

“PROTOTIPE DALAM ARSITEKTUR”

Kajian Kritik Normatif Pada Perancangan Desain Prototipe dan Perannya Sebagai Pembentuk Identitas Wilayah / Daerah – Studi Kasus Proyek Kelurahan Ketanggi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur

Muhammad Fauri, S.Ars¹ // Ir.Handoyotomo, MSA²
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Profesi Arsitek (PPAr) UII¹
Dosen Program Studi Pendidikan Profesi Arsitek (PPAr) UII²

ABSTRACT

In the Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Prototype is the first physical form of an object planned in a single production process, representing the shape and dimension of the object which represented and be used for further research and development objects. The term of Prototype itself has many various fields, although until now the term of prototype is more inherent with the technology and informatics field. In the architecture, there are not many authors found interesting explanations in describing in detail the terms of prototype and its role irrespective of the time limited in the preparation of this paper. Writing from Floyd (1990) in the journal "Architectural Prototyping: An Approach for Grounding Architectural Design and Learning" which is enough to provide us in this script. In his writing, Prototype defined the product used as a learning vehicle in providing a more precise idea of what the target of the system in accordance with the intent and purpose of the design. That statement means that the prototype gives the ease of solving design needs in the number or scale from medium till large scale, indeed, it must supported by the completeness of the data and the accuracy of the analysis as the basis of design. Furthermore, prototypes not only help to solve the needs of the design from middle till large scale, but also can give the impression in certain level which can be an identity of a place or region. This is the basic thinking in the case study on the Prototipe Gedung Kantor Kelurahan design in Ngawi, East Java, in this script. The writer hopes that this script can increase the insight of similar designs, especially in Indonesia, for the better in the future.

Keywords: Architectural Prototype, Design Process, Place Identity

PENDAHULUAN

Proyek renovasi total dan perencanaan pengembangan Fasilitas Pelayanan Jasa Publik milik Pemerintah Kabupaten Ngawi, Jawa Timur berupa Kantor Kelurahan di lingkup registrasi Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi. Opsi renovasi total dipilih oleh pemilik meninjau fisik dari bangunan kantor yang sudah tidak efektif dalam usaha meningkatkan mutu fasilitas pelayanan bagi masyarakat. Perencanaan pengembangan dalam kasus proyek ini yakni pemilik memberikan permintaan khusus dimana desain perencanaan dapat menjadi tolok ukur

dan contoh bagi pengembangan serta renovasi pada bangunan fasilitas pelayanan serupa (Kelurahan/Pelayanan Tingkat Desa) dalam lingkup Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Maka dipilih pendekatan perancangan berbasis Prototipe (*Prototype*) yang memiliki kesesuaian terutama dalam hal efisiensi, ke-efektifan serta fleksibel, diselaraskan dengan beberapa teori arsitektur yang mendukung untuk tetap menonjolkan karakter dari wilayah tempat bangunan di rancang. Hal senada juga disampaikan oleh Pemberi Tugas (Dinas Pekerjaan Umum) dalam pertemuan awal terkait desain, dimana Pemerintah Kabupaten Ngawi menginginkan desain percontohan dengan meninjau konteks karakter dari daerah Ngawi dengan tujuan memberikan ciri khas wilayah/daerah dari segi bangunan fasilitas pelayanan publiknya. Penerapan desain prototipe ini nantinya akan disebar ke empat (4) kelurahan di Kecamatan Ngawi, salah satunya ialah Kelurahan Ketanggi yang akan menjadi studi kasus pada kajian kali ini.

Korespondensi: Ir.Handoyotomo, MSA
Afiliasi : Program Studi Pendidikan Profesi Arsitek (PPAr), FTSP, Universitas Islam Indonesia
E-mail : handoyotomo@yahoo.co.uk
Donor : -

Data Proyek



Gambar 1. Visualisasi 3D Masa Kesatuan
 Perencanaan Kantor

- A. Proyek : Perencanaan Kantor Kelurahan Ketanggi
 B. Jenis Bangunan : Perkantoran dan Fasilitas Pelayanan Jasa
 C. Lokasi Proyek : Jl. Kyai' Mojo No.10, Kel.Ngawi , Kec.Ngawi, Ngawi, Jawa Timur
 D. Luas Lantai :
 • Gedung Kantor Utama : 316 M2
 • Bangunan Pendopo : 59 M2
 E. Jumlah Lantai : Dua (2) Lantai
 F. Pemilik : Pemerintah Kabupaten Ngawi, Jawa Timur
 G. Sumber Dana : APBD 2016-2017 dan APBD 2017-2018
 H. Konsultan Perencana : PT. Surya Unggul Nusa Cons (SunCons)
 I. Lama Pekerjaan : 28 Oktober-Desember 2016 (2 Bulan)

Argumentasi Pemilihan Kasus

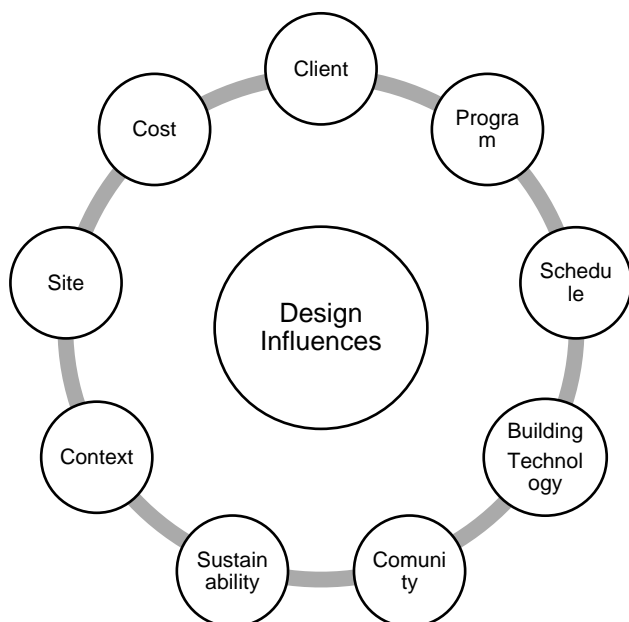


Diagram 1. Design Influences Sumber : The Architect Handbook of Professional Practice .15th Editions (2013)

Dalam *The Architect Handbook of Professional Practice 15th Editions (2013)* menjelaskan bahwa setidaknya ada 9 faktor utama yang dapat mempengaruhi keputusan dalam mendesain. Apabila dianalisis sesuai dengan kebutuhannya, setidaknya terdapat 4 dari 9 faktor yang dijabarkan pada *The Architect Handbook of Professional Practice* yang menjadi poin penting dalam perumusan sebuah desain. Artinya, banyak sekali faktor yang mempengaruhi desain dan disisi lain tujuan serta harapan masih menjadi pertimbangan penting. Untuk itu kesembilan faktor memiliki porsi tersendiri dan dapat berbeda beda dalam sebuah desain bergantung pada kebutuhan dan kondisinya. Dalam kasus Perancangan Kantor Kelurahan di Ngawi ini sendiri menginginkan sebuah desain yang dapat menjadi ikon yang merepresentasikan kebudayaannya, sejarah dan dapat menjadi percontohan bagi bangunan pelayanan sejenis dalam lingkup kerja Pemerintah Kabupaten Ngawi. Dengan keterbatasan waktu dalam perancangannya serta terdapat beberapa intervensi baik dari dalam maupun luar, apakah perancangan prototipe kantor kelurahan ini telah mempertimbangkan kesembilan faktor dalam perancangannya? Dan apakah kriteria sebuah desain prototipe telah diterapkan? Terlebih lagi perancangan ini menjadi "acuan" bagi bangunan sejenis yang diharuskan dapat merepresentasikan identitas dari daerah perancangannya.

Tujuan

Tujuan dari kajian kritis pada kasus perancangan ini nantinya diharapkan mampu memberikan rekomendasi terhadap desain perancangan yang dihasilkan dalam proses perencanaan agar dapat menciptakan proses perencanaan dan perancangan yang lebih baik kedepannya terutama dalam penggunaan pendekatan prototipe sebagai salah satu elemen pembentuk identitas suatu daerah.

Sasaran

Mengevaluasi dengan cara mengenali kekurangan dalam proses perancangan desain prototipe kantor Kelurahan Ketanggi dalam perannya sebagai pembentuk identitas Wilayah Registrasi Kabupaten Ngawi untuk dapat dinilai dan dievaluasi agar dapat dijadikan sebagai

bahan kritik yang membangun guna menghasilkan perancangan serta perencanaan yang lebih baik lagi kedepannya.

Metoda Penyampaian Kritik

Metode Kritik Normatif

Metode penyampaian yang kritik menilik dan mempertimbangkan faktor luar diantaranya terkait dengan Model, Pola, Standar atau Prinsip . Model, Pola, Standar atau Prinsip dihimpun berdasarkan fakta yang ditemukan dalam proses penyusunan serta dijadikan bahan sebagai penilaian dari kasus/permasalahan/tema yang diangkat. Pemilihan metode penyampaian kritik ini mengingat kasus perancangan prototipe sebagai pembentuk identitas wilayah yang diangkat berdasarkan pengamatan sejauh ini masih minim informasi mengenai paten/standar penilaian.

KAJIAN PERSOALAN

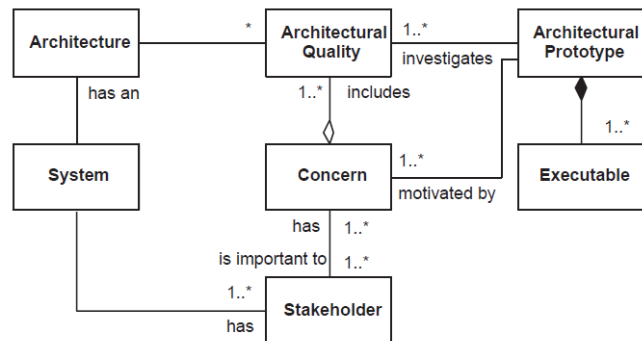
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI), Prototipe (*Prototype*) merupakan bentuk fisik pertama dari satu objek yang direncanakan dibuat dalam satu proses produksi, mewakili bentuk dan dimensi dari objek yang diwakilinya dan digunakan untuk objek penelitian dan pengembangan lebih lanjut.

Kriteria dari prototipe :

- Bentuk awal dari objek yang akan diproduksi dalam jumlah banyak;
- Prototipe dibuat berdasarkan pesanan untuk tujuan komersialisasi;
- Belum pernah dibuat sebelumnya;
- Merupakan hasil penelitian dan pengembangan dari objek atau sistem yang direncanakan akan dibuat;
- Mudah dipahami dan dianalisis untuk pengembangan lebih lanjut.

Floyd (1990) dalam jurnal *Architectural Prototyping: An Approach for Grounding Architectural Design and Learning* mendefinisikan prototipe sebagai sistem eksekusi yang "melibatkan praktik awal demonstrasi bagian yang relevan dari aspek-aspek pembentuk yang diinginkan ". Prototipe menarik dipertimbangkan sebagai proses dan bukan Prototipe itu sendiri . Prototipe diartikan produk yang digunakan sebagai "kendaraan pembelajaran dalam memberikan ide yang lebih tepat tentang apa-apa targetnya dari sistem

sesuai dengan maksud serta tujuan dari perancangan." Floyd mengakui kesulitan dalam menentukan "prototyping" secara akurat sehubungan dengan pengembangan perangkat lunak. Beliau mengambil titik awal dalam sebuah definisi dari rekayasa prototipe / manufaktur dan kemudian membahas sifat-sifat yang berbeda atau ciri khas untuk prototipe perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. Ontologi Prototipe dalam Arsitektur

Sumber : *Jurnal Architectural Prototyping: An Approach for Grounding Architectural Design and Learning*

Sejumlah poin mencirikan prototipe dalam arsitektur dan membedakannya dari rekayasa perangkat lunak tradisional prototipe antara lain :

- Pertama, prototipe arsitektur dibangun untuk eksplorasi dan belajar dari ruang disain arsitektural. Floyd menandai prototipe sebagai "Kendaraan untu Belajar.
- Kedua, prototipe arsitektur membahas isu-isu yang berkaitan atribut kualitas arsitektur pada sistem pencapaian targe
- Ketiga, prototipe arsitektur tidak menyediakan fungsionalitas sendiri.
- Keempat, prototipe arsitektur biasanya membahas resiko dalam perancangan.
- Kelima, prototipe arsitektur mengatasi masalah transfer pengetahuan dan kesesuaian arsitektur.

Prototipe arsitektur merupakan sistem yang fleksibel tanpa mempengaruhi serta mengikat kerja tim dalam mencapai target yang ditentukan. Namun, dewasa ini pergeseran dalam hal menerjemahkan ide kedalam perancangan sebuah prototipe menciptakan celah dalam badan prototipe sendiri. Antara lain di capnya arsitektur prototipe sebagai penghambat ide, perusak tatanan dan mengaburkan identitas wilayah kedalam karakter "abu-abu". Untuk itu

perlunya penyesuaian kembali susunan dalam membentuk Prototipe Arsitektur dengan menyesuaikan terhadap asas-asas dari Perancangan Arsitektur guna menciptakan desain yang tepat dan baik merespon lingkungan/ wilayah perencanaannya.

Studi Preseden

1. Gedung Kantor Pelayanan Bank BCA – PT. Bank Central Asia (BCA)
Prototipe arsitektur sudah lama dikenal dalam bidang konstruksi Tanah Air. Namun belum cukup banyaknya pembahasan mengenai pendekatan ini, menjadikan prototipe arsitektur lebih dikenal sebagai Desain asal dengan ciri khas tertentu sebagai tipologi dan batasannya. Pendekatan ini umumnya dilakukan untuk penyediaan fasilitas komersial. Salah satunya yakni desain Gedung Kantor Pelayanan Bank Central Asia (BCA) di Indonesia. Bentuknya yang konsisten dengan penekanan warna biru – terkadang abu-abu – dengan penekanan poin menarik pada bagian tengah muka bangunannya. Hal ini dilakukan bukan hanya sebagai penyeragaman fasilitas dari PT. Bank Central Asia (BCA) namun juga secara tidak langsung memberikan kemudahan secara visual bagi pengguna jasa mereka dalam menemukan atau mengenali kantor pelayanannya. Bentuknya yang konsisten di tiap pengadaan fasilitas pelayanan berupa kantor cabang di tiap daerah di Indonesia memberikan ciri khas tersendiri bagi Bank yang bernama awal *Bank Central Asia NV* di mata masyarakat. Secara visual hal ini dapat dikatakan berhasil dalam menciptakan identitas diri dalam menunjukkan eksistensi perusahaan dalam persaingan bidangnya.



Gambar 3. Ciri Khas Bangunan Gedung Kantor Bank Central Asia (BCA)

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Beberapa ciri khas yang dengan mudah dapat dikenali dari desain gedung antara lain :

- A. Penempatan Logo BCA pada Fasad Utama Desain Gedung Kantor
- B. Bentuk Lengkung pada Tengah Fasad Utama – Umumnya Didominasi Warna Biru
- C. Garis Bentuk Fasad Utama Konsisten

2. Desain Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila – Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila.



Gambar 4. Program 999 Masjid oleh Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila

Sumber : <http://soeharto.co/>

Dikutip langsung dari beberapa artikel pada <http://soeharto.co/>, selain dari mencanangkan program pemerintah “Inisiatif Soeharto” , program lain yang di jalankan oleh Pak Soeharto dalam memajukan kehidupan umat beragama sesuai amanat sila pertama Pancasila adalah dengan mendirikan Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila (YAMP) pada tanggal 17 Pebruari 1982. Inisiatif ini bertumpu pada upaya menumbuhkembangkan semangat gotong royong di kalangan dermawan muslim agar bahu membahu mengumpulkan sumbangan/sedekah/amal jariyah secara sukarela untuk pembangunan tempat ibadah. Pengumpulan dana ditarik melalui sumbangan bulanan rutin anggota KORPRI dan anggota ABRI. Inisiatif tersebut telah berhasil secara nyata yang pada tahun 2009 telah mendirikan 999 unit masjid (tempat beribadah umat Islam) di seluruh Indonesia. Mulai Pebruari 1982 sampai dengan tahun 2009 telah dibangun 999 Masjid.

Ukuran masjid YAMP terdiri dari 3 macam tipe dengan bentuk dasar persegi yaitu:

1. Tipe 15 dengan ukuran 15 m x 15 m
2. Tipe 17 dengan ukuran 17 m x 17 m
3. Tipe 19 dengan ukuran 19 m x 19 m

Berdasarkan keterangan yang dihimpun pada *web* yang sama, masjid-masjid yang dibangun Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila (YAMP) memiliki desain arsitektural khas, bercungkup susun tiga, sebagaimana corak arsitektural masjid khas Nusantara pada masa lalu. Hal ini selain dirasa efisien pembiayaan jika dibandingkan dengan penggunaan cor kubah besar, desain tersebut juga melestarikan kearifan lokal, dimana corak arsitektural Masjid bercungkup susun tiga merupakan simbol kesejalinan antara Islam dengan budaya nusantara. Pendekatan kultural inilah yang pada masa lalu masyarakat Nusantara secara luas mudah menerima ajaran Islam. Berbeda dengan bangunan-bangunan masjid yang dibangun oleh kebanyakan orang pada saat ini yang arsitekturalnya mengarah pada corak Timur Tengah.



Ornamen Kubah Masjid



Ornamen pada Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Gambar 5. Analisis Batasan Desain Prototipe Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Sumber : Analisis Penulis, 2017

A. Simbol Pengganti Kubah

Strategi lain dalam usaha mematahkan imej masjid yang selalu memiliki paten kubah sebagai ciri khasnya pada *mindset* masyarakat pada dewasa ini yakni memperkenalkan kembali penggunaan bentuk atap limasan bersusun (tinggi). Dalam mensiasati strategi ini ditambahkan pula ciri khas dengan mengambil salah satu ornamen pada kubah masjid.

Gambar 6. Ornamen Pengganti pada Atap Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Ornamen pengganti didesain dengan bentuk yang pada saat itu jarang digunakan yakni penerapan bentuk segi lima dengan *lafadz* Allah ditengahnya. Bentuk ini ditengarai merujuk

pada Pancasila dengan terjemahan “Sila Pertama ditengah kesatuan Lima Sila lain” oleh beberapa pihak. Namun belum ada tulisan yang menjelaskan secara rinci maksud dari penggunaan bentuk ini selain sebagai fungsi orisinalitas desain.

B. Bentuk Atap

Pada desain masjid ini seperti dijelaskan sebelumnya memiliki atap Limas susun/cungkup tiga (3) menyadur pada akulturasi Islam dengan budaya nusantara. Dengan pendekatan ini Islam berhasil melakukan pendekatan terhadap budaya nusantara pada saat itu. Pendekatan akulturasi ini banyak digunakan pada masa awal penyebaran agama Islam di Nusantara.



Gambar 7. Contoh Akulturasi pada Masjid Gadang Koto Nan Ompek, Sumatra Barat

Sumber : Artikel *Republika* : Godang Koto Nan Ompek, Masjid Tanpa Kubah

Hal ini yang ditangkap dan coba diterapkan sebagai salah satu ciri khas desain yang dikaitkan pula dengan analogi Sila ke-tiga Pancasila yakni Persatuan Indonesia. Harapan dari keputusan desain ini yakni menjadi simbol persatuan ummat ditengah keberagaman bangsa Indonesia.

C. Bentuk Bukaan

Dalam membentuk batasan pengembangan hal lain yang menjadi ciri khas dari desain masjid ini yakni tidak memakai bentuk lengkung ala Arsitektur Masjid yang lebih banyak dikenal mengarah pada corak Timur Tengah dengan bentuk lengkungnya (*Arch*) tetapi menggantinya dengan bentuk yang lebih tegas. Bentuk patahan yang menyerupai segitiga pada ujung bukaan menjadi bentuk yang digunakan pada hampir keseluruhan desain Masjid oleh Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila (YAMP) . Sehingga bentuk ini juga yang menandakan identitas dari desain masjid.



Gambar 8. Bentuk Bukaan Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila
Sumber : Analisis Penulis, 2017

D. Teras

Penyediaan teras sebagai pengganti serambi yang umumnya digunakan pada kebanyakan masjid pada masa awal pencangan program Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila ini. Serambi yang besar sebagai area transisi dan serbaguna masjid digantikan dengan penyediaan teras dengan lusan yang jauh lebih kecil. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan pembiayaan dalam pembangunan agar lebih efisien dan mudah diterapkan dalam skala desain menerus seperti yang diharapkan pada program Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila untuk menjangkau hingga daerah terpencil.



Gambar 9. Penggunaan Teras Pengganti Serambi pada Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila
Sumber : <http://www.google.co.id>

E. Bentuk Denah / Dasar

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, desain masjid memiliki batasan utama berupa luasan yang ditentukan dalam tiga (3) tipe dengan bentuk dasar persegi :

1. Tipe 15 dengan ukuran 15 m x 15 m
2. Tipe 17 dengan ukuran 17 m x 17 m
3. Tipe 19 dengan ukuran 19 m x 19 m

Ketiga tipe menjadi bentuk dasar pengembangan dalam menjalankan program pengadaan Masjid

oleh Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila (YAMP) . Pengadaan desain pada tiap daerah berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan , jarak pengadaan dan ketersediaan dana. Dalam prosesnya pengadaan bangunan Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila mengalami perubahan yang selalu berkaitan dengan penambahan kebutuhan sejalan dengan perkembangan daerah binaannya namun tetap berpegangan pada bentuk dasar yang telah terbangun .

Dari penancangan program pengadaan rumah peribadatan berupa Masjid oleh Yayasan Amal Bakti Muslim Pancasila (YAMP) dengan ciri khas desain-nya yang memberikan identitas tersendiri dimata masyarakat. Desain dari masjid yang telah terbangun sebanyak 999 dari kuarsa tahun 1982-2009 diberbagai daerah dipenjuru Nusantara sedikit banyak mempengaruhi pula “paten” dari desain sebuah masjid bagi masing-masing lingkungan binaannya.



Gambar 10. Salah Satu Bangunan Masjid Mencontoh Desain Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila
Sumber : <http://www.google.co.id>

Bukan hal yang mengherankan apabila ditemui di beberapa tempat bangunan masjid yang menilik desain dari Program Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila ini. Baik secara terang-terangan tanpa ada perubahan sama sekali atau dapat dikatakan meng-copy ulang desain, maupun yang dilakukan dengan beberapa penyesuaian sesuai dengan kebutuhan serta selera dari pembangun. Beberapa poin ciri khas yang sering dicontoh dari desain Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila antara lain Desain Atap (B), Desain Bukaan (C), dan Penggunaan Teras Kecil (D) . Dengan adanya fakta tersebut dapat dikatakan bahwa Desain pada Program Pengadaan Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila merupakan salah satu contoh perancangan prototipe yang cukup berhasil dan sedikit banyak memberikan pengaruh dalam ruang lingkup

perencanaan yang besar . Walau terdapat pergeseran beberapa batasan desain / ciri khasnya dalam proses pengadaan dapat dimaklumi mengingat perencanaan pengadaan meliputi skala nasional.

Proses Desain dalam Perancangan Arsitektur

Desain sering dibahas secara tertutup seolah-olah merupakan kegiatan misterius yang diselimuti kerahasiaan dan disimpan untuk diinisiasi. Desain bukanlah Alkimia. Dalam *The Architect Handbook of Professional Practice ; 15th Editions* (2013) yang dikeluarkan oleh *American Institute of Architects (AIA)* dijelaskan bahwa Desain adalah proses visual dan analitis yang digunakan untuk mendamaikan kepentingan yang tampaknya bersaing dan sering kontradiktif dan menciptakan solusi yang jelas dan menyeluruh. Memiliki pengaruh yang berbeda, namun memiliki banyak tumpang tindih kepentingan dan sinergi. Melalui perancangan, peluang-peluang ini dapat diidentifikasi dan diperkuat serta disinergikan agar dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Masih didalam buku yang sama dijelaskan bahwa Desain adalah proses analisis yang unik yang melibatkan dua prosedur mendasar: pertama yakni memahami beberapa parameter proyek dan kedua mensintesis parameter ini menjadi strategi holistik. Desain yang baik selalu melewati proses penyelidikan dan penemuan metodologis yang ketat.

1. Proses Memahami Proyek (*Understanding*)

Dalam menangani setiap pekerjaan perancangan baik itu proyek yang besar ataupun kecil, sederhana maupun kompleks, hal pertama yang harus dilakukan adalah memastikan semua data dan isu terkait perancangan proyek didapat serta dipahami lebih dalam. Pemahaman akan data dan isu akan mempermudah dalam mengunci hasil yang diinginkan sesuai dengan maksud serta tujuan dari suatu proyek. Tanpa proses ini, bisa jadi proses perancangan tidak memiliki fokus yang jelas. Sehingga bukan tidak mungkin mengalami kehilangan esensi dari maksud serta tujuan dari proyek yang dikerjakan. Terdapat setidaknya enam poin yang harus diperhatikan untuk dapat memahami sebuah proyek sebagai dasar perumusan desain, antara lain :

- Programatik
- Lokasi Perancangan / *Site*
- Konteks Perancangan
- Peraturan atau Regulasi terkait

- Teknologi Bangunan
- Isu Keberlanjutan

2. Sintesa(*Synthesis*)

Proses sintesis - menggabungkan analisis dalam usaha mengidentifikasi strategi hasil eksplorasi dan penyempurnaan yang paling sesuai diterapkan dalam perancangan. Sintesis merupakan proses penyusunan desain yang merupakan usaha kolaboratif. Seringkali melibatkan tim profesional disamping peranan arsitek dalam penyusunan perancangan. Untuk mengumpulkan secara efektif sebuah tim, informasi dan nilai desain harus ditafsirkan dan dibagi secara umum. Terdapat 7 poin yang harus dipertimbangkan dalam merumuskan desain hingga tahap dapat dikembangkan lebih lanjut desainnya, antara lain:

- Menetapkan Tujuan
- Konsultasi
- Analisis Prioritas
- Membuat Logika Berfikir Generatif (*Generative Logic*)
- Perulangan (*Iteration*)
- Evaluasi
- Solusi

Ada kesalahpahaman umum bahwa "desain yang bagus" hanya memilih solusi "tercantik". Padahal, "desain yang bagus" adalah memilih solusi yang paling sesuai dengan tujuan dan logika yang diciptakan untuk proyek tersebut. Bagi arsitek, sebagai profesional visual, memilih pilihan tercantik seringkali lebih mudah daripada memilih yang paling konsisten. Konsistensi mengambil disiplin dan keteguhan dengan tetap menghasilkan kesatuan ekspresi dan tujuan yang lebih besar. Yang terbaik, proses ini menghasilkan hasil yang tampak sederhana, hampir tak terelakkan - seolah-olah tidak mungkin dilakukan dengan cara lain.

Place Identity

Kata "Tempat" (*place*) merupakan konsep yang rumit untuk di analisis. Hal ini dikarenakan kompleksnya aspek-aspek dari suatu "tempat". Namun demikian, berdasarkan literatur-literatur yang ada secara luas dipahami bahwa "tempat" adalah suatu ruang yang memiliki makna tertentu bagi penghuni atau penggunanya. Konsep "tempat" (*place*) didasarkan pada interaksi antara seseorang, seting fisik, dan aktivitas yang terjadi pada lokasi tersebut (Ruback, Pandey & Kohli, 2008; Smaldone, Harris & Sanyal, 2005). *Place identity* merupakan konsep penting dalam berbagai lingkup bidang ilmu terapan seperti

geografi, perencanaan kota, desain urban, lansekap arsitektur dan sebagainya. Konsep identitas suatu tempat (place identity) pada dasarnya **mengulas hubungan antara "siapa kita" dan "dimana kita", dan "bagaimana lingkungan lokal kita (termasuk lokasi geografis, tradisi budaya, warisan budaya, dan sebagainya) mempengaruhi hidup kita"** (Fisher, 2006). Konsep ini menekankan pada makna dan signifikansi "tempat" bagi para penghuni dan pengguna tempat tersebut.

Hubungan antara tempat (place) dan identitas (identity) dapat dipahami melalui beberapa pendekatan yang berbeda. Namun demikian, mengingat luasnya cakupan konsep "tempat", maka sampai saat ini belum ada penjelasan yang merupakan konsensus tentang hubungan antara kedua konsep tersebut (Bernardo & Palma, 2005). Pada kajian kali ini identitas tempat menempati peranan penting dalam mengkaji kesesuaian perancangan desain prototipe bangunan kantor kelurahan sebagai salah satu pembentuk identitas wilayah di Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Seperti yang telah dijelaskan Fisher, identitas suatu tempat dapat dikaitkan dengan faktor lokasi geografis, tradisi budaya, warisan budaya, dan faktor lain. Yang dimaksud dengan faktor lain disini penulis menerjemahkannya kedalam pengaruh arsitektur lingkungan sekitar baik skala wilayah kecil maupun dalam skala wilayah pengaruh besar (*Regionalism*). Untuk daerah Ngawi sendiri dari hasil pengamatan selama proses perancangan mengarah kepada arsitektur Jawa Timur-an.

Kesimpulan Kajian Persoalan

Dari kajian diatas diketahui bahwa perancangan adalah merupakan usaha dalam memahami, menganalisis hingga menerjemahkan berbagai kebutuhan, keinginan dan faktor penentu lain dalam menyusun strategi desain yang tepat. Dalam proses perancangan secara garis besar dibagi menjadi 2 tahap untuk menghasilkan opsi desain yakni Analisis dan Sintesa. Kedua hal tersebut saling terkait dalam upaya tim menemukan opsi yang paling tepat dalam perancangan sebuah proyek.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Strategi Kajian Analisis

Apabila di jabarkan dan dikaitkan berdasarkan teori serta kajian terkait kasus seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, maka didapat runtutan pola telusur dalam menganalisis problem lebih

detail lagi. Untuk memudahkan dalam melakukan analisis pada kasus ini, maka penulis membagi menjadi 2 poin besar pembahasan yang saling terkait yakni Proses Perancangan dan Penerapan Prototipe dalam Arsitektur. Berikut merupakan tabel perumusan detail pembahasan analisis yang dapat dilakukan :

Runtutan Proses Perancangan Desain	Proses Memahami Proyek (<i>Understanding</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Programatik • Lokasi Perancangan • Konteks Perancangan • Peraturan/Regulasi Terkait • Teknologi Bangunan • <i>Sustainability</i>
	Proses Sintesa Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan Tujuan • Konsultasi • Analisis Prioritas • Pembuatan Opsi dan Pengkajian Ulang • Evaluasi • Solusi
Prototipe dalam Arsitektur	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Belum Pernah Dibuat Sebelumnya • Berdasarkan Penelitian dan Pengembangan yang Telah Direncanakan • Mudah dipahami dan Dianalisis untuk Pengembangan
	Ornamen	<ul style="list-style-type: none"> • Belum Pernah Dibuat Sebelumnya • Berdasarkan Penelitian dan Pengembangan yang Telah Direncanakan • Menggambarkan Ciri Khas Aktual di Daerah Perancangan

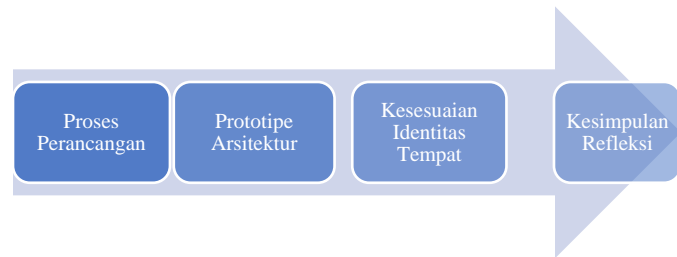
Tabel 2. Peta Pengkajian Permasalahan

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Untuk menciptakan kekhasan suatu desain dalam usaha memberikan Identitas dari suatu wilayah/daerah, apabila dikaitkan dengan teori *Place Identity* maka diharuskan memiliki 4 (empat) faktor utama yakni :

- Faktor Lokasi Geografis
- Faktor Tradisi Budaya
- Faktor Warisan Budaya
- Faktor Sejarah

Ke-empat faktor diatas merupakan beberapa poin dari kesatuan faktor yang membentuk karakter/identitas dari suatu daerah/tempat. Ke-empat faktor tersebut memiliki keterhubungan erat terhadap poin-poin yang sangat umum digunakan sebagai dasar memahami karakter lingkungan dalam sebuah perancangan. Berikut merupakan strategi utuh dalam menganalisa permasalahan pada kasus yang diangkat ini :



Gambar 10. Strategi Kajian Analisa Kasus

Sumber : Penulis, 2017

Memahami Proyek (*Understanding*)

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, proses ini merupakan bagian yang krusial dan harus diperhatikan secara komperhensif. Proses ini berkaitan terhadap berhasil atau tidaknya sebuah desain dalam memahami bukan hanya keinginan namun juga kebutuhan dari si pemilik ataupun pengguna bangunan nantinya. Berdasarkan analisis kebutuhan dan keinginan dari pemilik (*owner*) maupun pengguna (*user*) didapat pemahaman mendalam mengenai tujuan dari suatu proyek. Hal ini sangatlah membantu dalam proses kedepannya. Karena banyak terjadi kasus hilangnya esensi dari maksud dan tujuan suatu proyek yang kurang mengkaji secara detil hal-hal tersebut diatas pada awal proses perancangan serta mengesampingkan hal-hal mendasar dalam menyusun pondasi sebuah desain. Berikut merupakan ringkasan paparan terkait Proses Memahami Proyek (*Understanding Process*) yang telah dilakukan oleh tim :

No	Tahapan	Ada, Lengkap	Ada, Cukup	Tidak Dilakukan	Uraian
1	Programatik		✓		Pada Tahapan Programatik sudah cukup lengkap melalui penjabaran data permintaan dan kebutuhan pemilik serta mencocokkannya dengan beberapa standar juga preseden bangunan sejenis. Namun memiliki kekurangan pada pencaharian data kebutuhan dan permintaan dari pengguna bangunan. Pencarian data hanya sebatas keterangan dari perwakilan pemilik dan data-data survey eksisting bangunan.
2	Lokasi Perancangan	✓			Dari segi pengumpulan data untuk data lokasi perancangan / <i>site</i> dirasa sudah cukup menggambarkan situasi eksisting bangunan. Kekurangan pada proses ini tidak dapat menangkap isu maupun problem khusus baik dalam <i>site</i> maupun lingkungan binaannya.
3	Konteks Perancangan	✓			Dari penelusuran singkat dan pengamatan terhadap kondisi daerah / wilayah perancangan terutama arsitektur bangunan setempat <u>ditemukan</u> . Adanya keterangan berdasatambahan mengenai sejarah lokasi berhubungan erat dengan ciri khas daerah menjadikan fakta yang menarik untuk dipertimbangkan sebagai <i>point of interest</i> dalam perancangan desain bangunan.
4	Peraturan / Regulasi Terkait	✓			Pencarian data peraturan mengenai perancangan bangunan terkait ditemukan, dihimpun serta dianalisis. Tambahan referensi peraturan pembangunan khusus terkait perancangan menjadi nilai tambah.
5	Teknologi Bangunan			✓	Dengan berbagai pertimbangan mengenai fungsi, klasifikasi hingga pembiayaan bangunan untuk penerapan teknologi bangunan dirasa tidak terlalu dibutuhkan dalam perancangan ini.
6	Isu Keberlanjutan (<i>Sustainability</i>)		✓		Adanya penerapan pendekatan arsitektur yang mengarahkan untuk mengurangi penggunaan energi operasional bangunan.

Tabel 3. Kelengkapan Runtutan Proses Memahami Proyek (*Understanding Process*)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Data-data yang dikumpulkan berdasarkan keterangan narasumber setempat dalam hal ini diwakili oleh pemilik, observasi lapangan, survey terkait bangunan eksisting, hingga pencarian berbagai data yang berkaitan dalam sebuah proses memahami proyek telah dilakukan dengan cukup baik. Walaupun dalam kelengkapannya tidak semua terpenuhi dengan berbagai pertimbangan tentunya. Beberapa poin dalam runtutan proses memahami proyek (*understanding*) yang bisa dikatakan belum terlengkapi seutuhnya yakni :

➤ Data mengenai Permintaan dan Kebutuhan Pengguna Bangunan. Data ini merupakan gambaran dari keinginan, harapan, kebutuhan hingga problematika yang dirasakan oleh pengguna selama menggunakan bangunan eksisting. Penggambaran jelas mengenai hal ini dapat memberikan kesesuaian terhadap pengguna akan perancangan dengan tujuan akhir merupakan kenyamanan dan rasa puas dalam menggunakan bangunan perancangan nantinya.

➤ Data mengenai Isu ataupun Problematika yang berkembang di lingkungan perancangan. Berkaitan dengan bagaimana tim dapat menangkap berbagai permasalahan hingga masukan terkait perancangan dari lingkungan sekitar perancangan yang dalam hal ini merupakan pengguna dari bangunan kelurahan sendiri. Isu ataupun Problematika yang berkembang dapat bersifat positif terhadap perancangan dapat pula

sebaliknya. Dari pengumpulan data ini tim dapat memprediksi dan mengusahakan untuk menanggulangi permasalahan ataupun isu tersebut melalui desain.

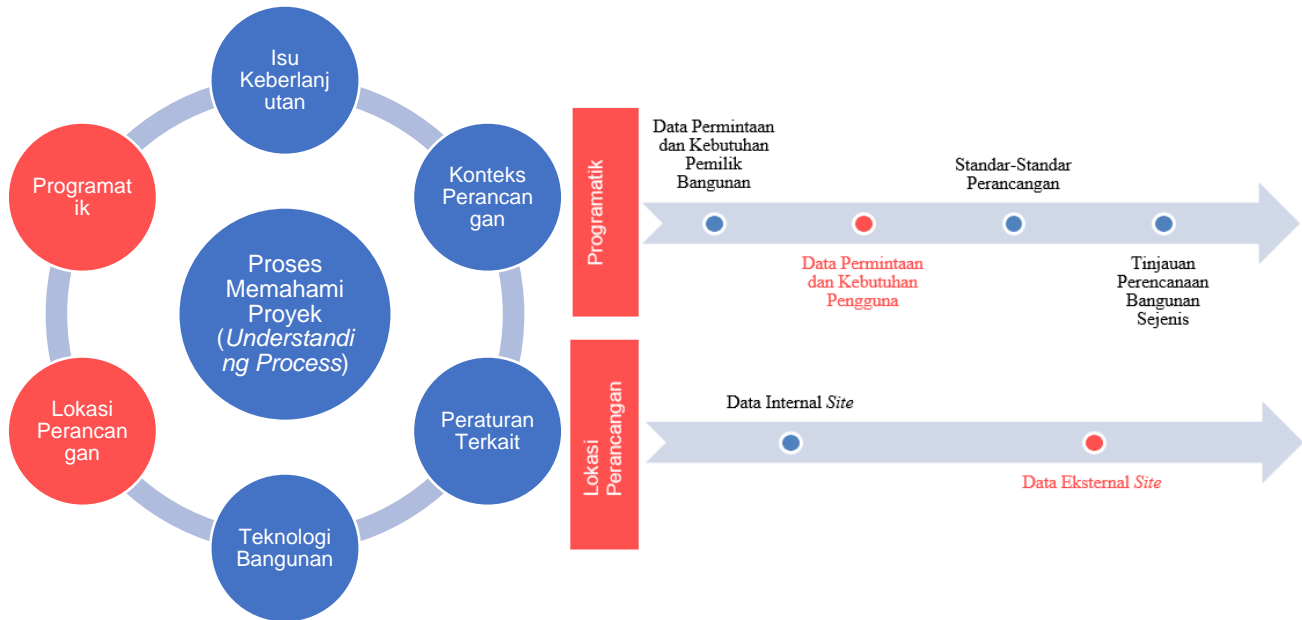


Diagram 2. Penelusuran Proses Memahami Proyek (*Understanding Process*)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Hasil Proses Sintesa (*Synthesis*) dalam Runtutan Perancangan Desain

Proses sintesa lebih berfokus dalam membahas bagaimana tim bekerja dan strategi apa yang dilakukan oleh tim dalam menanggapi proyek ini. Proses sintesa dianggap penting terutama dalam menerjemahkan berbagai data dengan banyak pertimbangan didalamnya demi tercapainya target sesuai waktu yang telah ditentukan. Berikut merupakan ringkasan dari Proses Sintesa (*Synthesis*) dalam Runtutan Perancangan Desain yang telah dilakukan :

No	Tahapan	Dilakukan	Tidak Dilakukan	Uraian
1	Menetapkan Tujuan	✓		Mendiskusikan segala hal terkait perancangan yang berkaitan erat dengan menetapkan tujuan dengan harapan sesuai dengan penjadwalan yang ditetapkan
2	Konsultasi	✓		Melakukan konsultasi bersama tim baik dengan tim internal bersama arsitek kepala, tim ahli hingga pemilik. Konsultasi dilakukan beriringan dengan proses perencanaan.
3	Analisis Prioritas	✓		Membuat analisis prioritas berdasarkan waktu dan biaya. Dalam kasus perancangan ini lebih banyak berfokus pada waktu. Mengingat proyek memiliki waktu kurang dari 2 bulan perencanaan.
4	Opsi dan Pengkajian Ulang	✓		Membuat pengkajian desain beriringan dengan proses perancangan. Pemberian opsi dibatasi hanya 1. Mempertimbangkan pendeknya waktu perancangan maka tim akan mengelola satu opsi saja diikuti penyesuaian-penyesuaian.
5	Evaluasi	✓		Memberikan pemaparan terhadap pihak-pihak yang memiliki kepentingan terhadap perancangan sehingga desain cukup bisa dipastikan tidak akan merugikan salah satu pihak.
6	Solusi	✓		Memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan terutama yang berkaitan dengan desain.

Tabel 4. Kelengkapan Runtutan Proses Sintesa Proyek (*Synthesis Process*)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Diketahui bahwa tim melakukan seluruh runtutan dalam proses sintesa ini mengacu pada data dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap jalannya perancangan desain. Dalam proyek ini banyak dipengaruhi oleh faktor ketersediaan waktu dalam pengerjaan. Untuk itu tim berusaha untuk memangkas runtutan proses dengan cara pengerjaan tiap tahap dilakukan beriringan. Sehingga penyesuaian pada desain dapat dilakukan sewaktu-waktu bergantung pada masukan dan permintaan dalam tiap pengajuan desain kepada pihak pemilik proyek.

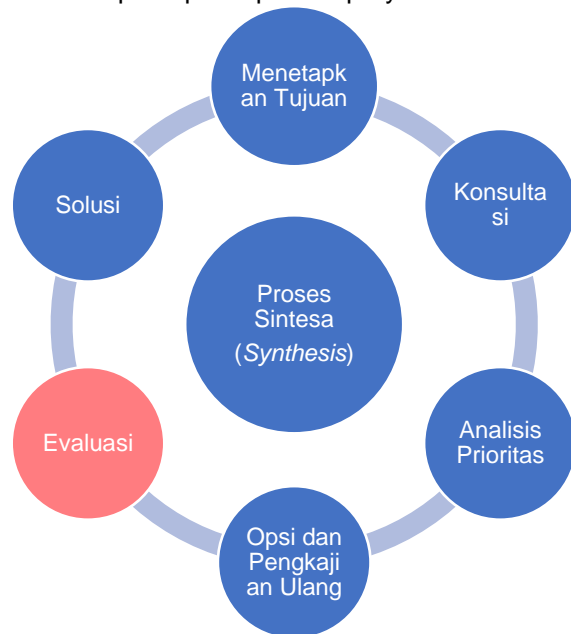


Diagram 3. Hasil Penelusuran Proses Sintesa Proyek

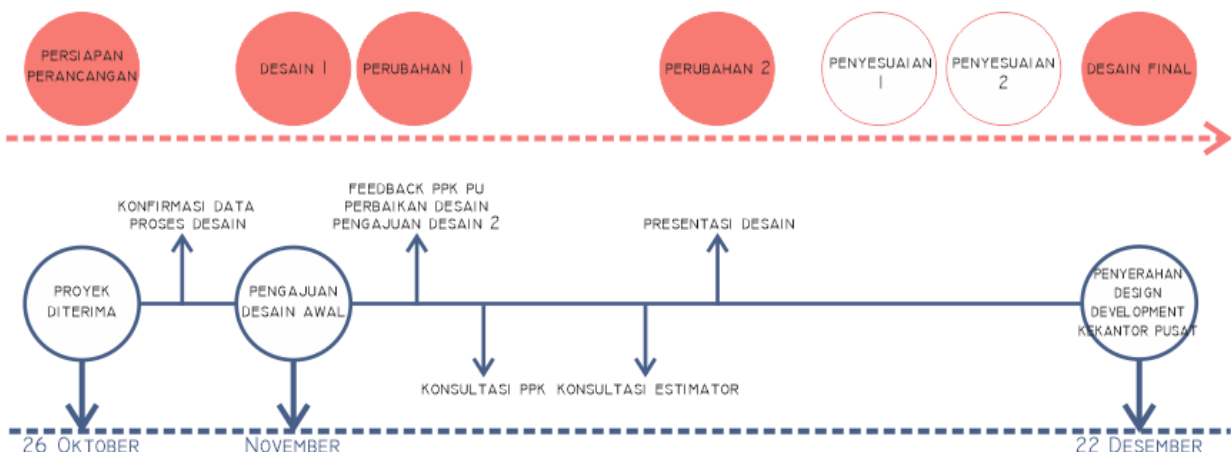
(*Synthesis Process*)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Apabila ditelaah keputusan dalam melakukan proses ini secara beriringan mempercepat dan menyederhanakan proses panjang perancangan. Pendekatan semacam ini dirasa sangat cocok apabila digunakan pada proyek sederhana dengan waktu yang sangat minim. Namun memiliki kemungkinan besar sangat tidak cocok apabila digunakan dalam proses perancangan bangunan dengan skala kompleksitas yang besar dan rumit. Hal ini dikarenakan mungkin akan menimbulkan permasalahan baik secara teknis maupun non-teknis pada proyek skala besar yang notabene memerlukan kontrol terpadu dalam kesatuan runtutan perencanaan panjang yang jelas dan komperhensif.

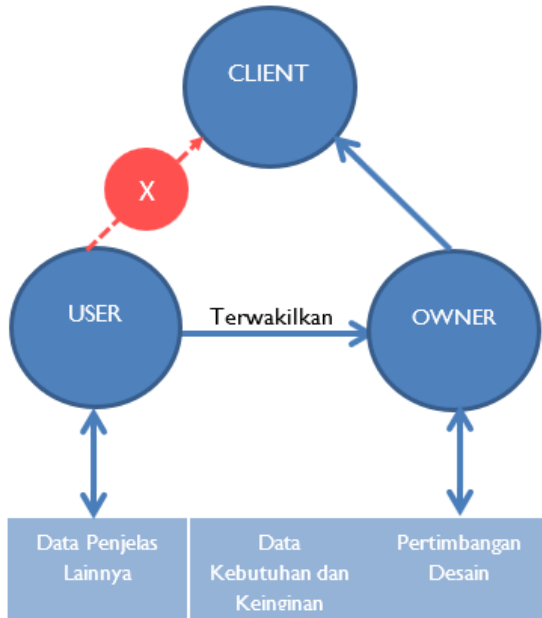
Hasil Runtutan Proses Perancangan Desain

Dari hasil penjabaran proses perancangan desain prototipe kantor kelurahan di Ngawi ini diketahui bahwa pada prosesnya, perancangan desain prototipe kelurahan ini mengedepankan kecepatan dengan sedikit mengesampingkan beberapa faktor lain yang sekiranya dapat memperlambat kinerja. Hal ini dirasa wajar mengingat waktu perancangan yang ditetapkan sangat singkat. Dengan pola kerja beriringan ditiap tahapan proses perancangan, menciptakan ritme kerja yang cepat sehingga waktu yang singkat dapat terkejar dan tepat waktu sesuai permintaan dari pemberi tugas atau



pemilik proyek. Berikut merupakan dua poin yang menjadi kunci dalam perancangan desain prototipe kantor kelurahan di Ngawi ini :

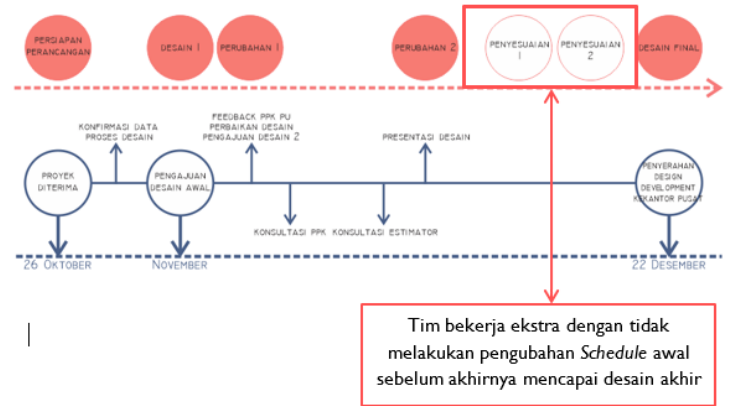
- Menggunakan Satu Sumber Pertimbangan Desain



Gambar 11. Komposisi Peranan dalam Faktor Client

Sumber : Penulis, 2017

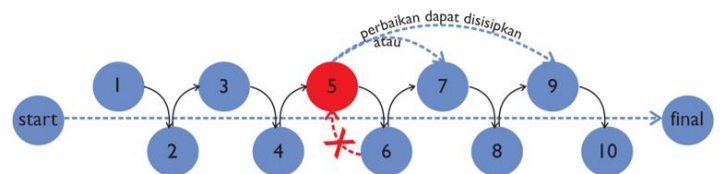
Sama halnya dengan data dan info terkait penjelasan proyek, sumber pertimbangan perancangan desain pula hanya menggunakan satu sumber suara yakni berdasarkan konsultasi bersama PPK PU Kabupaten Ngawi (*Owner*). Artinya peranan pemilik (*Owner*) lebih mendominasi fungsi *Client* sebagai salah satu faktor dalam mempengaruhi keputusan desain. Alasan untuk keputusan ini yakni tim dapat bekerja lebih fokus dengan mengerucutkan lingkup pertimbangan desain dalam rangka mempercepat tempo perancangan. Pertimbangan desain berdasarkan jajak pendapat bersama pengguna bangunan (*User*) dalam hal ini Lurah sebagai perwakilannya hanya dilakukan sekali menjelang proses akhir perancangan. Artinya peranan pengguna akan dikesampingkan dalam pertimbangan desain. Hal ini sangat efektif dalam menekan waktu perancangan, namun tim diharuskan bekerja ekstra pada proses akhir terutama dalam mengejar perubahan berdasarkan jajak pendapat bersama pengguna bangunan (*User*) diakhir prosesnya.



Gambar 12. Tempo Kerja dalam Timeline Schedule Perancangan

Sumber : Penulis, 2017

- Pola Kerja Proses Perancangan Beriringan



Gambar 13. Pola Kerja Proses Perancangan

Sumber : Penulis, 2017

Yang dimaksud dengan pola kerja proses perancangan beriringan ialah tim diarahkan melakukan rangkaian tahapan proses perancangan desain dengan tidak terpaku dalam satu runtutan yang teratur tahap-pertahap, namun bekerja dalam satu sistem yang tidak saling bergantung satu sama lainnya dengan pola yang tetap teratur. Dalam artian apabila pada satu tahapan terhambat ataupun terganjal suatu hal, maka tim akan melanjutkan pekerjaan lain tanpa menunggu hasil dari keputusan akan keterhambatan tersebut.

Prototipe dalam Arsitektur

Prototipe merupakan istilah untuk yang umum digunakan untuk menggambarkan sebuah objek dasar yang direncanakan sebagai dasar objek pengembangan lebih lanjut dalam skala tertentu. Istilah prototipe di dunia arsitektur banyak di artikan sebagai sebuah bentuk model perencanaan yang akan dikembangkan dan diperbanyak sesuai keperluan baik secara komersil maupun untuk keperluan lainnya. Untuk

mengingat kembali, seperti yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, sebuah model atau bentuk dasar objek diharuskan memenuhi beberapa kriteria untuk bisa dikatakan sebuah produk prototipe, antara lain :

- Bentuk awal dari objek yang akan diproduksi dalam jumlah banyak;
- Prototipe dibuat berdasarkan pesanan untuk tujuan komersialisasi;
- **Belum pernah dibuat sebelumnya;**
- Merupakan hasil penelitian dan pengembangan dari objek atau sistem yang direncanakan akan dibuat;
- Mudah dipahami dan dianalisis untuk pengembangan lebih lanjut

Dari ke-lima kriteria tersebut, kriteria ketiga menjadi yang cukup penting untuk disoroti dalam telaah studi kasus perancangan kali ini. Isu orisinalitas sebuah karya arsitektur menjadi penting mengingat perancangan akan digunakan sebagai sebuah model percontohan masal bagi bangunan sejenisnya dalam skala kabupaten. Orisinalitas sebuah karya menjadi penegas bahwa bangunan memang akan ditujukan sebagai ciri khas pada daerah tertentu yang tidak akan ditemukan di wilayah/daerah lainnya. Dengan kata lain, produk atau karya hasil dari perancangan desain dapat menjadi *trademark* dari daerah perancangan. Untuk memudahkan telaah pada perancangan desain prototipe bangunan kantor kelurahan ini penulis membagi kedalam 2 (dua) bagian besar untuk diidentifikasi yakni dari segi bentuk dan ornamen/ragam hias yang dipakai. Berikut merupakan telaah singkat pada studi kasus perancangan desain prototipe bangunan kantor kelurahan ini :

1. Bentuk

Berikut merupakan bentuk dari kesatuan perancangan masa dari desain Kantor Kelurahan Ketanggi yang telah dilakukan oleh tim :

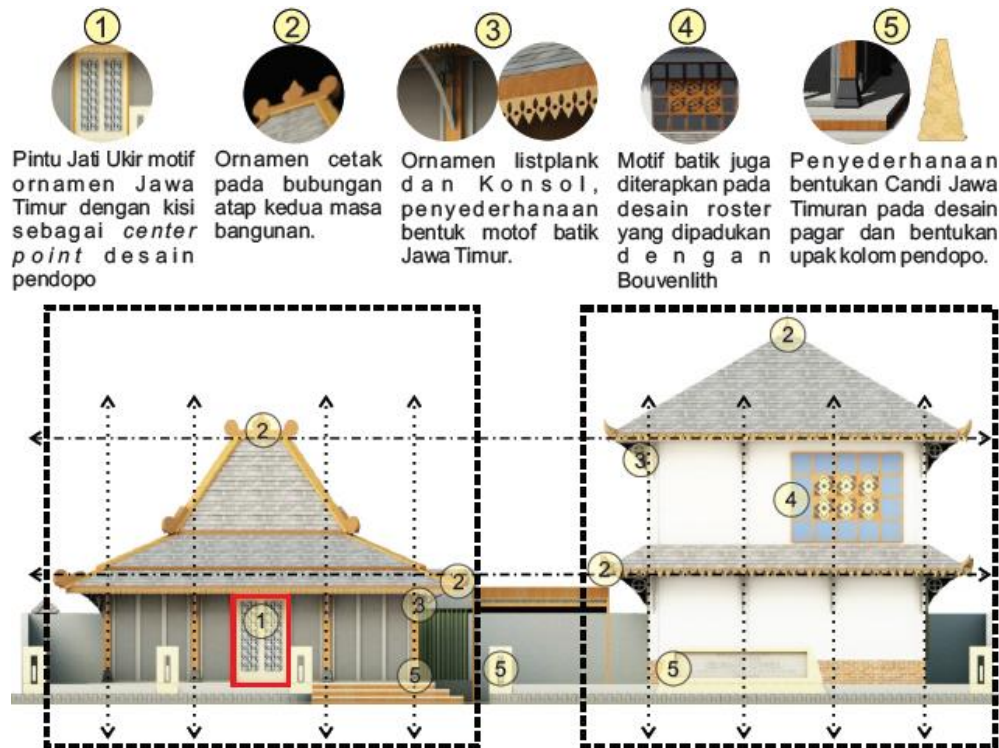


Gambar 14. Kesatuan Desain Prototipe Kantor Kelurahan

Sumber : Penulis, 2017

Dari segi perancangan bentuk setelah dilakukan pengecekan dan penelusuran terhadap desain sejenis, dapat dikatakan bahwa desain Kelurahan Ketanggi terbilang orisinal. Terutama dengan adanya penekanan pada desain pendopo, pagar depan kelurahan dan komposisi bangunan kantor utama yang menggabungkan unsur tradisional dan modern kedalam satu kesatuan desain yang utuh. Beberapa desain bangunan sejenis terbilang masih belum menggabungkan kedua hal tersebut kedalam satu kesatuan desain yang utuh.

2. Ornamen



Gambar 15. Ragam Hias / Ornamen pada Desain Prototipe Kelurahan

Sumber : Penulis, 2017

Ragam hias kustom khusus untuk didesain oleh tim untuk prototipe bangunan kantor kelurahan di Ngawi ini berada di angka 1,3,4,dan 5 pada gambar diatas. Kelima kustom ini digunakan sebagai penunjang orisinalitas bangunan walupun beberapa banyak merujuk kepada ciri khas Jawa Timur bukan khusus

Ngawi. Dan untuk ornamen pada nomor 2 akan menyesuaikan industri bubungan atap yang berkembang pada daerah sekitaran Ngawi. Dengan adanya keputusan-keputusan tersebut bangunan hampir secara keseluruhan hampir tidak mengikuti ragam hias pada rumah adat jawa yang telah ada. Namun memiliki kekurangan yakni belum mengangkat ke khasan daerah Ngawi sendiri.

Kesesuaian Kriteria Prototipe

Dari Penjabaran diatas berdasarkan bentuk dan ornament pada desain kelurahan yang telah dilakukan, ditelaah terutama terhadap kriteria Orisinalitas karya sebagai dasar penentuan sebuah karya dapat dikatakan sebuah desain prototipe.

1	Bentuk	✓	Desain dapat dikatakan orisinal dalam artian memiliki ciri khas tertentu sebagai pembeda dari karya perancangan serupa. Penekanan kekhasan dari segi bentuk dan warna sudah dapat terlihat dengan pembuktian beberapa bangunan dengan bentuk dan komposisi yang sama.
2	Ornamen	✓	Ornamen atau ragam hias yang dipakai sebagai aksesoris serta penegas pembeda karya sudah dapat dibuktikan pada perancangan. Namun memiliki kelemahan yakni belum menonjolkan ciri khas dari daerah kedalam desainnya secara komperhensif.

Dalam bukunya ini, Garnham menceritakan proses merekonstruksi dan mempertahankan lingkungan serta karakter suatu wilayah atau kawasan. Merekonstruksi dengan mempertahankan unsur-unsur penguat suatu kawasan dirasa sangat sulit. Hal ini berkaitan dengan pembaharuan yang selalu mengikuti alur waktu dan zaman. Melalui buku ini, Garnham mengklasifikasi unsur pembentuk suatu kawasan kedalam 3 Aspek Besar :

- Natural Aspect (Aspek Air, Landform, Vegetasi)
- Cultural Aspect (*Public Land*, Kompleksitas Tata Guna Lahan, Pengembangan Area Baru, Sistem Utilitas, *Land Mark*, Tempat Memiliki Nilai, Sistem Transportasi, Lokasi Area Ekonomi, Kepadatan Penduduk)
- Visual Aspect (*View Point*, Area Unik yang Memiliki Sense Place Kuat, Phenomena Interaksi Tempat, Lokasi yang Memiliki Perubahan akibat Iklim/Cuaca, *View Sekuen* yang Memberikan Kesan Visual Menyenangkan, Akti Outdoor, Isyarat Visual Menyenangkan)

Tabel 5. Tabel Analisis Orisinalitas berdasarkan Penjabaran Desain

Sumber : Analisis Penulis 2017



Desain perancangan kelurahan ini sudah dapat dikatakan sebagai perancangan prototipe bangunan dengan pembuktian orisinalitas karya yang mengacu pada analisis dan penelitian singkat terhadap konteks perancangannya. Namun yang perlu digaris bawahi ialah bentuk orisinalitas tersebut memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya belum memberikan gebrakan desain yang didukung oleh kekhasan daerah perancangannya.

Hasil Desain terhadap Identitas Tempat

Dalam memudahkan analisis dan telaah studi kasus perancangan desain prototipe kantor kelurahan ini penulis akan menggunakan teori Herry Launce Garnham dalam menangkap kekhasan suatu daerah sebagai identitas yang dapat diterapkan pada perancangan melalui bukunya *Maintaining the Spirit of Place: A Process for the Preservation of Town Character*.

Ketiga aspek besar ini merupakan dasar penelusuran dari aspek pembentuk sebuah identitas wilayah atau kawasan. Hasil penelusuran pada ketiga aspek pembentuk diatas dapat menjadi dasar penentuan elemen terkuat yang dapat ditonjolkan kedalam sebuah desain. Berikut merupakan ringkasan penelusuran beberapa elemen dari klasifikasi aspek pembentuk oleh Garnham yang ditemukan pada data desain perancangan kelurahan ini :

No	Aspek Pembentuk	Ditemukan	Belum Ditemukan	Penelusuran pada Wilayah Perancangan
1	Natural Aspect	✓		 <p>Bambu sebagai Representasi terkuat Aspek Natural Elemen Vegetasi berupa Bambu menjadi yang paling kuat pada daerah Ngawi. Dari segi sejarah elemen vegetasi sendiri menjadi asal muasal nama daerah ini. Ngawi berdasarkan sejarahnya merupakan penyebutan daerah</p>

				<p>pada masa kerajaan Majapahit. Ngawi sendiri berasal dari kata "Awi" yang berarti bambu atau daerah yang dipenuhi bambu dalam Bahasa Sansekerta.</p> <p>Bambu atau hutan bambu sendiri dianggap cukup sakral pada pada masa pemerintahan Majapahit yang menganut Hindu-Budha.</p> <p>Pada masa kini bambu dijadikan sebagai sebuah ikon yang melambangkan Ngawi. Pemerintah dalam hal ini memberikan tempat khusus terutama dalam terdapatnya tumbuhan bambu didalam lambang daerah Ngawi sebagai gambaran sejarahnya.</p>  <p>Lambang Daerah Kabupaten Ngawi</p>
2	Cultural Aspect	✓		 <p>Joglo dan Candi Jawa Timuran sebagai Representasi Kombinasi pada Aspek Cultural</p> <p>Berdasarkan hasil penelusuran aspek cultural di daerah Ngawi, diketahui bahwa bangunan Joglo yang merupakan bangunan tradisional khas adat Jawa menjadi bangunan khas yang masih banyak ditemukan di daerah Ngawi. Candi Jawa Timuran merupakan bentuk yang cukup khas hanya terdapat di daerah Jawa Timur sebagai ciri khas secara lebih luas (provinsi).</p>
3	Visual Aspek		✓	<p>Untuk aspek visual yang berkaitan dan mendukung konteks perancangan belum ditemukan yang dirasa tepat. Namun tidak menutup kemungkinan dikemudian hari dapat berubah.</p>

Tabel 6. Tabel Analisis Aspek Pembentuk Ciri Khas Kawasan/ Daerah di Kabupaten Ngawi (khususnya wilayah perancangan)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Untuk lebih lanjut menilik kedalam desain, maka penulis akan menjabarkan kesesuaian penerapan aspek-aspek pembentuk karakter wilayah hasil penelusuran ciri khas Kabupaten Ngawi yang telah diterapkan kedalam desain sebagai usaha perancangan memberikan identitas khusus pada desain. Berikut merupakan pemaparan singkatnya :

➤ Aspek *Natural*

Elemen bambu menjadi yang terkuat didalam penelusuran Aspek *Natural* ini. Bambu lebih lanjut diketahui sebagai asal muasal dari penamaan wilayah ini. Hal tersebut telah ditangkap oleh tim selama proses awal perancangan dan argumentasi tersebut diperkuat melalui keterangan oleh pihak pemerintah.



Gambar 16. Penerapan Unsur Bambu dalam Desain Akhir

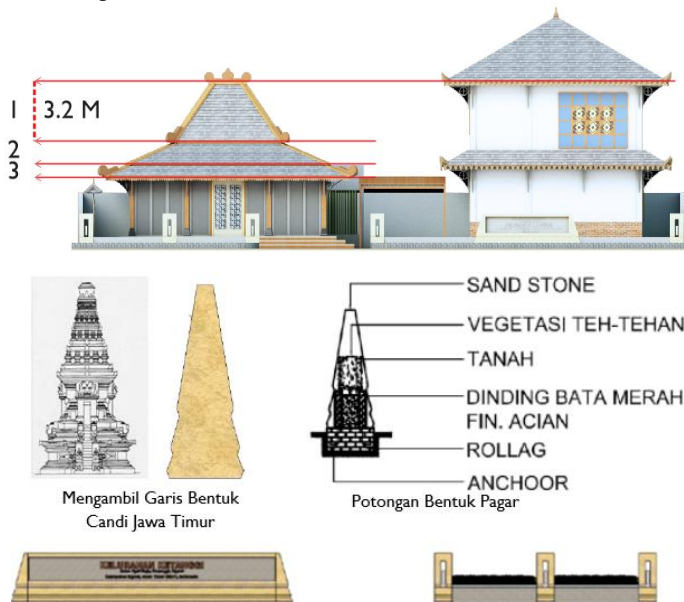
Sumber : Penulis, 2017

Namun dalam penerapan unsur bambu pada desain akhir setelah mengalami beberapa penyesuaian dengan berbagai pertimbangan. Pertimbangan utama pada penyesuaian besar terkait pendanaan konstruksi. Desain akhir menerapkan unsur bambu hanya pada pemilihan warna bangunan dan pendopo yang mengikuti *range* warna umum ditemukan pada jenis Bambu Kuning. Bambu kuning sendiri merupakan jenis bambu yang biasa digunakan sebagai bahan industri furnitur. Hal ini menjadikan elemen bambu yang memiliki kekuatan lebih dalam hal kedekatan sejarah dan identitas Ngawi sedikit berkurang nilainya didalam desain.

➤ Aspek *Cultural*

Pada aspek ini bangunan Joglo dan Candi Jawa Timuran menjadi elemen terkuat yang dapat menjadi kombinasi pembentuk ciri khas desain telah ditangkap dan terapkan pada desain. Menimbang minimnya informasi dan penelusuran oleh tim terkait ciri khas lain, terutama dalam segi

arsitekturnya, Ngawi lebih banyak dipengaruhi oleh bangunan Joglo pada permukimannya dan Candi Jawa Timuran yang merupakan khas dari sebagian besar wilayah Provinsi Jawa Timur. Pada desain, tim meng-kombinasikan fakta tersebut pada desain atap pendopo sebagai fokus dari perancangannya (ikon). Pendopo pada desain memiliki atap yang lebih tinggi dan memiliki lipatan tiga, cukup berbeda daripada atap joglo kebanyakan. Desain ini merupakan hasil adaptasi bentuk Candi Jawa Timuran yang memiliki ciri khas susunan atap lebih tinggi dan mengerucut dibandingkan Candi pada daerah Jawa Tengah. Penyederhanaan bentuk Candi juga diterapkan kedalam desain Umpak Pendopo dan Pagar kelurahan.



Gambar 17. Penerapan Kombinasi Joglo dan Candi Jawa Timuran

dalam Desain Akhir

Sumber : Penulis, 2017

No	Aspek Pembentuk	Diterapkan Penuh	Diterapka Tidak Menyeluruh	Tidak Ditepakan	Keterangan
1	Natural Aspect		✓		Perubahan pada desain akhir yang kurang memberikan "informasi" ciri khas bangunan yang ingin ditonjolkan berdasarkan penelusuran Aspek Natural. Penerapan hanya sebatas penggunaan warna pada bangunan.

2	Cultural Aspect	✓			Penerapan desain cukup memberikan perbedaan signifikan pada fisik desain. Hal ini dapat menjadikannya sebagai bagian yang menarik dan pembeda dari desain sendiri.
---	-----------------	---	--	--	--

Tabel 7. Tabel Analisis Aspek Pembentuk Ciri Khas Kawasan/ Daerah di Kabupaten Ngawi (khususnya wilayah perancangan)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Dari Penjelasan singkat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Aspek-aspek pembentuk karakter wilayah terkuat di Kabupaten Ngawi belum semua tersampaikan didalam desain. Selama proses perancangan telah banyak pertimbangan didalamnya yang bisa jadi merubah maksud dan tujuan awal dari desain yakni Ciri khas bangunan sebagai Identitas Wilayah. Hilangnya salah satu elemen dari aspek karakter pembentuk terkuat pada wilayah/daerah perancangan, dapat menghilangkan pesan penting mengenai karakter ataupun ciri khas penting daerah pada desain. Hilangnya penerapan Aspek Natural yakni unsur bambu kedalam desain menjadi titik balik berkurangnya poin ciri khas utama desain yang mampu dengan mudah ditangkap oleh masyarakat awam. Ciri khas pada atap dirasa cukup memberikan pembeda dalam desain, namun belum dapat menguatkan karakter yang ingin ditonjolkan.

Pada desain Prototipe Kantor Kelurahan ini, nampaknya dapat dikatakan sebagai sebuah desain yang hanya mampu merepresentasikan ciri khas desain bangunannya saja, tetapi belum mampu memberikan informasi terkait ciri khas daerah perancangannya. Lebih jauh lagi, bukan hal yang tidak mungkin bahwa desain belum mampu untuk dikatakan merepresentasikan Identitas dari Wilayah atau Daerah perancangannya di mata publik.

REFLEKSI KAJIAN

➤ Pola Perancangan Desain Prototipe

Penelusuran pada tahapan proses perancangan desain yang telah dilakukan oleh tim apabila ditelaah menggunakan Prinsip

pendekatan *Top-Down Planning*. Hal ini dapat diidentifikasi melalui kesamaan pola jalannya proses perancangan dengan prinsip kerja pada *Top-Down Planning*. *Top-Down Planning* sendiri merupakan istilah pendekatan yang banyak dipakai dalam perencanaan di berbagai bidang kerja tak terkecuali Arsitektur. *Top-Down Planning* merupakan suatu proses perencanaan yang dirancang oleh lembaga, departemen atau daerah dalam menyusun rencana pembangunan sesuai dengan wewenang dan fungsinya (Suzetta, 1997).

Dalam *Top-Down Planning* fungsi utama dalam kendali mutu dan perencanaan dipegang oleh pemberi tugas atau pemilik yang kemudian diturunkan kepada pelaksana. Pendekatan ini mendesak bagian bawah bekerja sesuai pemegang wewenang ataupun pemberi tugas di dalam perencanaan tanpa memperdulikan situasi nyata pada bagian bawah (pelaksana). Dengan kata lain pendekatan ini lebih berfokus pada satu sumber utama dengan meminimalisir faktor lain yang mungkin mempengaruhi pelaksanaan pekerjaan.



Diagram 4. Hierarki dalam *Top-Down Planning*

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Waktu perencanaan bisa sangat pendek (tidak berlarut-larut dalam waktu lama / efektif) dengan memfokuskan pada lingkup bahasan atau kerja, tetapi ada banyak hal yang mungkin dapat terlewatkan karena sempitnya forum informasi dan komunikasi. Biasanya menimbulkan kepatuhan yang terpaksa namun untuk sementara waktu akan sangat efektif dalam hal perencanaan (Arafi, 2013).

Menjadi hal yang wajar apabila pendekatan semacam ini banyak ditemukan

dalam realita perencanaan proyek pemerintah dengan rata-rata waktu per-proyek sangat singkat, tidak terkecuali pada Proyek Perancangan Prototipe Kelurahan di Ngawi ini. Sama halnya dengan definisi, kelebihan serta kekurangan dari pendekatan *Top-Down Planning* yang telah dijelaskan singkat diatas, Proyek Perancangan Prototipe Kelurahan di Ngawi mengedepankan satu sumber suara dalam pertimbangan desain yakni PPK PU Kabupaten Ngawi selaku pemberi tugas atau perpanjangan tangan pemilik proyek dengan satu opsi desain dengan maksud untuk memfokuskan lingkup kerja sehingga waktu perancangan dapat menjadi lebih cepat. Namun perlu digaris bawahi, seperti halnya kelemahan dari *Top-Down Planning* yang telah dipaparkan sebelumnya, hilangnya beberapa poin penting dalam perancangan yang menjadi esensi penting dalam proyek prototipe kelurahan ini. Salah satu yang terpenting pada perancangan ini adalah konteks perancangan. Konteks perancangan disini berisikan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, atau dapat dikatakan sebagai cita-cita dari proyek itu sendiri.

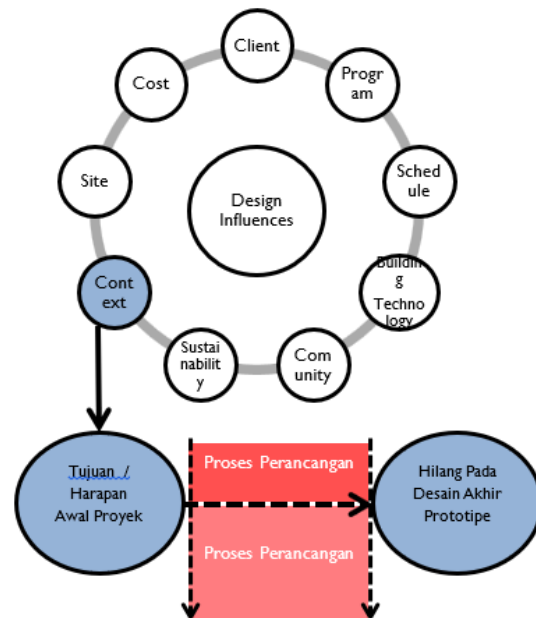


Diagram 5. Ilustrasi Permasalahan Konteks Perancangan dalam Kesatuan *Diagram Design Influences*

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Tujuan atau harapan awal proyek ini di inisiasi yakni menjadikan desain prototipe kelurahan sebagai percontohan bangunan sejenis untuk lingkungan pemerintah Kabupaten

Ngawi dan juga sebagai identitas dari wilayah atau daerah Ngawi itu sendiri. Dengan begitu Pemerintah Kabupaten Ngawi tidak hanya memberikan perbaikan kualitas fasilitas penunjang pelayanan terhadap masyarakat namun juga mencetuskan ciri khas baru bagi daerahnya untuk dapat lebih dikenali dan berkesan bagi setiap pengunjung yang datang ke daerah Kabupaten Ngawi ini. Tetapi hal ini tidak dapat diterapkan dengan baik dan sesuai pada desain setelah melalui proses serta pertimbangan bersama.

Kembali lagi, hilangnya esensi dari proyek ini berdasarkan banyak pertimbangan dengan faktor terkuat yakni pendanaan yang terbatas untuk proyek ini. Karena dalam tiap perancangan memiliki prioritas yang bersebrangan dan memaksa perencana untuk membuat keputusan agar perancangan tetap berjalan sesuai ketentuan yang disepakati. Pendekatan perancangan semacam ini mungkin akan sangat cocok apabila diterapkan pada proyek-proyek dengan tingkat kesulitan sederhana dengan ketepatan waktu yang baik walau dalam kondisi waktu perancangan yang terbatas tentunya dengan kekurangan, akan mengorbankan satu dua hal dikarenakan tidak semua aspek ditangkap dengan baik. Namun bisa sangat berbahaya apabila diterapkan pada perancangan dengan tingkat kompleksitas tinggi seperti halnya bangunan berlantai banyak atau desain kawasan. Kehilangan beberapa aspek dalam runtutan tahapan perancangan dapat berakibat fatal dalam kinerja tim secara keseluruhan.

➤ **Kelengkapan Data Klien terdiri dari Data Kebutuhan-Keinginan Pemilik dan Pengguna Bangunan**

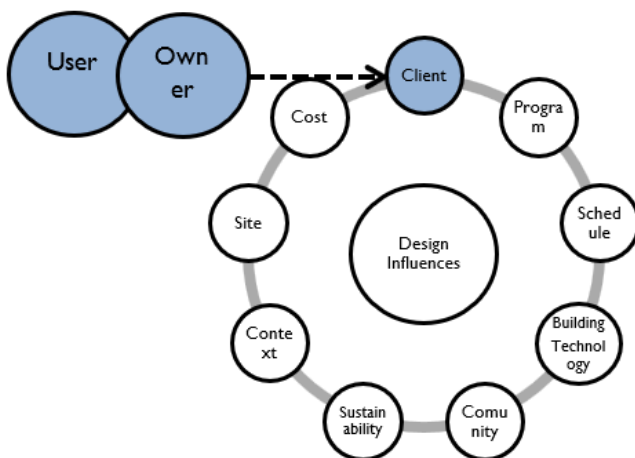


Diagram 6. Komposisi Faktor *Client* dalam *Diagram Design Influences*

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Dari telaah kasus Proyek Perencanaan Kelurahan di Kabupaten Ngawi ini dapat kita pelajari bahwa pentingnya peranan arsitek dalam menangkap aspirasi klien terdiri dari data pemilik dan pengguna tidak dapat dipisahkan. Pemisahan antara kedua data tersebut mungkin akan berhasil dalam untuk waktu sementara. Namun bisa pula menjadi bumerang dalam desain dikemudian hari, baik selama proses perancangan berlangsung maupun setelahnya. Terutama apabila perancangan atau perencanaan dalam skala besar dengan batas waktu yang panjang, maka pemenuhan aspirasi klien yang terdiri dari data permintaan serta kebutuhan pemilik dan pengguna menjadi sangat di anjurkan. Hal ini menjadi penting mengingat aspek ini merupakan dasar atau pondasi utama dalam menentukan arah, maksud dan tujuan desain sejak awal proses perencanaan.

➤ **Perancangan Prototipe**

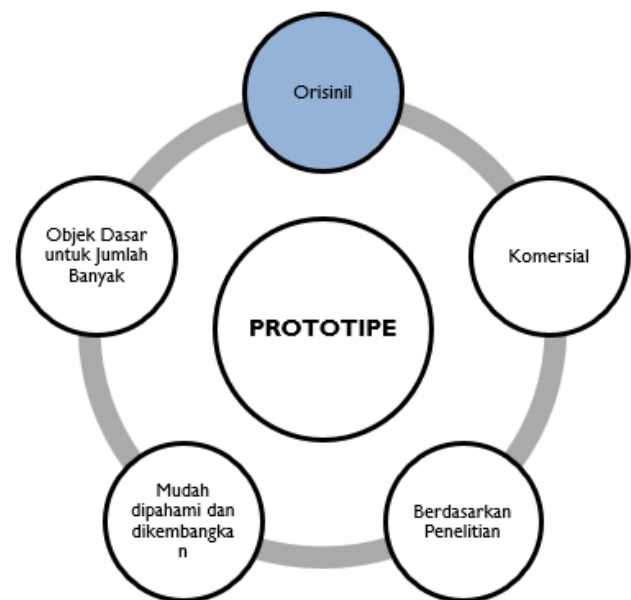


Diagram 7. Prototipe

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, prototipe (*Prototype*) merupakan bentuk fisik pertama dari satu objek yang direncanakan dibuat dalam satu proses produksi, mewakili bentuk dan dimensi dari objek yang

diwakilinya dan digunakan untuk objek penelitian dan pengembangan lebih lanjut dengan kriteria :

- Bentuk awal dari objek yang akan diproduksi dalam jumlah banyak;
- Prototipe dibuat berdasarkan pesanan untuk tujuan komersialisasi;
- **Belum pernah dibuat sebelumnya;**
- Merupakan hasil penelitian dan pengembangan dari objek atau sistem yang direncanakan akan dibuat;
- Mudah dipahami dan dianalisis untuk pengembangan lebih lanjut

Khusus untuk kriteria ketiga, belum pernah dibuat sebelumnya, atau dengan kata lain sebagai aspek orisinalitas, penekanan dirasa sangat perlu dilakukan. Karena penulis meyakini untuk ke-empat kriteria lainnya pasti sudah dilakukan selama proses merancang karya. Orisinalitas menjadi isu yang sangat penting mengingat sebuah desain prototipe memiliki kepentingan untuk dilakukan peng-copy-an dalam skala jumlah yang cukup banyak. Bisa dibayangkan apabila sebuah karya tanpa teruji aspek keasliannya (orisinalitas) diterapkan sebagai sebuah desain prototipe. Bukan hal yang tidak mungkin apabila akan terjadi kekacauan dikemudian hari. Aspek orisinalitas ini perlu difahami sejak awal oleh tiap individu yang bergerak dibidang perancangan dan perencanaan agar tidak terjadi salah pengertian didalam desain dikemudian hari. Terlepas dari kewajiban seorang desainer atau arsitek untuk memberikan karya yang berkesan dan fungsional bagi pengguna jasa.

➤ **Prototipe sebagai Identitas Tempat/Wilayah/Daerah**

Prototipe memiliki kesempatan untuk berdaya saing lebih tidak hanya sebagai sebuah model dasar yang dapat diperbanyak secara masal, namun juga dapat memberikan dampak tertentu terhadap lingkungan/wilayah perancangannya melalui ciri khas desainnya. Lebih lanjut lagi, prototipe dapat menjadi sebuah Identitas bagi desain itu sendiri maupun Daerahnya. Hal ini yang perlu diketahui oleh para penyedia jasa perencanaan untuk lebih peka dalam menangkap setiap isu maupun ciri khas dari daerah perancangannya yang dapat diaplikasikan kedalam desain sebagai sebuah paten desain yang tidak hanya dapat menggambarkan karakter bangunan namun juga daerah tempatnya berada. Contoh pada kasus

perancangan prototipe kantor kelurahan ini. Kehilangan salah satu elemen terpenting dari aspek pembentuk karakter daerah yang ada di wilayah perancangannya memberikan dampak yang cukup besar terhadap kekuatan desainnya. Berkurangnya kekuatan desain disini memiliki maksud bahwa desain kurang dapat dikatakan sebagai representasi / penggambaran Identitas dari Daerah perancangannya.

REKOMENDASI

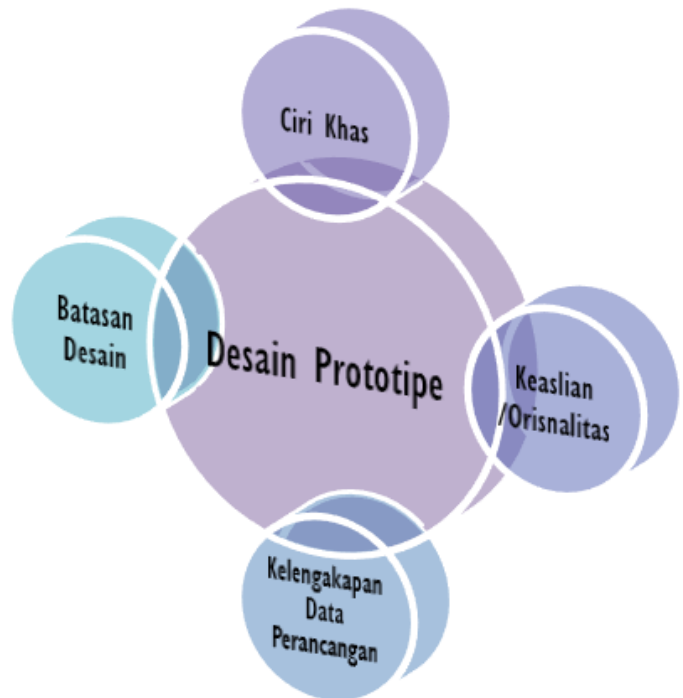


Diagram 1.8. Desain Prototipe dalam Arsitektur

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan pembahasan diatas setidaknya terdapat 4 (empat) poin penting yang harus disematkan kedalam sebuah desain prototipe :

- **Ciri Khas**
Untuk ciri khas sendiri merupakan unsur yang cukup penting dalam sebuah desain pada umumnya. Ciri khas memberikan dampak positif terhadap kesan yang desain akan tampilkan sebagai pembeda dan meminimalisir kesan membosankan dalam skala besar. Pentingnya hal ini dilakukan pada perancangan prototipe mengingat fungsi prototipe sendiri yang merupakan dasar / model awal yang akan diperbanyak dalam skala tertentu.

- Keaslian/Orisinalitas
Pentingnya keaslian suatu karya terutama pada perancangan prototipe mengingat perancangan ini akan diperbanyak. Dapat dibayangkan apabila sebuah perancangan desain prototipe tanpa pengecekan keaslian terhadap karya serupa akan menimbulkan kekacauan hingga kerugian bagi banyak pihak tentunya.
- Kelengkapan Data Dasar Perancangan
Kelengkapan data dasar disini diartikan sebagai penunjang utama perancangan. Berbagai data yang berkaitan langsung terhadap maksud dan tujuan awal perancangan desain prototipe sebaiknya tertampung dan tersampaikan dengan jelas. Kehilangan satu elemen penting dalam kesatuan data dasar menjadikan sebuah perancangan prototipe kurang komprehensif dalam penyajian desainnya. Dan bukan tidak mungkin dapat menghilangkan ciri khas dari bangunan yang telah dicita-citakan.
- Batasan Desain
Seperti yang telah ditelaah pada studi preseden, sebuah karya prototipe selalu menyajikan Batasan desain untuk pengembangannya. Terlebih desain tersebut akan diperbanyak dalam lingkup skala yang besar. Batasan ini penting untuk menjaga desain tetap pada jalur yang diinginkan atau tidak berubah begitu drastis dalam proses peng-copy-annya.

Mengingat cukup kompleksnya sebuah perancangan prototipe, maka tidak tepat apabila pendekatan perancangan menggunakan *Top-Down Planning* yang bersifat lebih berfokus pada satu sumber pertimbangan. Prototipe yang baik seperti yang Floyd terangkan dalam jurnalnya *Architectural Prototyping: An Approach for Grounding Architectural Design and Learning* yang menjelaskan prototipe merupakan penyederhanaan **berbagai kebutuhan yang berkaitan didalamnya**, ini artinya prototipe memiliki berbagai kompleksitas data yang saling terhubung satu sama lainnya kedalam sebuah perancangan. Maka, untuk perancangan prototipe seperti ini akan lebih baik menggunakan *Bottom-Up Planning*. *Bottom-Up Planning* sendiri merupakan pendekatan yang mengharuskan perancang untuk menangkap segala aspirasi dan opini berkaitan kedalam perancangan untuk kemudian dikerucutkan kedalam kebutuhan desain.

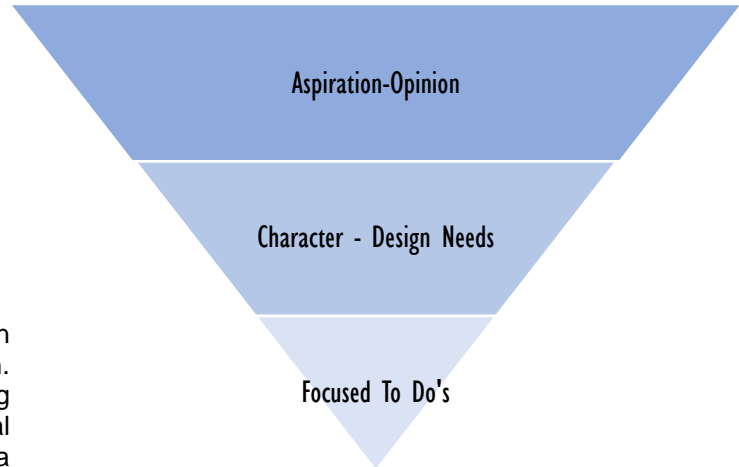


Diagram 1.9. Desain Prototipe dalam Arsitektur

Sumber : Analisis Penulis, 2017

REFERENSI

- Floyd, C.:On the Use of "Prototyping" in Software Development. HP30Q0, International Users Group Meeting 1981
- L. Bass, P. Clements, and R. Kazman. Software Architecture in Practice 2nd Edition. Addison-Wesley, 2003.
- Bardram, Jakob Eyvind et.al.. Prototyping: An Approach for Grounding Architectural Design and Learning. Aarhus N, Denmark. University of Aarhus
- Wiley. 2013. The Architect Handbook of Professional Practice; 15th Editions. American Institute of Architects
- Arafi. 2013. Perbedaan Perencanaan Top Down Dan Bottom Up dalam Makalah Mata Kuliah Administrasi Negara. DKI Jakarta. Pasca Sarjana Program Magister Ilmu Administrasi Negara; Konsentrasi Otonomi Daerah, Universitas Muhammadiyah Jakarta; Publikasi dalam Publikasi <http://amonscomputer.blogspot.co.id/2013/06/makalah-perbedaan-perencanaan-top-down.html>
- Setyowati, Suryaning. 2012. Karakteristik Bangunan Kantor Kelurahan Di Kota Surakarta. Solo, Jawa Tengah. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta - Simposium Nasional RAPI XI FT UMS - 2012.

Cahyandari, Gerarda Orbita Ida . 2012 . Tata Ruang dan Elemen Arsitektur pada Rumah Jawa di Yogyakarta Sebagai Wujud Kategori Pola Aktivitas Dalam Rumah Tangga . Universitas Atma Jaya, Yogyakarta - Jurnal Arsitektur KOMPOSISI, Volume 10

<http://www.europe-technologies.com/>. C. Floyd. A systematic look at prototyping. dalam R. Budde,

<https://lutfihutama.wordpress.com/2017/03/02/perencanaan-dan-perancangan-arsitektur/>

<http://soeharto.co/999-masjid-yayasan-amal-bakti-muslim-pancasila>

<http://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/khazanah/15/10/20/nwiq52346-godang-koto-nan-ompek-masjid-tanpa-kubah-1>

<https://www.scribd.com/document/363809756/A-SP-Perencanaan-Publik>

<http://kuliahnyaarsitek.blogspot.co.id/2013/10/teori-tentang-bentuk-arsitektural.html>

NOTE

Kajian ini merupakan hasil telaah penulis selama mengikuti proses perancangan pada studi kasus. Data yang ditampilkan merupakan data yang penulis dapat selama proses yang diikuti. Data yang didapat mungkin dapat berubah apabila proses perencanaan pada studi kasus masih terus berlangsung. Kajian ini hanya sebatas untuk keperluan studi pada mata kuliah Seminar Desain Arsitektur, Program Profesi Arsitek, UII.