

BAB IV

REFLEKSI KAJIAN DAN REKOMENDASI

4.1. Refleksi Kajian

Melalui telaah pada studi kasus proyek perancangan prototipe kantor kelurahan sebagai identitas wilayah atau daerah di Ngawi didapat beberapa poin penting yang diharapkan dapat menjadi referensi penunjang dalam perancangan serupa dikemudian hari. Beberapa poin yang akan penulis coba jabarkan dibawah ini merupakan hasil analisis dan identifikasi singkat merujuk pada pengalaman penulis selama mengikuti proses perancangan pada proyek prototipe kelurahan di Ngawi. Berikut merupakan beberapa poin penting hasil telaah pada studi kasus proyek perancangan prototipe kantor kelurahan di Ngawi, Jawa Timur :

➤ 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.

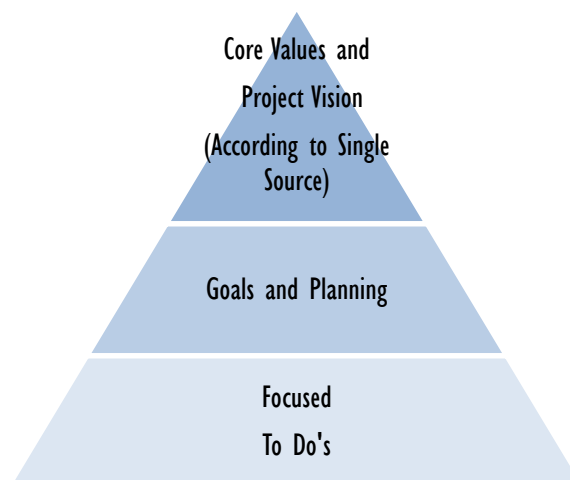


Diagram 1.4. Hierarki dalam *Top-Down Planning*

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Waktu perencanaan bisa sangat pendek (tidak berlari-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.

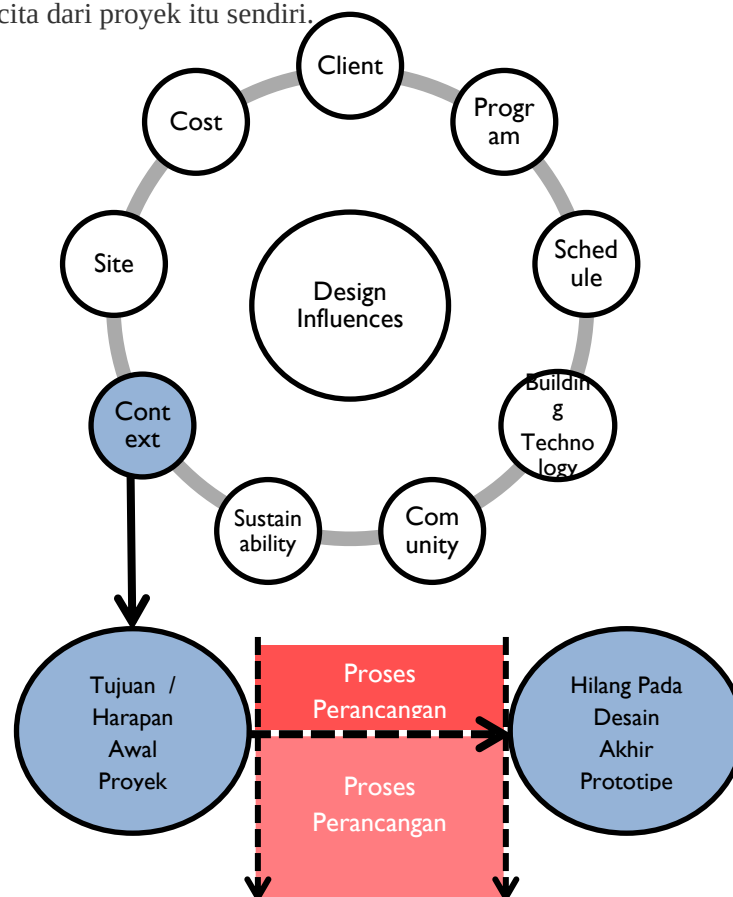


Diagram 1.5. Ilustrasi Permasalahan Konteks Perancangan dalam

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 kedaerah 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 perencanaan 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 perencanaan 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**

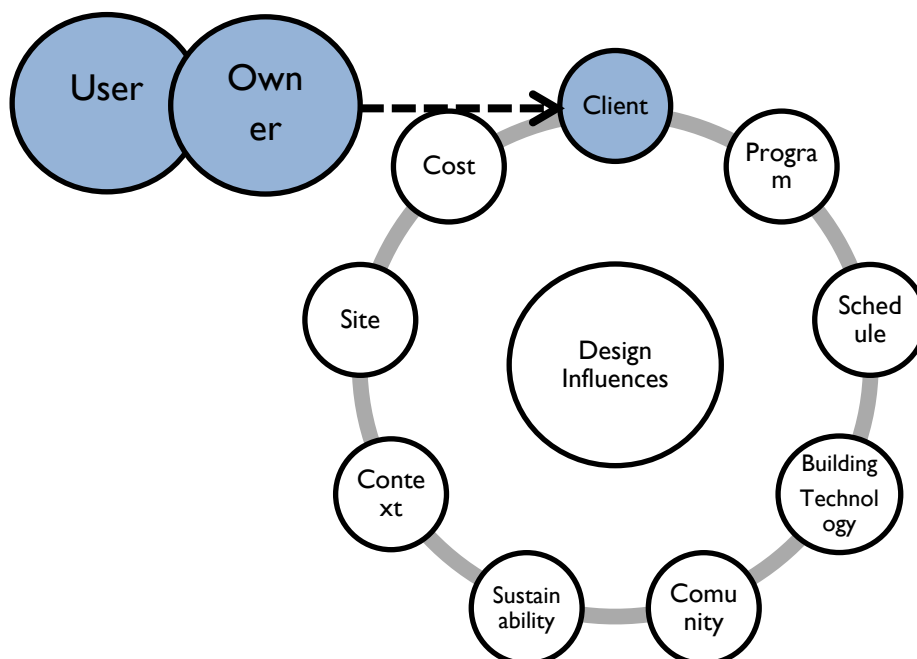


Diagram 1.6. Komposisi Faktor *Client* dalam *Diagram Design Influences*

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

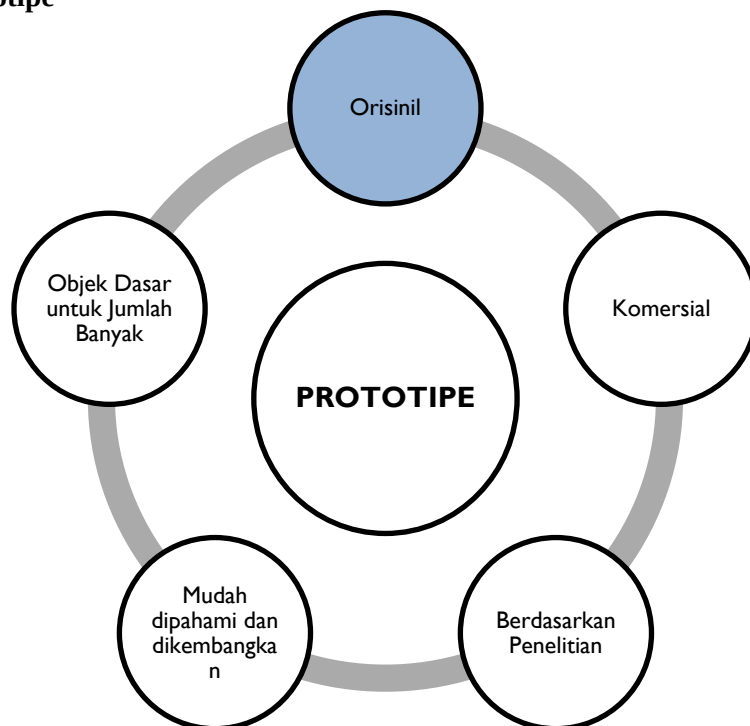


Diagram 1.7. Prototipe

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.

4.2. Rekomendasi

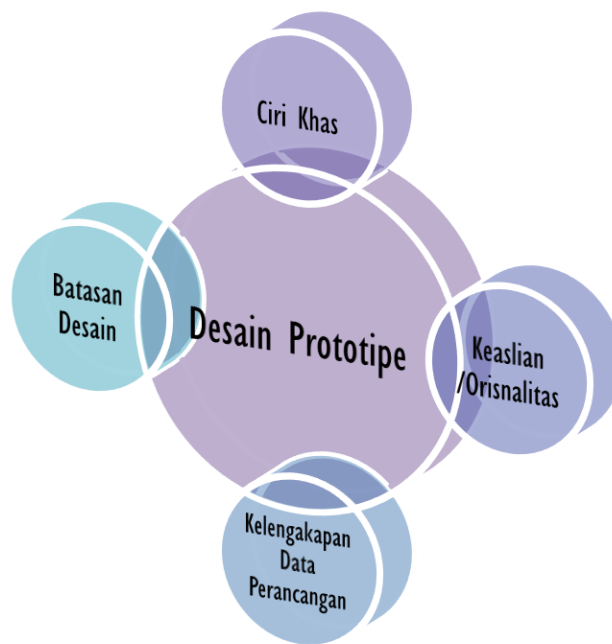


Diagram 1.8. Desain Prototipe dalam Arsitektur

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 komperhensif 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 di perbanyak dalam lingkup skala yang besar. Batasan ini penting untuk menjaga desain tetap pada jalur yang diinginkan atau tidak berubah begitu drastic dalam proses peng-copy-annya.

Mengingat cukup kompleksnya sebuah perancangan prototipe, maka tidak tepat apabila pendekatan perancangan menggunakan *Top-Down Planning* yang bersifat lebi 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 berkitan 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 menagkap segala aspirasi dan opini berkaitan kedalam perancangan untuk kemudian dikerucutkan kedalam kebutuhan desain.

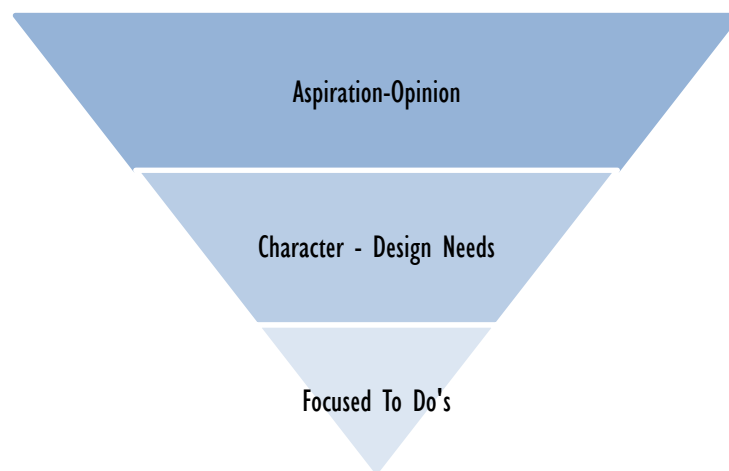


Diagram 1.9. Desain Prototipe dalam Arsitektur

Sumber : Analisis Penulis, 2017