN TRADISIONAL TERHADAP PENGENALAN IDENTITAS
DAERAH YOGYAKARTA diajukan oleh R.A. Dian Ayu Ekowati, NIM
0211267023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Juni 2007, dan dinyatakan telah
memenuhi syarat diterima.

Pembimbing I/Anggota



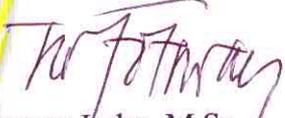
Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 132 087 538

Pembimbing II/Anggota



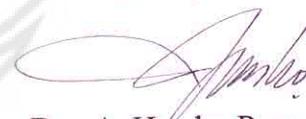
Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP. 132 230 377

Ketua Program Studi/Anggota



Drs. Hartoto Indra, M.Sn.
NIP. 131 908 825

Ketua Jurusan Desain/Cognate/Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131 284 654

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir skripsi yang berjudul ‘Pengaruh Tingkat Kekuatan Karakter Interior Berornamen Tradisional Terhadap Pengenalan Identitas Daerah Yogyakarta’ sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian berlangsung. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Hartoto Indra, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
4. Bapak Drs. Antonius Hendro Purwoko selaku *Cognate* dan Ketua Jurusan Desain.
5. Ibu Ir. Hartiningsih M.T. selaku Dosen Wali.
6. Bapak Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
7. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T., atas bimbingannya selama penelitian berlangsung.
8. Program *DUE-like (Development Undergraduate Education)* yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempercepat masa studi.
9. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang mengharapku aku cepet lulus.
10. Tante yang ada di Jakarta, akhirnya keponakanmu ini lulus juga.
11. Rekan satu tim, ‘Virgi dan Nilo’ yang selalu memberikan semangat dan siap membantu, i luv u girls...akhirnya penelitian kita selesai juga, Semangaa...t !!!

12. Dickyku yang selalu setia mendampingi, terima kasih untuk semuanya, 'Abank memang yang terbaik'.
13. Babam dan seisi penghuni kontraknya, terima kasih buat angket dan printernya.
14. Rekan-rekan desain interior angkatan '02, Dhani, Ipah, Arum, Novel, Andri, Fajar & Ganjar atas ilmunya, Anam, Agin, Orie.
15. Pihak yang turut membantu kelancaran dalam penyebaran angket, febby, ical, wulan '03+Ridwan, ulfa '02, yunia+hendro.
16. Mas Gun dan Mbak Indri atas semua informasinya. Mbak Indri, ayo kita ngebakso lagi...
17. Responden yang telah mengisi angket, mas fajar, tommy, anak-anak musik, mahasiswa UPN, UAD, UGM, Akbid, anak-anak kost sewon, cowok-cowok kost condong catur, asrama putri delima, asrama Jember.
18. Mas-mas yang ada di batam, mas shogleh, mas delly, cristian, terima kasih untuk tipsnya.
19. Serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga penulisan penelitian ini dapat memberi manfaat bagi perkembangan desain interior. Penulis juga menyadari akan keterbatasannya dalam menyusun penulisan laporan tugas akhir ini. Bila ada kekurangan penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang mambangun demi sempurnanya laporan penelitian.

Yogyakarta, Juni 2007

R.A. Dian Ayu Ekowati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR FOTO	x
ABSTRAK	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENELITIAN	4
D. MANFAAT PENELITIAN	5
E. METODE PENELITIAN	5
1. Metode Pendekatan	5
2. Identifikasi Variabel	6
3. Definisi Operasional Variabel	6
4. Subjek Penelitian	12
5. Desain Eksperimen	13
6. Metode Analisis Data	14
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	16
A. IDENTITAS DAERAH YOGYAKARTA	16
B. TINJAUAN TENTANG PERSEPSI	17
1. Pengertian Persepsi	17
2. Persepsi, Sensasi dan Kognisi Manusia	19
3. Persepsi dan Budaya	20
C. TINJAUAN TENTANG KARAKTER VISUAL	24
1. Bentuk	25

2. Rupa atau Wujud	25
3. Warna	26
4. Tekstur	27
5. Cahaya	28
D. TINJAUAN TENTANG RUANG INTERIOR	29
1. Lantai	29
2. Dinding	30
3. Langit-langit	30
E. TINJAUAN TENTANG LOBBY HOTEL	31
1. Pengertian Hotel	31
2. Pengertian Lobby	31
F. TINJAUAN TENTANG ORNAMEN	32
1. Pengertian Ornamen	32
2. Fungsi Ornamen	33
3. Jenis Ornamen	34
4. Unsur Ornamen	35
5. Tinjauan tentang Ornamen Tradisional Yogyakarta	42
G. HIPOTESIS	51
BAB III. DATA LAPANGAN	52
A. PERSIAPAN PENELITIAN	52
1. Tahap Eksplorasi tentang Ornamen Tradisional Yogyakarta...52	
2. Tahap Eksplorasi tentang Pengenalan Identitas Daerah pada Interior lobi hotel Berbintang Yogyakarta	66
3. Tahap Eksplorasi Bentuk Ornamen untuk Stimulus Kuat dan Stimulus Lemah	69
4. Tahap Keempat Persiapan Simulasi Visual dengan Model Desain	74
B. PELAKSANAAN PENELITIAN.....	80
BAB IV. ANALISIS DATA.....	83
A. DESKRIPSI PENGUKURAN STATISTIK.....	83
B. PEMBAHASAN	88

BAB V. PENUTUP	90
A. KESIMPULAN	90
B. SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Rancangan Penelitian	6
Gambar 1.2 Skala Semantik Diferensial	7
Gambar 1.3 Stimulus Kuat (X1)	10
Gambar 1.4 Stimulus Lemah (X2)	10
Gambar 1.5 Variabel Kontrol (X3)	11
Gambar 1.6 Uji-t Kelompok Sampel Sama	14
Gambar 1.7 Kategori Tingkat Probabilitas	15
Gambar 2.1 Bagan Proses Persepsi	18
Gambar 2.2 Contoh Persepsi	19
Gambar 2.3 The Muller Layer Illusion	21
Gambar 2.4 The Horizontal-Vertical Illusion	21
Gambar 2.5 In Depth Perception oleh Hudson (1960)	23
Gambar 2.6 Motif Ukir Yogyakarta.....	38
Gambar 2.2 Motif Tumbuh-tumbuhan	39
Gambar 2.3 Motif Manusia, Hewan dan Tumbuhan pada Candi	40
Gambar 2.4 Motif Mahkota	40
Gambar 2.5 Motif MakhluK Ciptaan Manusia	41
Gambar 2.6 Macam-macam Motif Geometris	41
Gambar 2.7 Lung-lungan	42
Gambar 2.8 Saton	43
Gambar 2.9 Wajikan	43
Gambar 2.10 Motif Nanasan	44
Gambar 2.11 Motif Tlacapan	44
Gambar 2.12 Motif Kebenan	45
Gambar 2.13 Motif Patran	45
Gambar 2.14 Motif Padma	46
Gambar 2.15 Gunungan	47
Gambar 2.16 Motif Praba	47
Gambar 2.17 Mega Mendhung	48

Gambar 2.18 Motif Banyu Tetes	48
Gambar 2.19 Motif Mirong	49
Gambar 2.20 Macam-macam Motif Kaligrafi	50
Gambar 3.1 Stimulus Kuat (X1)	76
Gambar 3.2 Penempatan Ornamen pada Stimulus Kuat (X1)	76
Gambar 3.3 Stimulus Lemah (X2)	77
Gambar 3.4 Penempatan Ornamen pada Stimulus Lemah (X2)	77
Gambar 3.5 Variabel Kontrol (X3)	78
Gambar 3.6 Penempatan Ornamen pada Variabel Kontrol (X3)	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Komposisi Desain antara Stimulus Kuat, Stimulus Lemah, dan Variabel Kontrol	11
Tabel 1.2 Peluang Urutan Pemilihan Desain oleh Subjek	14
Tabel 3.1 Karakteristik Visual Interior Berornamen Tradisional.....	53
Tabel 3.2 Analisis Karakteristik Visual Ruang Berornamen Tradisional Berdasarkan Sensasi Batin	56
Tabel 3.3 Analisis Karakteristik Visual Ruang Berornamen Tradisional Berdasarkan Sensasi Visual	60
Tabel 3.4 Nilai <i>Mean</i> Identitas <i>Lobby</i> Hotel	67
Tabel 3.5 Nilai <i>Mean</i> Karakter Visual Ruang <i>Lobby</i> Hotel Berbintang di Yogyakarta	69
Tabel 3.6 Variasi Bentuk Ornamen Pada Bangunan Modern di Yogyakarta	70
Tabel 3.7 Ornamen Stimulus Kuat & Lemah	73
Tabel 3.8 Penerapan Karakter Visual pada Desain	75
Tabel 3.9 Komposisi Model Desain	79
Tabel 3.10 Jumlah Peluang yang Dipilih Responden	80
Tabel 3.11 Tabel Kategori Umur Subjek	81

Tabel 3.12 Hasil Pengukuran Identitas pada 100 Responden	82
Tabel 4.1 Nilai Mean X1 dan X2	83
Tabel 4.2 Nilai Mean X1 dan X3	83
Tabel 4.3 Nilai Mean X2 dan X3	84
Tabel 4.4 Nilai <i>Mean</i> Identitas Daerah Yogyakarta pada tiap Perlakuan.....	85
Tabel 4.5 Perbedaan Nilai Mean X1 dan X2	86
Tabel 4.6 Perbedaan Nilai Mean X1 dan X3	87
Tabel 4.7 Perbedaan Nilai Mean X2 dan X3	87

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Nilai <i>Mean</i> Identitas <i>Lobby</i> Hotel	68
Grafik 4.1 Nilai Mean Identitas Daerah Yogyakarta pada Stimulus Kuat, Stimulus Lemah, dan Variabel Kontrol.....	84
Grafik 4.2 Nilai Maksimum & Minimum Stimulus Kuat	85
Grafik 4.3 Nilai Maksimum & Minimum Stimulus Lemah	86
Grafik 4.4 Nilai Maksimum & Minimum Variabel Kontrol	86

DAFTAR FOTO

Foto 1.1 Interior lobi hotel Jayakarta	9
Foto 1.2 Interior lobi hotel Hyatt	9

ABSTRAK

Seni hias pada bangunan yang berkembang di Indonesia cukup beragam. Peranan dan fungsi ornamen tradisional masih terlihat dan tampil sebagai ungkapan estetik yang menunjukkan kekayaan budaya bangsa serta menjadi salah satu ciri utama dari karya-karya seni tradisional Indonesia yang mencerminkan identitas asli. Hotel adalah sarana yang tepat untuk menerapkan ornamen tradisional yang mencerminkan identitas daerah Yogyakarta. Seperti halnya hotel di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menerapkan ornamen tradisional untuk menciptakan suasana kedaerahan dimana hotel tersebut berada. Namun desain interior yang bagaimanakah agar dapat tercipta suasana daerah yang kuat akan identitasnya.

Penelitian eksperimen ini bertujuan mendapatkan gambaran interior yang memiliki identitas daerah kuat, yaitu dengan membuat simulasi visual yang diwujudkan dalam bentuk model tiga dimensi (3D) interior lobi hotel berornamen tradisional daerah Yogyakarta. Model desain yang diujikan terdiri dari tiga macam yaitu model desain dengan stimulus kuat (X1), model desain dengan stimulus lemah (X2) dan model desain yang berfungsi sebagai variabel kontrol (X3). Metode analisis data yang digunakan adalah uji-t, yaitu untuk mengetahui nilai *mean* pada masing-masing model desain dan mengetahui perbedaan tingkat signifikansi antar model desain. Penelitian eksperimen ini melibatkan 100 mahasiswa non-asli daerah Yogyakarta yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model desain dengan stimulus kuat memiliki nilai *mean* yang lebih tinggi yaitu 6.27 dibandingkan model desain dengan stimulus lemah (4.67) dan model desain yang berfungsi sebagai variabel kontrol (3.04). Sedangkan perbedaan nilai *mean* antara model desain satu dengan yang lainnya sangat signifikan yaitu mencapai skor 0.00.

Dari penelitian ini diketahui bahwa desain lobi berornamen tradisional yang memiliki identitas daerah kuat akan semakin dikenali identitasnya oleh orang awam, sehingga dapat dikatakan bahwa model desain dengan stimulus kuat merupakan gambaran desain yang memiliki identitas daerah kuat.

Kata Kunci : Identitas Daerah, Karakter Interior, Ornamen Tradisional



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Budaya merupakan salah satu upaya manusia dalam mempertahankan peradabannya, hal ini tercipta karena adanya keinginan manusia untuk meningkatkan kehidupan yang lebih baik. Nilai estetis dalam budaya merupakan cermin keragaman yang dipengaruhi oleh sistem nilai masyarakat yang dinamis. Pada dasarnya bentuk budaya memiliki unsur-unsur terkait antara satu dengan lainnya, seperti falsafah hidup, tradisi atau mitos. Salah satu keanekaragaman budaya yang diwujudkan dalam bentuk visual adalah ornamen.

Saat ini masyarakat umum kurang mengenal keberadaan ornamen tradisional. Hal tersebut diakibatkan era modernisasi yang berpengaruh pada bentuk arsitektur maupun interior bangunan publik. Gaya modern mengacu pada bentuk yang lebih sederhana menyebabkan bergesernya eksistensi ornamen tradisional sebagai seni hias suatu bangunan. Budaya visual yang diwariskan oleh nenek moyang semakin lama menjadi sulit dijumpai.

Ornamen merupakan salah satu seni hias yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Yogyakarta, hal ini dapat dilihat dari bangunan bersejarah seperti Kraton yang memiliki ornamen tradisional dan menjadi pusat acuan dalam penerapan seni hias bangunan lain. Sifat ornamen adalah sebagai pelengkap rasa estetik atau memperindah sesuatu, meskipun terdapat

pula makna simbolik tertentu yang berlaku dilingkungan masyarakat pendukungnya.

Ornamen memiliki berbagai macam motif yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lain. Motif yang banyak digunakan dalam Ornamen Jawa biasanya berupa tumbuh-tumbuhan, binatang dan bentuk geometrik. Misalnya motif sulur yang merupakan stilasi dari tanaman rambat yang dijumpai pada bangunan tradisional.

Dalam era modern, ornamen lebih banyak dijumpai pada bangunan modern seperti hotel berbintang yang bertujuan menciptakan suasana khas kedaerahan tertentu dimana hotel itu berada. Seperti yang dikatakan oleh Len Gertler (1991) pada seminar di Dinas Pariwisata Semarang menjelaskan bahwa dalam dunia pariwisata diperlukan usaha agar tamu atau wisatawan dapat tinggal lama di daerah tujuan wisata. Salah satunya dalam pelayanan dan penyediaan fasilitas terutama dalam hal penataan interior hotel, sebaiknya disesuaikan dengan budaya setempat sehingga para wisatawan merasakan hidup dalam budaya setempat.

Yogyakarta yang dipilih sebagai daerah tujuan wisata ke-dua setelah Bali memiliki daya tarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Oleh karena itu ornamen tradisional Yogyakarta perlu dilestarikan dan diterapkan pada interior bangunan publik, seperti pada interior lobi hotel. Hal ini dilakukan untuk menonjolkan identitas daerah Yogyakarta agar dapat dikenal oleh orang dari luar daerah.

Menurut seorang profesor yang berkecimpung dalam bidang arsitektur tradisional, Arya Ronald (2007) menyatakan bahwa, “untuk menciptakan karakter atau nuansa daerah tertentu dalam sebuah hotel, cukup dengan memasukkan ornamen pada interiornya”.

Ornamen tradisional Yogyakarta yang sering dijumpai pada bangunan publik menandakan bahwa keberadaan ornamen tersebut tidak menampakkan gejala memudar ditengah-tengah proses modernisasi masyarakat pendukungnya. Dalam perkembangannya, penerapan bentuk ornamen tradisional Yogyakarta tidak sedikit yang mengalami stilasi. Bentuk baru yang dihasilkan tidak serumit bentuk asli serta tidak menghilangkan ciri awal. Namun terdapat bangunan publik seperti hotel yang mengaplikasikan dengan menggabungkan beberapa ornamen daerah lain kedalam suatu desain pada interiornya. Keadaan seperti ini berpengaruh terhadap keaslian ornamen tradisional setempat, dimana pengenalan identitas daerahnya menjadi tersamarkan.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin mengetahui ornamen tradisional Yogyakarta yang memiliki tingkat identitas kuat. Akibat adanya kerancuan identitas asli pada ornamen menyebabkan pengamat sulit membedakan ornamen yang memiliki identitas khas suatu daerah.

Ornamen tradisional yang umum dipakai pada bangunan publik, akan mudah dikenali dan dihubungkan dengan identitas daerah tertentu. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan ornamen tradisional tersebut ke dalam sebuah desain, yaitu berupa interior sebuah lobi hotel.

Penelitian disini dilakukan dengan melibatkan mahasiswa non-asli daerah Yogyakarta sebagai pengamat. Mahasiswa non-asli daerah Yogyakarta dipilih berdasarkan pertimbangan, bahwa subjek tersebut dianggap dapat mewakili pengunjung hotel yang berasal dari luar daerah Yogyakarta.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana interior berornamen tradisional Yogyakarta yang memiliki tingkat karakter kuat dan tingkat karakter lemah?
2. Bagaimana pengaruh tingkat kekuatan karakter interior berornamen tradisional terhadap pengenalan identitas daerah Yogyakarta dalam desain?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui interior berornamen tradisional Yogyakarta yang memiliki tingkat karakter kuat dan tingkat karakter lemah.
2. Untuk mengetahui pengaruh tingkat kekuatan karakter interior berornamen tradisional terhadap pengenalan identitas daerah Yogyakarta dalam desain.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian adalah bahwa hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang desain interior dalam penerapan ornamen tradisional Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan dalam pemakaian ornamen tradisional Yogyakarta pada interior *lobby* hotel. sehingga penerapan unsur budaya setempat dapat tercapai dalam rangka memberikan identitas kedaerahan pada hotel yang bersangkutan. Jenis ornamen seperti umpak, tumpangsari, wajikan, praba, padma, yang memiliki karakter identitas daerah kuat dapat diterapkan pada interior *lobby* hotel.

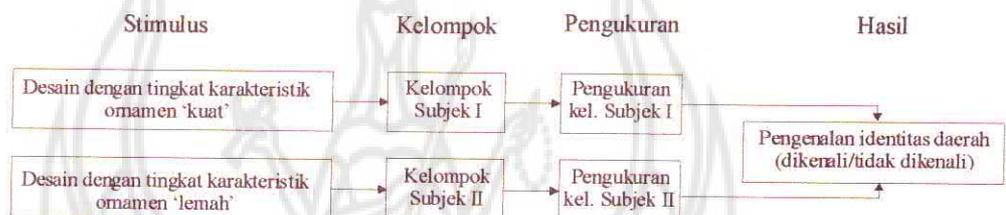
E. METODE PENELITIAN

1. Metode Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan membuat simulasi visual sebagai stimulus (rangsangan). Menurut Sanoff (1991), simulasi visual adalah representasi visual dari sesuatu melalui beberapa bentuk seperti foto, peta dan model. Simulasi visual digunakan untuk berbagai cara baik untuk desain maupun sebagai alat analisis (dalam Yulyta, 2006 : 17)

Simulasi visual dilakukan dengan menggunakan model desain berupa interior lobi hotel dalam bentuk 3D (tiga dimensi) yang terdiri dari ornamen tradisional Yogyakarta yang memiliki karakter kuat dan karakter lemah.

Simulasi visual dibuat sedemikian rupa sehingga benar-benar dapat memberikan gambaran yang serealistik mungkin.



Gambar 1.1 Skema Rancangan Penelitian

2. Identifikasi Variabel

- a. Variabel bebas : Tingkat kekuatan karakter interior berornamen
(Independen variabel) tradisional
- b. Variabel tergantung : Pengenalan identitas daerah Yogyakarta
(Dependent variable)

3. Definisi Operasional Variabel

- a. Tingkat kekuatan karakter interior berornamen tradisional

Tingkat kekuatan karakter interior berornamen tradisional merupakan karakter ornamen tradisional Yogyakarta yang meliputi ornamen berkarakter 'kuat' dan ornamen berkarakter 'lemah'. Data

mengenai karakter ornamen diperoleh dari wawancara dengan narasumber yang memiliki pemahaman tentang ornamen tradisional Yogyakarta.

Dari hasil wawancara tersebut akan didapatkan klasifikasi karakter identitas daerah Yogyakarta yang memiliki identitas daerah kuat. Data tersebut merupakan patokan untuk membuat perlakuan berupa simulasi visual yang dibuat dengan model desain 3D (tiga dimensi).

b. Pengenalan identitas daerah Yogyakarta

Pengenalan identitas merupakan kemampuan subjek untuk menghubungkan interior berornamen tradisional yang diterapkan pada sebuah model desain dengan identitas daerah Yogyakarta. Tingkatan yang dimiliki ornamen akan dihubungkan dengan kemampuannya untuk dikenali oleh subjek, diukur dengan menggunakan angket skala semantik diferensial.

Skala semantik berisikan serangkaian karakteristik bipolar (dua kutub) untuk menilai persepsi seseorang terhadap objek dengan skala 1 sampai 7 (Riduwan dan Engkos, 2006 : 25).



Gambar 1.2 Skala Semantik Diferensial

Pengukuran pengenalan identitas daerah Yogyakarta oleh subjek dilakukan dengan membuat simulasi visual yaitu stimulus kuat (X1) dan stimulus lemah (X2). Stimulus kuat merupakan desain interior lobi hotel berornamen tradisional dengan karakter kuat, sedangkan stimulus lemah adalah desain interior lobi hotel berornamen tradisional dengan karakter lemah.

Sebagai pembandingan untuk kedua perlakuan tersebut maka dibuat variabel kontrol (X3). Variabel kontrol merupakan desain interior lobi hotel berornamen tradisional berupa *outline* ornamen dari stimulus lemah dengan komposisi warna netral.

Simulasi visual yang dibuat dengan model desain 3D (tiga dimensi) dilakukan dengan bantuan *software* 3D Max 7 dan diwujudkan dalam format kertas A4 (ukuran gambar : 22 X 17 cm). *Software* ini dipilih sebagai alat untuk memudahkan penerapan ornamen pada bentuk tiga dimensi sehingga dapat diolah serealis mungkin.

Model desain juga diberi efek *distort* melalui *software* Photoshop CS dengan tujuan untuk mendapatkan efek pencahayaan lebih baik. Agar model desain memiliki kualitas yang tidak jauh berbeda saat diwujudkan dalam format kertas photo paper A4, maka model desain diberi efek *brightness* yang sama antara desain satu dengan lainnya.

Dalam perencanaan simulasi visual untuk stimulus kuat (X1) dan stimulus lemah (X2) selain mengacu pada hasil wawancara dengan narasumber, model desain untuk simulasi visual juga berpatokan pada interior lobi hotel berbintang yang ada di Yogyakarta yang memiliki identitas daerah Yogyakarta kuat dan lemah.

Dari hasil komparasi antara hotel berbintang di Yogyakarta, didapat nilai identitas daerah interior lobi hotel dengan nilai identitas kuat adalah hotel Jayakarta. Sedangkan interior lobi hotel dengan nilai identitas daerah Yogyakarta lemah adalah hotel Hyatt.

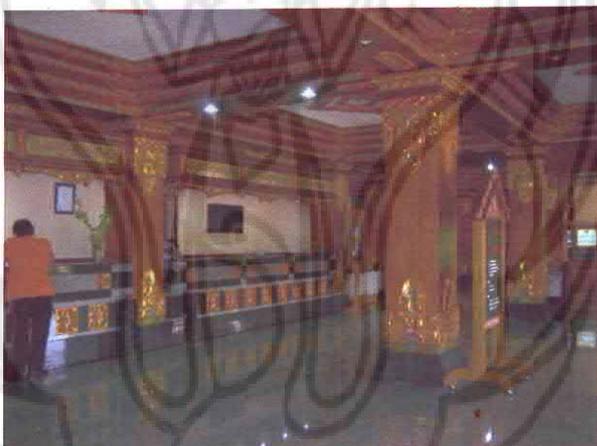


Foto 1.1 Interior lobi hotel Jayakarta

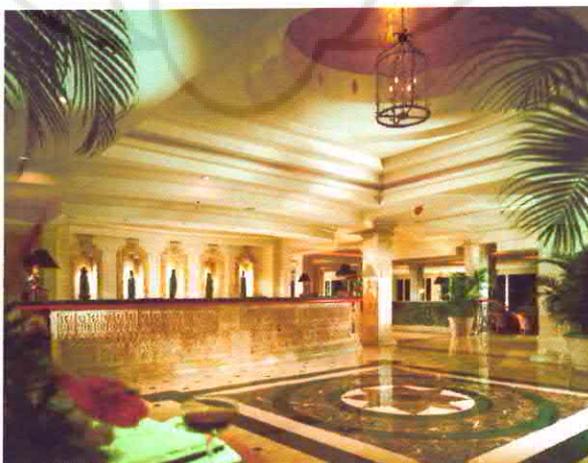
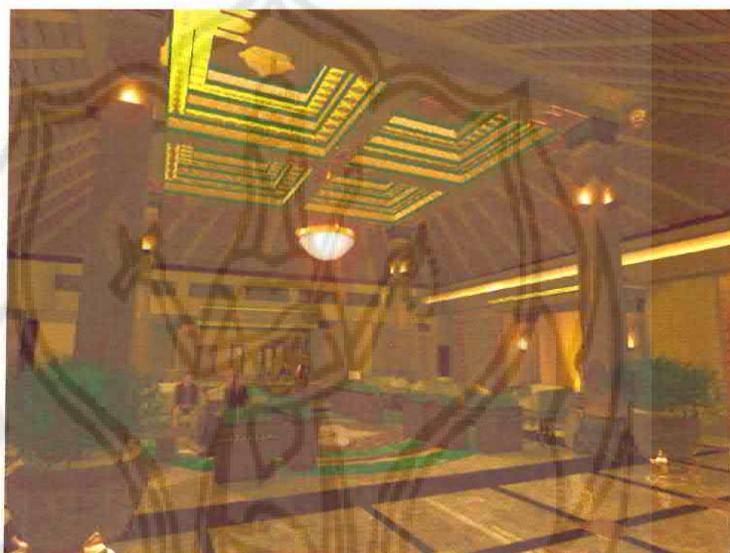


Foto 1.2 Interior lobi hotel Hyatt

Interior lobi hotel Jayakarta merupakan acuan dalam membuat stimulus kuat, sedangkan interior lobi hotel Hyatt digunakan sebagai acuan dalam membuat stimulus lemah. Berikut merupakan desain untuk stimulus kuat (X1), stimulus lemah (X2) dan variabel kontrol (X3) :



Gambar 1.3 Stimulus Kuat (X1)



Gambar 1.4 Stimulus Lemah (X2)



Gambar 1.5 Variabel Kontrol (X3)

Dalam pembuatan simulasi visual, komposisi desain antara perlakuan satu dengan lainnya ada yang tetap dan ada yang mengalami perubahan. Komposisi desain yang tetap tidak termasuk dalam pengukuran atau merupakan variabel yang dapat diabaikan. Berikut ini tabel komposisi desain yang berubah maupun tetap:

	Komposisi Desain	Tetap	Berubah
Software 3D Max 7	Lay Out	√	
	Lantai, Dinding, Pintu	√	
	Perabot (Penempatan, Bentuk, Jumlah, dan warnanya)	√	
	Orang dan Tanaman (Jenis, dan Penempatan)	√	
	Jumlah lighting, Efek dan Intensitasnya <ul style="list-style-type: none"> • Standar : <ul style="list-style-type: none"> - Omni - Freespot • Photometric : <ul style="list-style-type: none"> - Free Point 	√	

	- Free Linear		
	Jumlah Tingkatan Sap pada Tumpangsari		√
	Jenis dan Warna Ornamen		√
Software Photoshop CS	-Filter -Distort -Difuse Glow : - Graininess - Glow Amount - Clear Amount	√	
Software CorelDraw X3	-Effects -Adjust - Brightness - Contrast - Intensity	√	

Tabel 1.1 Komposisi Desain antara Stimulus Kuat, Stimulus Lemah, dan Variabel Kontrol.

4. Subjek Penelitian

Menurut Nasution (2004 : 101) tidak ada aturan yang tegas tentang jumlah sampel yang dipersyaratkan untuk suatu penelitian dari populasi yang tersedia. Jumlah sampel tergantung pada faktor-faktor lain seperti biaya, fasilitas, dan waktu yang tersedia.

Latipun (2006 : 43) berpendapat bahwa, penggunaan sampel dalam penelitian eksperimen membantu peneliti dalam prinsip efisiensi, artinya dengan meneliti sedikit subjek, hasilnya diharapkan dapat digunakan untuk menggambarkan seluruh populasi.

Hakikat kerepresentatifan sampel secara teoritis dapat dipahami sebagai karakteristik sampel yang identik dengan populasi. Besar anggota sampel dalam eksperimen tidak ditentukan oleh besarnya populasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah subjek non-asli daerah Yogyakarta sebanyak 100 orang. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu cara pengambilan sampel sesuai dengan yang dikehendaki.

Subjek yang dikehendaki disini adalah subjek dengan usia diatas 18 tahun, dalam hal ini adalah mahasiswa non-asli Yogyakarta. Pemilihan subjek dipilih berdasarkan pertimbangan, bahwa pada dasarnya hotel ditujukan bagi wisatawan atau pengunjung yang bersal dari luar Yogyakarta, maka dari itu mahasiswa non-asli daerah Yogyakarta dianggap dapat mewakili pengamat dari luar daerah Yogyakarta. Sedangkan untuk usia 18 tahun keatas dipilih karena, pada usia ini subjek dianggap memiliki pengalaman dalam melihat berbagai macam hal tentang lingkungan sekitarnya seperti bentuk ornamen Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Desain Eksperimen

Desain eksperimen merupakan proses yang diperlukan dalam merencanakan dan melaksanakan suatu eksperimen. Desain eksperimen bergilir atau berimbang (*counter balance design*) merupakan rancangan desain yang digunakan untuk melakukan simulasi visual pada penelitian ini.

Desain berimbang (*counter balance design*) merupakan desain yang menghendaki subjek-subjek diuji coba pada semua perlakuan, tetapi dalam rangkaian yang berbeda (Latipun, 2007:120).

Dalam eksperimen ini, subjek diberi tiga perlakuan sekaligus. Subjek diberi desain dengan stimulus kuat (X1), stimulus lemah (X2) dan variabel kontrol (X3). Setelah itu subjek diminta untuk memilih satu persatu dan memberikan nilai sesuai dengan persepsi subjek. Subjek bebas memilih desain mana yang dipilih terlebih dahulu.

Pada gambar dibawah dapat dilihat terdapat enam macam peluang pemilihan oleh subjek. Meskipun subjek mempunyai kesempatan memilih peluang yang sama, tetapi subjek tetap mendapat satu macam urutan yang berbeda.

I	X1→X2→X3
II	X1→X3→X2
III	X2→X1→X3
IV	X2→X3→X1
V	X3→X1→X2
VI	X3→X2→X1

Tabel 1.2 Peluang Urutan Pemilihan Desain oleh Subjek

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik uji-t. Teknik statistik uji-t dipergunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hitung (*arithmetic mean*) antara dua kelompok.

Dalam penelitian ini, uji-t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata antara stimulus kuat (X1) dengan stimulus lemah (X2); stimulus kuat (X1) dengan variabel kontrol (X3); dan membandingkan stimulus lemah (X2) dengan variabel kontrol (X3).

Uji-t atau uji beda rata-rata dari kelompok dengan sampel yang sama disebut *correlated samples* atau *paired samples* (Erwan, 2007 : 157).

Sampel berhubungan (*paired samples*) maksudnya adalah kelompok yang sama dikenai perlakuan (*treatment*) dengan cara yang berbeda.

Mean	X1 - X2
Mean	X1 - X3
Mean	X2 - X3

Gambar 1.6 Uji-t Kelompok Sampel Sama

Tujuan pengujian dengan uji-t *paired samples* adalah untuk mengetahui apakah rata-rata mean sampel dari hasil perlakuan yang berbeda menghasilkan rata-rata yang berbeda secara statistik. Analisis statistik uji-t dilakukan dengan bantuan program *software* SPSS 12.

Jika nilai probabilitas < 0.01 artinya sangat signifikan
Jika nilai probabilitas < 0.05 artinya signifikan
Jika nilai probabilitas > 0.05 artinya tidak signifikan

Gambar 1.7 Kategori Tingkat Probabilitas

