

Strategi Perancangan Firma Arsitektur Platform untuk Menghasilkan Desain yang Ideal

Jonathan Muljadi

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Jomul298@gmail.com

Kuntara Wiradinata

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Kuntara.wiradinata@uph.edu

ABSTRAK

Platform, sebuah firma arsitektur di Jakarta Barat, mengembangkan pendekatan desain rumah tinggal yang ideal, yaitu: *client centered*, *sense of arrival*, permainan volume dan skala, integrasi *indoor outdoor*, *healthy space*, *private space*, dan desain yang ramah pemeliharaan. Namun dalam prosesnya tentunya juga perlu dilakukan penyesuaian dan strategi agar pendekatan-pendekatan desain tersebut, dapat berkontribusi terhadap hasil desain yang ideal, berdasarkan ketepatan nya pada waktu, fungsi, dan anggaran. Pemahaman akan desain yang ideal menjadi menarik dan berdasarkan hal tersebut penulis akan meneliti bagaimana firma arsitektur Platform berstrategi dalam proses desain, kesempatan memahami proses desain sangat terbuka karena penulis magang selama 10 bulan untuk mengerjakan satu proyek utama. Penulis mengumpulkan data dengan metode Etnografi, membuat catatan lapangan untuk pengumpulan data, serta menggunakan pendekatan studi kasus rumah tinggal Kayu Putih untuk meneliti lebih dalam perihal bagaimana Platform berstrategi untuk menghasilkan desain yang ideal.

Kata Kunci : Platform; Pendekatan Desain; Proses Desain; Strategi; *Residential*

PENDAHULUAN

Platform merupakan suatu firma desain arsitektur yang berlokasi di Jakarta Barat, didirikan pada tahun 2013 oleh Hendra Irwanto (HI). Dalam menghasilkan desain Platform memiliki proses yang biasanya dilakukan untuk mengerjakan suatu proyek, yaitu *initial meeting* yang biasanya dilakukan oleh *principal* dengan klien, kemudian terdapat tahapan konsep, *preliminary*, *design development* dan gambar konstruksi. Dalam mengerjakan proyek *residential*, Platform juga memiliki pendekatan desain, yaitu: *client centered*, *sense of arrival*, permainan volume dan skala, integrasi *indoor outdoor*, *healthy space*, *private space*, dan desain yang ramah pemeliharaan. Kusumarini (2004) menjelaskan bahwa pendekatan desain digunakan oleh desainer guna mencapai hasil desain yang optimal, meskipun dalam prosesnya setiap pendekatan tidak harus mendapatkan porsi yang seimbang. Berdasarkan hal tersebut, penulis melihat bahwa ada penyesuaian terhadap pendekatan desain, yaitu ketika hasil desain tepat secara fungsi, waktu, dan anggaran. Maka penelitian ini mengupas strategi Platform

dalam proses desain untuk menghasilkan desain proyek rumah tinggal yang ideal, menggunakan pertimbangan ketepatan hasil desain: waktu, fungsi, dan anggaran, melalui studi kasus proyek rumah tinggal Kayu Putih.

KAJIAN TEORI

Untuk mengidentifikasi strategi perancangan dalam proses desain penulis menggunakan teori Coleman (2002) , dan Dodsworth (2009), dengan bagian-bagian yang digunakan, di antaranya:

1. *Understanding The Project*, menjelaskan mengenai tahap awal memulai desain, sebagai tahap memahami proyek, yang menjadi landasan suatu proyek. Melalui teori ini penulis berupaya memahami interaksi para arsitek dan diskusi yang dilakukan mereka, memahami permasalahan perancangan Kayu Putih dan memahami cara penyelesaian masalahnya. Melalui teori ini penulis akan menemukan nilai-nilai dan makna secara Interpretatif etnografis dari ujaran-ujaran mereka.
2. *Reasearching Concepts & Communicating Concepts*, konsep yang baik memberikan referensi yang kuat dan kunci pemahaman bagi desainer dan klien. Melalui teori ini penulis menemukan prinsip-prinsip teoritis untuk memudahkan membangun kategori dan nilai dalam penelitian.
3. *Schematic Design; Comunicating the Design Spirit*, Pada tahap ini, desainer secara kreatif mengkomunikasikan bentuk dan ide-ide dekoratif kepada klien untuk menyelesaikan permasalahan proyek. Penulis membangun kerangka pikir dalam penelitian melalui pemahaman ini.
4. *Design Development; Designing the Project*, Pada tahap pengembangan desain, keputusan detail tentang ukuran, bahan, dan metode konstruksi dibuat. Melalui teori ini penulis memiliki dasar pemahaman yang kuat akan kekuatan data-data perancangan arsitektur.
5. *Contract Documentation; Clarity of Drawing*, gambar kerja adalah bagian dari dokumen konstruksi yang menyatukan teks, spesifikasi bahan, dan gambar detail untuk komunikasi teknis dan detail desain kepada kontraktor. Melalui teori ini penulis mengungkap kebutuhan akan gambar yang lengkap sebagai representasi gagasan desain.

Selain teori-teori tersebut, terdapat juga teori pendukung untuk penelitian ini, yaitu:

1. Multi pendekatan Desain untuk menuju optimalisasi (Kusumarini, 2004).
2. *Human centered design* (Nur Samancioglu, 2017).
3. Harmonisasi *Indoor Outdoor* dalam konteks Arsitektur Aija Grietena (2015)
4. Pemahaman untuk menghasilkan desain yang sukses (Cindy Coleman, 2002)
5. Hubungan ekosistem, lingkungan hidup, dan model perilaku hidup sehat secara berkelanjutan (Muhammad et al., 2021)

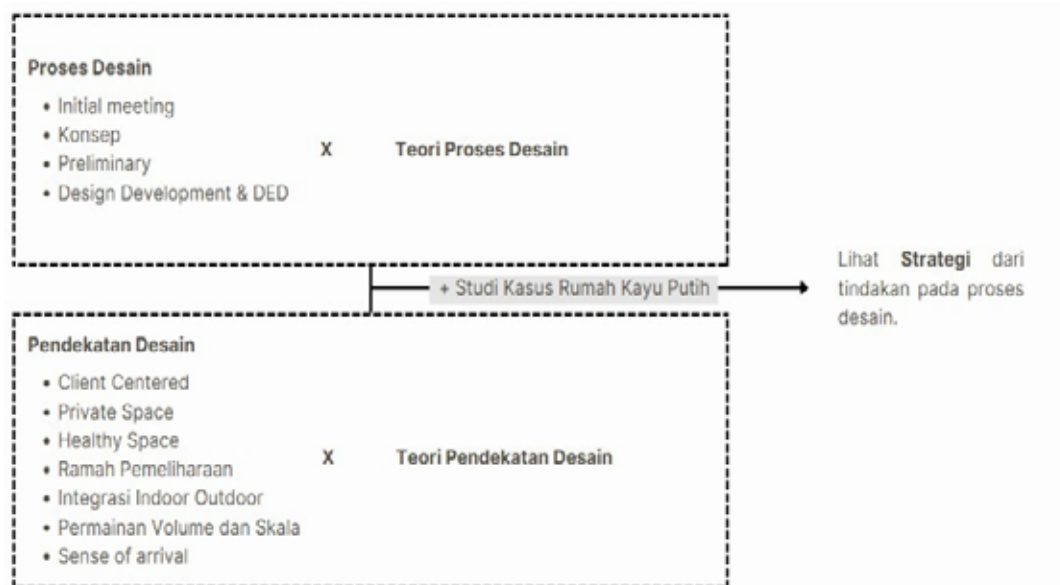
METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data etnografi, di mana penulis terlibat langsung dalam aktivitas sehari-hari perusahaan.

Data yang dikumpulkan dalam bentuk *fieldnotes* lengkap dengan *coding* dan *memoing*, kemudian dianalisis secara interpretatif untuk mengungkap makna dan nilai-nilai di balik tindakan sebagai simbol-simbol. Selain itu, penelitian ini dilakukan terhadap kasus tunggal yang detail, fokus pada proses desain yang menghasilkan hasil yang disebut ideal. Studi kasus difokuskan pada proyek rumah Kayu Putih, yang masih dalam proses perancangan, memberikan wawasan tentang strategi desain yang digunakan oleh Platform.

PEMBAHASAN

Penulis menganalisis proyek rumah tinggal Kayu Putih melalui pendekatan desain Platform yang disilangkan dengan teori. Selain itu, lima tahapan kerja Platform dalam mendesain juga dianalisis menggunakan teori untuk mengungkap realitas kerja dalam setiap tahap kerja Platform. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi strategi yang muncul. Strategi-strategi tersebut kemudian disimpulkan untuk melepaskan strategi pada studi kasus menjadi strategi-platform, yang nantinya disimpulkan sebagai strategi untuk desain rumah yang ideal.



Gambar 1 Strategi Analisis. (Sumber: Muljadi, 2023)

1. Analisis Persilangan Proses Desain dan Pendekatan Desain

Penulis menemukan beberapa poin penting untuk menyimpulkan bagaimana desainer pada proyek Kayu Putih dapat menghasilkan desain yang ideal yang dapat dilihat sebagai hasil silangan proses desain dan pendekatan desain Platform.

2. Strategi Pada Proses Desain Terhadap Pendekatan Desain Untuk Mencapai Desain yang Ideal

Selanjutnya, penulis melihat strategi proses desain terhadap pendekatan desain, kemudian melihat kembali strategi pendekatan desain terhadap proses desain, untuk mendapatkan beberapa poin-poin penting guna menyimpulkan bagaimana strategi perancangan Platform untuk menghasilkan desain yang ideal pada

proyek Kayu Putih, demikian hasilnya:

1. Pendekatan desain yang *client centered* dilakukan oleh Platform dengan memulai dari memahami kebutuhan klien, baik teknis maupun non-teknis, seperti rutinitas klien sehari-hari, preferensi ruang, lokasi, dan anggaran. Desainer kemudian mengubah ide-ide abstrak menjadi konsep desain konkret, memperhitungkan fungsi, waktu, dan anggaran, serta memposisikan diri sebagai pengguna ruang untuk memastikan kesesuaian. Kolaborasi dan empati dengan klien dilakukan untuk mempertimbangkan masukan mereka. Setelah disetujui, desainer mengembangkan desain hingga detail konstruksi dan bekerja sama dengan peserta proyek lainnya untuk merealisasikannya, sambil terus membimbing klien untuk memastikan kebutuhan mereka terpenuhi.
2. Untuk pendekatan *private space*, Platform memulai dengan memahami kebutuhan klien dan lokasi proyek untuk memastikan kesesuaian desain dengan lingkungan. Desainer kemudian menetapkan prinsip pembagian aktivitas ruang, memisahkan area privat dan sosial klien. Melalui kolaborasi dan empati dengan klien, desainer menyempurnakan desain agar sesuai dengan kebutuhan privasi klien.
3. Begitu juga dengan pendekatan desain *healthy space*, dimana pendekatan ini dimulai dengan mengetahui kebutuhan klien terlebih dahulu, serta lokasi. Kemudian tahap selanjutnya dalam pembuatan konsep, desainer juga akan memahami bagaimana aspek *healthy space* dapat disesuaikan dengan aspek tersebut dengan *brainstorming* antara *principal* dengan desainer serta analisis lokasi. Kemudian dalam tahap pembuatan desain tiga dimensi dan dua dimensi dalam tahap *preliminary*, desainer akan menetapkan aspek-aspek terkait *healthy space*, seperti bukaan untuk akses cahaya alami, sirkulasi udara, *view* tanaman berdasarkan kebutuhan dan jenis kegiatan dalam ruang.
4. Pendekatan desain ramah pemeliharaan dimulai dengan memperoleh informasi dari klien mengenai kebutuhan dan anggaran. Desainer menganalisis informasi tersebut, berkolaborasi dengan *principal* untuk menentukan bentuk dan bahan yang kuat, terjangkau, dan sesuai dengan kebutuhan klien, serta minim risiko. Pada tahap *preliminary*, desainer memperhitungkan usaha yang diperlukan untuk pemeliharaan di masa depan, memastikan desain sesuai dengan kebutuhan klien, efisien waktu, dan sesuai anggaran.
5. Sedangkan untuk pendekatan desain integrasi *indoor outdoor*, pendekatan desain ini juga dimulai dengan mengetahui, memahami kebutuhan klien serta kondisi lokasi proyek. Kemudian desainer pada tahap selanjutnya akan merumuskan kebutuhan integrasi *indoor* dan *outdoor* berdasarkan jenis kegiatan dalam ruang. Sehingga apa yang dilakukan oleh desainer dalam menggunakan pendekatan desain integrasi *indoor* dan *outdoor* adalah untuk mendukung fungsi praktis desain seperti aktivitas yang terjadi di dalam ruang.
6. Dalam pendekatan permainan volume dan skala, desain dimulai dengan memahami kebutuhan klien dan lokasi proyek. Desainer merumuskan

kebutuhan permainan volume dan skala ruang berdasarkan kegiatan dalam ruang. Setelah desain disetujui, desainer menetapkan desain secara hati-hati dalam bentuk gambar kerja untuk mendukung fungsi praktis berupa jenis kegiatan dalam ruang.

7. Dalam pendekatan desain *sense of arrival*, Platform memulai dengan memahami kebutuhan klien dan lokasi proyek. Desainer kemudian merumuskan alur memasuki area bangunan yang menyenangkan berdasarkan analisis data klien dan lokasi. Mereka menetapkan bentuk *sense of arrival* dalam desain, yang dikembangkan melalui kolaborasi dengan klien untuk menciptakan pengalaman ruang terbaik bagi mereka.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan Strategi Perancangan Platform

Berdasarkan strategi-strategi pada studi kasus, penulis menyimpulkan dan mengkategorikan strategi-strategi tersebut menjadi strategi untuk Platform secara keseluruhan. Berdasarkan teori Coleman (2002), penulis merumuskan strategi-strategi tersebut menjadi tiga bagian, yaitu: (1)strategi pemenuhan program dan identitas klien, (2)strategi pemenuhan kebutuhan ruang yang fungsional, serta (3) strategi memberikan *ambience* dan *atmosphere* yang tepat. Dengan menggunakan tiga strategi tersebut dapat membantu desainer maupun perusahaan untuk menghasilkan desain yang ideal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, M., Amir, F., Rauf, B. A., Miru, A. S. B., Samad, P. I. S., & Asnur, S. (2022). EKOSISTEM, LINGKUNGAN HIDUP, DAN MODEL PERILAKU HIDUP SEHAT SECARA BERKELANJUTAN.
- Bain, Ann, B., Farbstein, J., & Obispo, S. L. (1990). *Approaching Buildings: A Conceptual Model of the Entry Sequence*. 204–213.
- Coleman, Cindy. 2002. *Interior Design Handbook Of Professional Practice*. *Interior Design Handbook Of Professional Practice*. <https://doi.org/10.4324/9780429347689>.
- Dodsworth, Simon. 2009. *The Fundamentals of Interior Design*. *The Fundamentals of Interior Design*. Vol. 20. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1325635>.
- Grietena, Aija. 2015. "Harmony in Indoor/Outdoor Context of Architecture." *Research for Rural Development* 1: 231–38.
- Kusumarini. 2004. "Multi Pendekatan Desain Menuju Optimalisasi Desain (Interior)." *Dimensi Interior* 2, no. 2: 97–108. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16287>.
- Samancioglu, Nur. 2017. *Human-Centered*.
- Tatarestaghi, Fahimeh, Muhammad Azzam Ismail, and Nor Haniza Ishak. 2018. "A Comparative Study of Passive Design Features/Elements in Malaysia and Passive House Criteria in the Tropics." *Journal of Design and Built Environment* 18, no. 2: 15–25. <https://doi.org/10.22452/jdbe.vol18no2.2>.