BAB II

KAJIAN TEORI DAN PRESEDEN

2.1. Bangunan Negara

Menurut Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Kemenkeu, Bangunan Gedung Negara memiliki perbedaan berdasarkan kompleksitas, bangunan gedung negara tersebut diklasifikasikan sebagai berikut:

A. Bangunan Sederhana

Klasifikasi bangunan sederhana adalah bangunan gedung negara dengan karakter sederhana serta memiliki kompleksitas dan teknologi sederhana. Masa penjaminan kegagalan bangunannya adalah selama 10 (sepuluh) tahun. Yang termasuk klasifikasi Bangunan Sederhana, antara lain:

- Gedung kantor yang sudah ada disain prototipenya, atau bangunan gedung kantor dengan jumlah lantai s.d. 2 lantai dengan luas sampai dengan 500 m2
- Bangunan rumah dinas tipe C, D, dan E yang tidak bertingkat;
- Gedung pelayanan kesehatan: puskesmas;
- Gedung pendidikan tingkat dasar dan/atau lanjutan dengan jumlah lantai s.d. 2 lantai.

B. Bangunan Tidak Sederhana

Klasifikasi bangunan tidak sederhana adalah bangunan gedung negara dengan karakter tidak sederhana serta memiliki kompleksitas dan/atau teknologi tidak sederhana. Masa penjaminan kegagalan bangunannya adalah selama paling singkat 10 (sepuluh) tahun. Yang termasuk klasifikasi Bangunan Tidak Sederhana, antara lain:

- Gedung kantor yang belum ada disain prototipenya, atau gedung kantor dengan luas di atas dari 500 m2, atau gedung kantor bertingkat lebih dari 2 lantai;
- Bangunan rumah dinas tipe A dan B; atau rumah dinas C, D, dan E yang bertingkat lebih dari 2 lantai, rumah negara yang berbentuk rumah susun;
- Gedung Rumah Sakit Klas A, B, C, dan D;
- Gedung pendidikan tinggi universitas/akademi; atau gedung pendidikan dasar/lanjutan bertingkat lebih dari 2 lantai.

C. Bangunan Khusus

Klasifikasi bangunan khusus adalah bangunan gedung negara yang memiliki penggunaan dan persyaratan khusus, yang dalam perencanaan dan pelaksanaannya memerlukan penyelesaian/teknologi khusus. Masa penjaminan kegagalan bangunannya paling singkat 10 (sepuluh) tahun. Yang termasuk klasifikasi Bangunan Khusus, antara lain:

- Istana negara dan rumah jabatan presiden dan wakil presiden;
- Wisma negara;
- Gedung instalasi nuklir;
- Gedung instalasi pertahanan, bangunan POLRI dengan penggunaan dan persyaratan khusus;
- Gedung laboratorium;
- Gedung terminal udara/laut/darat;
- Stasiun kereta api;
- Stadion olah raga;
- Rumah tahanan;
- Gudang benda berbahaya;
- Gedung bersifat monumental; dan
- Gedung perwakilan negara R.I. di luar negeri.

2.2. Kelurahan

Kelurahan adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan. Dalam konteks otonomi daerah di Indonesia, Kelurahan merupakan wilayah kerja Lurah sebagai Perangkat Daerah Kabupaten atau kota. Kelurahan dipimpin oleh seorang Lurah yang berstatus sebagai Pegawai Negeri Sipil.

Kelurahan merupakan unit pemerintahan terkecil setingkat dengan desa. Berbeda dengan desa, kelurahan memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas. Dalam perkembangannya, sebuah desa dapat diubah statusnya menjadi kelurahan. Kelurahan ataupun Desa memiliki peranan penting dalam membangun citra pemerintahan yang sedang berkuasa. Mengingat penempatan posisi kelurahan maupun desa sebagai agen pemerintahan yang langsung bersinggungan didalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Fungsi dan Tugas dari Kelurahan sendiri antara lain sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan pemerintahan kelurahan;
2. Pelaksanaan program dan kegiatan pemberdayaan masyarakat;
3. Penyelenggaraan pelayanan masyarakat di wilayah kelurahan;
4. Penyelenggaraan dan pembinaan ketentraman dan ketertiban wilayah;
5. Pelaksanaan pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum di wilayah kelurahan;
6. Pelaksanaan pembinaan dan fasilitasi peningkatan pertumbuhan ekonomi masyarakat diwilayah kelurahan;
7. Penyusunan dan sinkronisasi usulan program dan kegiatan pembangunan dan kemasyarakatan;
8. Pembinaan lembaga sosial kemasyarakatan dan swadaya gotong royong masyarakat;
9. Pelaksanaan tugas lainnya yang diberikan oleh atasan/pimpinan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

2.3. Perancangan Arsitektur

Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan (John Wade, 1997).

Pengertian perancangan arsitektur antara lain mencakup :

- Merancang dalam arsitektur berkaitan dengan penggunaan gambar untuk mengembangkan ruang dan bentuk
- Perancangan adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya (**Soewondo b. Soetedjo**, 1990)

Bangunan yang baik tidak begitu saja terjadi. Bangunan-bangunan tersebut direncanakan agar terlihat baik dan berfungsi baik, dan terjadi apabila arsiteknya baik dan klien-kliennya baik dan bijaksana dalam bekerjasama. Penyusunan program merupakan persyaratan untuk rancangan bangunan adalah tugas dari arsitek, dan ini merupakan hal yang paling penting sebelum merancang.

Pemrogram dan Perancang

Pemrogram dan perancang merupakan spesialis-spesialis yang berbeda, karena keduanya memerlukan kemampuan yang berlainan. Pemrogram untuk analisis, sedang perancang untuk sintesis.

Para pemrogram rancangan diharus kan :

- Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tepat pada saat yang tepat, memisahkan keinginan sendiri dari kebutuhan klien
- Bersikap obyektif dan analitik
- Mengevaluasi informasi

Pada perancang umumnya bersifat subyektif, intuitif dan fasih dalam konsep-konsep fisik. Namun perancang dapat juga memrogram, ia harus memiliki dua pikiran dan menggunakannya secara berganti-ganti, dan selalu dilatih dalam memrogram.

Analisis dan sintesis

Proses perancangan meliputi dua tahap: analisis dan sintesis. Pada analisis bagian-bagian dari masalah perancangan dipisah-pisahkan dan dikenali. Pada sintesis bagian-bagian tersebut digabungkan bersama guna membentuk suatu pemecahan perancangan yang bertalian. Penyusunan program adalah analisis dan perancangan adalah sintesis.

Perancang yang tidak dapat menunggu suatu program lengkap, seperti penjahit yang tidak mengukur seorang langganan sebelum ia mulai memotong kain.

Perancang yang kreatif akan menunda penilaian, menahan pemecahan-pemecahan yang diyakini sebelumnya untuk mensintesakan sebelum informasi didapat, mengetahui masalah klien. Ia meyakini bahwa perlu analisis menyeluruh sebelum sintesis

Proses Perancangan Arsitektur

- Perancangan adalah hasil proses perancangan.
- Perancangan arsitektur meliputi tahap penyusunan pemrograman dan perancangan. Penyusunan program adalah penyelusuran masalah (problem seeking), perancangan adalah pemecahan masalah (problem solving).
- Proses perancangan meliputi dua tahap analisis dan sintesis. Penyusunan program adalah analisis, perancangan adalah sintesis.
- Perancangan arsitektur adalah penggabungan berbagai unsur ruang untuk menampung suatu proses kegiatan sehingga menghasilkan suatu keseluruhan yang lebih kaya dan bermakna.
- Proses perancangan arsitektur dimulai dari mengetahui jenis bangunan yang akan dirancang, pemakainya dan bagaimana keinginan pemakainya, kegiatannya, ruang-ruang yang dibutuhkan, bagaimana tapak dimana bangunan tersebut akan dibangun, bagaimana jenis konstruksi dan bahan yang akan digunakan, dilanjutkan dengan melakukan analisa mengenai sifat dan syarat setiap kebutuhan lalu dikelompokkan, dihubungkan, digabungan sehingga menghasilkan suatu rancangan arsitektur.

2.3.1. 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 Architets* (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.

a) 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. Berikut merupakan poin-poin yang perlu diperhatikan dalam proses memahami perancangan suatu proyek :

- Programatik

  Menghimpun data umum mengenai tipe bangunan dari kategori proyek, data kebutuhan ruang, spesifikasi luasan berdasar standar, data mengenai kemungkinan pengembangan, hingga studi preseden sejenis. Meneliti programatik bangunan merupakan langkah kunci dalam proses memahami proyek.

- Lokasi Perancangan / *Site*

  Berkaitan dengan segala hal mengenai lokasi perancangan. Mulai dari topografi, arah jatuh buangan air, muka air tanah, orientasi *site* serta berbagai isu terkait Geoteknik dihimpun dan dipahami secara kritis. Perlu dicatat, pemahaman poin ini terkait pula pada aksesibilitas dan keterhubungan lokasi perancangan dengan lingkungan sekitarnya.

- Konteks Perancangan

  Poin ini yang sering terlupakan dalam perancangan pada dewasa ini. Perlunya pemahaman akan karakter lingkungan, sejarah wilayah, kultur sekitar, hingga menangkap aspirasi dari isu berkembang dikomunitas sekitar menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan strategi perancangan. Keberhasilan pada proyek ini bukan hal yang tidak mungkin apabila perancangan memiliki karakter tertentu yang menjadi identitas sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga perancangan bukan hanya mengenai target lagi, namun juga bagaimana bangunan dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungannya.

- Peraturan atau Regulasi terkait

  Segala sesuatu terkait peraturan atau regulasi baik yang dikeluarkan Negara hingga Daerah diperhatikan. Regulasi diluar regulasi bangunan juga masuk dalam hitungan pemahaman pada poin ini. Karena pada umumnya setiap peraturan menegaskan “Apa yang harus ada dan dilakukan” bukan “Apa yang

mungkin dilakukan?". Pemahaman yang masih berkutat di "Apa yang mungkin dilakukan" menghasilkan pemikiran strategi yang curang serta dapat berdampak pula terganggunya proses pada tahapan perencanaan lain. Pemahaman penuh akan poin ini memberikan gambaran yang jelas mengenai batasan area inovasi dalam batas aturan pengikat proyek.

- Teknologi Bangunan

  Pemilihan material dan sistem konstruksi pada setiap pekerjaan perancangan dapat berbeda-beda sesuai kebutuhan. Evoluasi dan Kemajuan dalam dunia konstruksi khususnya teknologi bangunan menghasilkan berbagai macam pilah inovasi dengan pendekatan yang berbeda-beda untuk tiap kebutuhan didalamnya. Pemilihan penggunaan teknologi bangunan yang tepat tidak hanya mempercepat kinerja namun juga memberikan pilihan keuntungan yang berbeda-beda tiap keputusan yang diambil.

- Isu Keberlanjutan

  Isu keberlanjutan menjadi penting untuk dibahas seiring dengan kesadaran publik akan pentingnya menjaga keberlangsungan ekosistem yang seimbang. Tidak dapat dipungkiri dunia konstruksi mengambil andil penting dalam isu keberlanjutan ini. Ikut serta dalam menjaga keseimbangan dalam konteks keberlanjutan dengan cara analisis perancangan dihubungkan pada penggunaan energy, efektifitas penggunaan sumber daya alam dan penggunaan material dalam usaha mengurangi *Carbon Footprint* yang dihasilkan dalam satu proyek. Karena pada dasarnya perancangan tidak sebatas bangunan terbangun, namun juga menghitung efek dari bangunan dalam jangka waktu berdiri sebuah bangunan mulai dari hitungan tahun, dekade bahkan abad.

b) 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.

- Menetapkan Tujuan

  Agar setiap proyek dapat berhasil melangkah maju, maka seperangkat tujuan yang sama harus ditetapkan dan disetujui. Tujuan ini dapat mencakup kinerja dan tujuan keuangan disamping tujuan estetika. Agar prosesnya berhasil menjadi penting sekali setelah ditetapkan, tujuan ini dipahami oleh keseluruhan tim perancang,

termasuk klien. Idealnya, sebagian besar tujuan ini dapat diukur dan metrik yang tepat ditentukan untuk mengevaluasi hasilnya. Tujuan subyektif, seperti kecantikan, sering disertakan juga. Kelengkapan utuh dari tujuan ini dimulai dari membangun kerangka kerja untuk evaluasi di masa mendatang.

- Konsultasi

  Seringkali keahlian dari konsultan khusus digunakan untuk menambah analisis yang dilakukan selama proses pemahaman perancangan. Keahlian tersebut mencakup wawasan yang diberikan oleh ahli struktural, mekanik, dan listrik, namun juga dapat mencakup konsultasi para ahli yang berlatih di bidang yang sangat khusus yang dapat diterapkan untuk jenis bangunan tertentu. Konsultasi ini biasanya merupakan bagian proses desain yang berkelanjutan. Para profesional ini secara aktif berpartisipasi sebagai bagian dari tim desain yang lebih besar yang membantu identifikasi dan pengembangan alternatif desain.

- Analisis Prioritas

  Proses pemahaman perancangan menghasilkan data-data mentah ditambah dengan informasi dan wawasan yang diberikan oleh konsultan khusus. Tanpa melibatkan data-data ini bisa sangat banyak kekeliruan dan sering bersifat kontradiktif. Penting bagi tim desain untuk memprioritaskan data proyek dengan cara yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Idealnya, prioritas ini memberikan fokus dan kejelasan yang lebih besar. Seperti tujuannya, tiap prioritas harus saling dimengerti oleh seluruh anggota tim desain. Kesuksesan sebagian besar proyek bergantung pada penetapan jenis prioritas dengan penuh pertimbangan dan konsisten secara internal untuk memungkinkan pengambilan keputusan yang jelas.

- Membuat Logika Berfikir Generatif (*Generative Logic*)

  Logika berfikir generatif dapat diartikan sebagai sebuah "visi" atau "konsep" yang menuntun dan mengarahkan proses perancangan. Singkatnya, ini adalah seperangkat nilai arsitektural yang dihasilkan dari tujuan yang telah ditetapkan dan analisis yang diprioritaskan. Nilai-nilai ini digunakan untuk menilai langkah alternatif selanjutnya dan menentukan mana yang lebih unggul dan layak untuk disempurnakan lebih lanjut. Seringkali penciptaan logika ini dipimpin oleh sebuah gambar individu atas keahlian tim yang luas. Namun, sangat penting bahwa logika ini dipahami oleh seluruh tim desain dan kadang-kadang ditinjau ulang dan dikonfirmasi. Logika berfikir generatif adalah roda penggerak untuk seluruh proses yang bergerak maju. Inilah yang memungkinkan adanya proses iterasi, evaluasi, dan akhirnya pilihan alternatif yang lebih disukai.

- Perulangan (*Iteration*)

Sebagian besar pertanyaan memiliki lebih dari satu kemungkinan jawaban yang benar. Akibatnya, menjawab pertanyaan saja tidak lagi memadai. Sebagai gantinya, carilah jawaban terbaik - jawaban yang paling tepat - adalah ciri khas proses desain yang bagus. Dalam kebanyakan kasus, serangkaian solusi yang mungkin hanya dapat dipahami dengan mengevaluasi alternative-alternatif yang ada. Begitu tujuan proyek telah ditentukan dan logika berfikir generatif telah ditetapkan, kerja keras untuk menghasilkan alternatif-alternatif dimulai. Desainer memiliki banyak gagasan, namun mengidentifikasi ide terbaik sangat penting. Melalui proses iterasi sebagai dasarnya maka dapat dilakukan tindakan memecahkan dan menyelesaikan masalah, eksplorasi perancangan, pengembangan, dan dokumentasi pada pemilihan konsep desainer maupun tim.

- Evaluasi

  Desain melibatkan lebih dari sekedar proses iterasi sederhana. Desain adalah tentang membuat pilihan. Tujuan dan logika berfikir generatif memberikan kemudahan pada penyusunan kerangka kerja atau standar untuk membuat perbandingan relatif-untuk memilih alternatif perancangan. Pada akhirnya, alternatif yang diulangi harus dinilai relatif terhadap tujuan yang telah ditetapkan dan dianalisis dengan logika berfikir generatif agar prosesnya menjadi efektif dan produktif. Melalui proses iterasi dan evaluasi inilah kemajuan proses perancangan mendekati fase akhir. Proses perancangan terdiri dari beberapa gelombang iterasi dan evaluasi. Alternatif kemudian dihasilkan dari rangkaian tersebut. Alternatif-alternatif ini dievaluasi, dan yang paling efektif - yang paling sesuai dengan logika dan tujuan kemudian dipilih. Pada gilirannya, evaluasi ini mengarah pada alternatif baru yang lebih baik yang dihasilkan, dievaluasi, dan memiliki kemajuan dari alternatif awal. Melalui proses siklis ini, solusi perancangan semakin meningkat dan membaik.

- Solusi

  Pada akhir setiap gelombang iterasi dan evaluasi adalah periode seleksi dimana alternatif terbaik (atau banyak alternatif) dipilih untuk maju ke gelombang berikutnya. Seleksi dibuat relatif terhadap tujuan proyek awal dan logika berfikir generatif-yaitu kerangka kerja yang dibuat oleh tim desain untuk membuat keputusan ini. Seleksi yang cermat dan konsisten mengarah pada detail dan resolusi yang lebih besar dan lebih besar lagi. 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.

2.3.2. *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 dapa 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.

Dari proses-proses diatas diketahui bahwa dalam perancangan arsitektur memuat berbagai aspek dengan beragam pertimbangan didalamnya. Perancangan dapat dikatakan baik ataupun tepat apabila memperhatikan tiap aspek pembentuk serta berbagai kepentingan yang mungkin bersinggungan dalam prosesnya. Untuk kasus perancangan yang di angkat kali ini menekankan tidak hanya pada aspek umum *goal* dari sebuah perancangan seperti efesiensi biaya, efesiensi tenaga, ketepatan terhadap permintaan kebutuhan, namun juga diharuskan memberikan hal yang menonjol pada desain sebagai implementasi dari *statement* membangun

ciri khas daerah melalui desain bangunan. *Statement* dirasa penting terutama dalam upaya Pemerintah Kabupaten Ngawi membangun dan mengembangkan citra baru Ngawi pada khalayak yang lebih terkonsep dengan lebih baik.

2.4. Prototipe (*Prototype*)

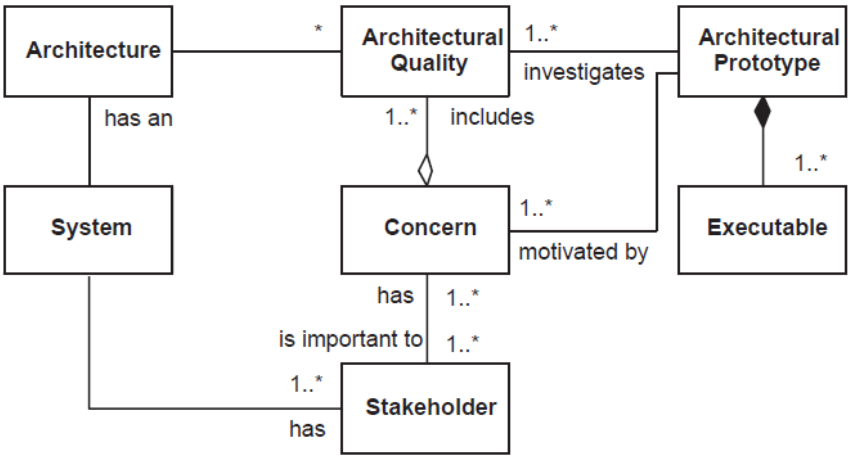
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Prototipe (*Prototype*) merupakan bentuk fisik pertama dari satu objek yang direncanakan dibuat dalam satu proses produksi, mewakili bentuk dan dimensi dari objek yang diwakilinya dan digunakan untuk objek penelitian dan pengembangan lebih lanjut.

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.

Prototipe dalam Arsitektur

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 cirri khas untuk prototipe perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.1. 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. Prototip arsitektur ada disebabkan oelh Arsitektur itu sendiri sebagai fokus, sebagian besar hal dalam perancangan yang mengabaikan maksud dan tujuan dari sebuah sistem yang diteliti. Ini memiliki hubungan yang menarik dengan apa yang digambarkan Bass dan rekan sebagai siklus bisnis arsitektur. Contohnya yakni arsitek dengan pengalaman pribadinya dalam mendesain. Sukses dengan gaya arsitektural tertentu, misalnya, mendorong arsitek untuk menggunakannya lagi meski tidak tepat. Arsitektur prototyping adalah cara untuk memutus lingkaran ini memungkinkan arsitek untuk belajar dan bereksperimen dengan biaya rendah. Artinya, "kosa kata arsitek dalam mendeain" diperluas.

Kedua, prototipe arsitektur membahas isu-isu yang berkaitan atribut kualitas arsitektur pada sistem pencapaian target. Inilah tantangan utama bagi arsitek untuk mendefinisikan sebuah arsitektur yang menyeimbangkan kualitas yang saling bertentangan dengan cara yang tepat. Masalah tipikal yang harus ditangani oleh arsitektur adalah:

"Apakah kinerja dapat terpenuhi dan berjalan baik?",

"Apakah efisien dalam hal biaya pemeliharaan?",

"Bisakah kita menjamin ketersediaan jaminan perancangan yang tinggi?"

Arsitektur prototip adalah kendaraan penting untuk mencapai keseimbangan ini dengan kualitas pekerjaan dapat diamati dan diukur secara langsung: kinerja Pengukuran bisa dilakukan, pengecekan antarmuka dari tiap pekerjaan pemrograman dapat dimengerti oleh anggota lain, dll.

Ketiga, prototipe arsitektur tidak menyediakan fungsionalitas sendiri. Seperti dicatat oleh Bass et al. "Fungsionalitas" (didefinisikan sebagai kemampuan kesatuan "sistem "untuk melakukan pekerjaan yang dimaksudkan dalam perancangan) sebagian besar bersifat non-arsitektural. Prototipe arsitektur adalah sistem kerangka yang memudahkan fungsionalitas; bekerja dengan tidak lagi memperdulikan individulitas namun lebih kepada bekerja secara komunal dan terintegrasi. Ini adalah poin penting dala membuat prototyping arsitektur yang hemat biaya.

Keempat, prototipe arsitektur biasanya membahas resiko dalam perancangan. Pembelajaran risiko dlam perancangan memungkinkan untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara tinjauan kualitas yang berlawanan seperti kinerja dan kemampuan penyesuaian tapi mungkin juga terkait dengan, mis., fokus poin kemampuan merancang. Contoh lainnya, prototipe dapat bekerja dalam menemukan cara baru guna mempermudah perancangan dan meminimalisir terjadinya *error* / *miss*.

Kelima, prototipe arsitektur mengatasi masalah transfer pengetahuan dan kesesuaian arsitektur. Prototipe arsitektur berfungsi sebagai sistem referensi yang menunjukkan cara pandang lain dalam menyelaraskan fungsi peran antar anggota dalam tim dan hubungannya terhadap pengembangan keahlian dalam rangka badan tim yang utuh. Demikianlah prototip arsitektur menjalankan keseimbangan taip fungsi tanpa membuang salah satu keahlian dengan memasukkannya kedalam sebuah rangka yang utuh.

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 penyelarasan kembali susunan dalam membentuk Prototipe Arsitektur dengan menyelaraskan terhadao asas-asas dari Perancangan Arsitektur guna menciptakan desain yang tepat dan baik merespon lingkungan/ wilayah perencanaannya.

2.5. Studi Preseden

2.5.1. 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 masal 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 ditiap pengadaan fasilitas pelayanan berupa kantor cabang ditiap daerah di Indonesia memberikan ciri khas tersendiri bagi Bank yang bernama awal *Bank Central Asia NV* dimata masyarakat. Secara visual hal ini dapat dikatakan berhasil dalam menciptakan identitas diri dalam menunjukkan eksistensi perusahaan dalam persaingan bidangnya.

Gambar 2.2. Ciri Khas Bangunan Gedung Kantor

Bank Central Asia (BCA)

Sumber : Analisis Penulis, 2017

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

A. Penempatan Logo BCA pada Fasad Utama Desain Gedung Kantor

   Cara paling sederhana dan mudah dilakukan dalam memberikan ciri khas sebagai identitas dari sebuah bangunan ialah pemberian logo dari lembaga, kelompok ataupun institusi pemiliknya. Hal ini memang kuarang tepat namun secara efektif dapat memberikan kesan mengikat pada memori seseorang dengan efek pemberian logo pada bangunan. Logo sendiri diharuskan memiliki orisinalitas untuk dapat menjadi penanda sekaligus pembeda secara bersamaan.

B. Bentuk Lengkung pada Tengah Fasad Utama – Umumnya Didominasi Warna Biru

Bentukan ini secara arsitektural dan visual cukup sederhana tetapi memiliki kesan unik tersendiri bagi sekitarnya sehingga menjadi *point interest* yang dapat dikatakan ciri khas dari desain bangunan. Pemilihan warna biru tua pada sisi lengkung ini mengikuti warna dominan logo dari Bank BCA sendiri. Faktor ini juga yang memungkinkan gedung dapat dengan mudah dikenali secara visual oleh masyarakat luas.

C. Garis Bentuk Fasad Utama Konsisten

Selain bentuk lengkung tengah pada fasad utama, garis bentuk fasad utama selalu konsisten dan seakan-akan menjadi *frame* dari *point interest* berupa bentuk lengkung tadi. Bentuk *frame* ini selalu konsisten digunkaan dalam setiap pengembangan maupun pengadaan dari kantor pelayanan Bank Central Asia yang tersebat di seluruh Indonesia.

Gambar 2.3. Model Pengembangan dan Pengadaan Kantor BCA baru

Sumber : Analisis Penulis, 2017

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

Gambar 2.4. 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 ummat 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 anggita KORPRI dan anggota ABRI. Inisiatif tersebut telah berhasil secara nyata yang pada tahun 2009 telah mendirikan 999 unit masjid (tempat beribadah ummat 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

Dari ketiga tipe dasar tersebut pembangunan masjid dibeberapa lokasi yang tersebar dipenjuru Nusantara dilaksanakan serta dikembangkan. Masjid-masjid yang dibangun tersebut tersebar di seluruh wilayah (provinsi) Indonesia dari berbagai kelompok masyarakat seperti:

1. Kompleks Lembaga pendidikan/Pondok Pesantren (200) unit.
2. Kompleks Kantor/Perumahan Korps Pegawai Republik Indonesia (KORPRI) sebanyak (159) unit.
3. Kompleks Kantor/Perumahan Angkatan Bersenjata RI (61) unit.
4. Pemukiman Transmigrasi (10) unit.
5. Pemukiman Masyarakat Umum dimana ada lokasi-lokasi yang sulit dicapai atau daerah terpencil karena sangat jauh dari akses transportasi sebanyak (569) unit.

Telah didirikan 999 Masjid dengan perincian 495 Masjid tipe 15, 375 Masjid tipe 17 dan 129 Masjid tipe 19 tersebar dibeberapa kota besar maupun daerah tertinggal. Berdasarkan keterang 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 asitektural 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.

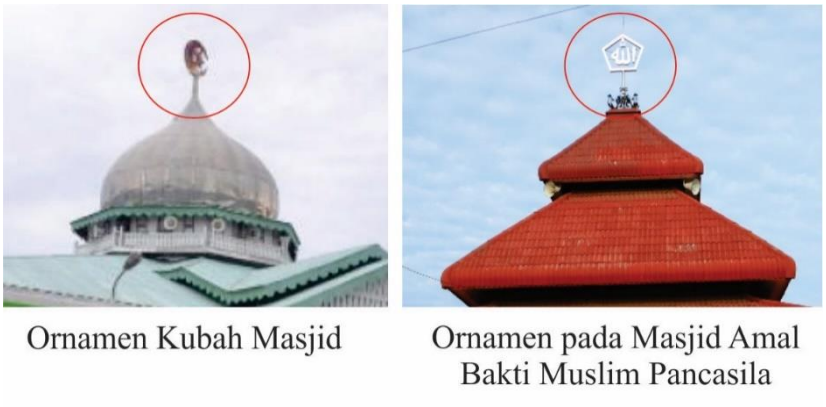
Gambar 2.5. Analisis Batasan Desain Tipologi Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Gambar diatas merupakan hasil analisis singkat terhadap bentukan Desain Tipologi Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila yang telah tersebar pembangunannya di Indonesia. Apabila disandingkan dengan pernyataan pada paragrap sebelumnya ditemukan beberapa kecocokan yang mengarah pada beberapa poin ciri khas desain, antara lain ; Simbol Pengganti Kubah, Bentuk Atap, Bentuk Bukaan, Teras, dan Bentuk Denah / Dasar.

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.



Ornamen Kubah Masjid

Ornamen pada Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Gambar 2.6. Ornamen Pengganti pada Atap Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Ornamen pengganti didesain dengan bentukan yang pada saat itu jarang digunakan yakni penerapan bentuk segi lima dengan *lafadz* Allah ditengahnya. Bentukan ini ditengarai merujuk pada Pancasila dengan terjemahan "Sila Pertama ditengah kesatuan Lima Sila lain" oleh beberpa 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 pendekataan 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 2.7. 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 a la Arsitektur Masjid yang lebih banyak dikenal mengarah pada corak Timur Tengah dengan bentuk lengkungnya (*Arch*) tetapi menggantinya dengan bentukan 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 2.8. 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.

Penggunaan Serambi Masjid

Penggunaan Teras pada Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila

Gambar 2.9. 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 bentukan 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 pencanangan 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 2.10. Salah Satu Bangunan Masjid Mencontoh
Desain Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila
Sumber : http//www.google.co.id

Bukan hal yang mengherankan apabila ditemui dibeberapa tempat bangunan masjid yang menilik desain dari Program Masjid Amal Bakti Muslim Pancasila ini. Baik secara terang-terangan tanpa ada pengubahan sama sekali atau dapat dikatakan meng-*copy* ulang desain, maupun yang dilakukan dengan beberapa penyesuaian sesuai dengan kebutuhan serta selera dari pembangun. Beberapa poin cirri 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.

2.6. Kesimpulan Kajian Teori dan Preseden

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.