

BAB III

KAJIAN ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1. Strategi Kajian Analisis (SPC 27)

Melalui telaah dari hasil kajian teori dan studi preseden terkait dapat dimengerti bahwa sebuah desain memiliki proses yang panjang dengan memperhatikan berbagai aspek yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan di tiap tahapannya. Terlebih lagi apabila desain akan dipakai sebagai sebuah model dasar yang akan diperbanyak (Prototipe) dalam rangka memberntuk sebuah ciri khas dari suatu wilayah atau terlebih besar lagi yakni menjadikannya sebagai Identitas daerah. Identitas daerah sendiri berlaku sangat luas. Namun apabila ditelaah kembali, Identitas berasal dari hasil pengamatan dan penyesuaian sesuai konteks yang menurut Fisher diharuskan menilik faktor lokasi geografis, tradisi budaya, warisan budaya, dan faktor lain terkait perancangan arsitektur aktual di wilayah perancangan.

Apabila di jabarkan dan dikaitkan berdasarkan teori serta kajian terkait kasus pada bab sebelumnya, maka dapat menjadi runtutan pola 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> 	<ul style="list-style-type: none"> • Seberapa sesuaikah runtutan proses analisis dan memahami segala kebutuhan serta keinginan dalam perancangan kantor kelurahan ketanggi ? • Dan apa dampak dari proses ini terhadap pengambilan keputusan?
	Proses Sintesa Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan Tujuan • Konsultasi • Analisis Prioritas • Pembuatan Opsi dan Pengkajian Ulang • Evaluasi • Solusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah dalam perancangan kantor kelurahan ketanggi sudah sesuai dengan proses sintesa untuk mengambil keputusan desain? • Bagaimana pengaruh proses perancangan yang telah dilakukan terhadap hasil?

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 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah dalam proses penemuan bentuk , desain sudah memenuhi kriteria umum dari sebuah desain prototipe? • Bagaimana proses dalam pengambilan keputusan dalam mencapai orisinalitas desain ?
	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 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah dalam proses penentuan ornament penguat desain sudah memenuhi kriteria umum dari sebuah desain prototipe? • Bagaimana proses dalam pengambilan keputusan dalam mencapai orisinalitas desain ?

Tabel 3.1. Peta Pengkajian Permasalahan

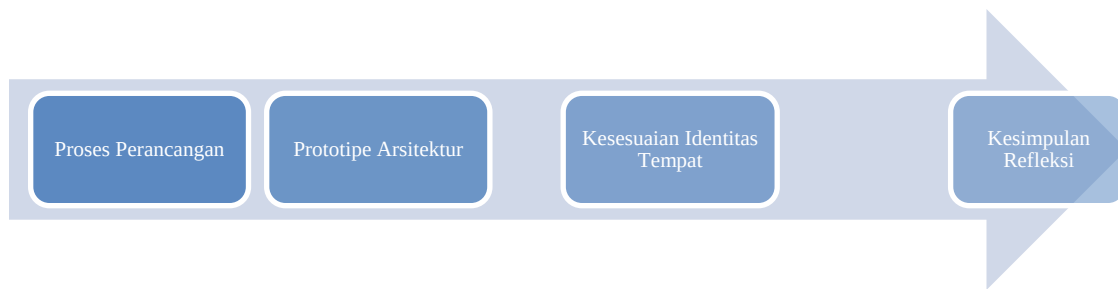
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Dalam mengkaji analisis permasalahan dengan menggunakan tabel diatas mengarah kesatu muara pernyataan desain diawal kasus, yakni terciptanya ciri khas desain yang dalam skala lebih besar lagi dapat memberikan Identitas terhadap suatu wilayah/daerah. Untuk menciptakan kekhasan suatu desain dalam usaha memberikan Identitas dari suatu wilayah/daerah, apabila dikaitan dengan teori *Place Identity* maka diharuskan menilik 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 3.1. Strategi Kajian Analisa Kasus

Sumber : Penulis, 2017

3.2. Analisis (SPC27)

3.2.1. Runtutan Proses Perancangan Desain

3.2.1.1. 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.

1. Analisis Proses

A. Programatik

Programatik terdiri dari penyusunan kebutuhan dan aransemen ruang yang disesuaikan dengan berbagai standar serta preseden terkait. Hal terpenting dari programatik ialah bagaimana menemukan dan menganalisa keinginan serta kebutuhan bukan hanya dari segi pemilik namun juga pengguna bangunan nantinya. Sangat sering terjadi kekeliruan dimana desainer menempatkan posisi pemilik lebih tinggi dari pengguna, sehingga data dari kebutuhan dan kepentingan pengguna diabaikan. Semestinya pendalaman mendasar dari sebuah desain terletak dari bagaimana desainer menangkap maksud dan tujuan dari pemilik serta pengguna sebagai satu kesatuan elemen mendasar dari desain.

Untuk mempermudah telaah pada poin programatik ini penulis membagi kedalam 4 faktor utama dalam menyusun programatik sebuah desain yakni :

- **Data Permintaan Pemilik Bangunan**
Terdiri dari data kebutuhan serta keinginan pemilik (*owner*) proyek berdasarkan wawancara, observasi (baik secara langsung maupun tidak) maupun catatan khusus yang diberikan kepada tim sebagai salah satu dasar perumusan serta pertimbangan desain.
- **Data Permintaan Pengguna Bangunan**
Terdiri dari data kebutuhan serta keinginan pengguna bangunan (*users*) proyek berdasarkan wawancara, observasi (baik secara langsung maupun tidak) maupun catatan khusus yang diberikan kepada tim sebagai salah satu dasar perumusan serta pertimbangan desain.
- **Standar-standar Gerak Pergerakan**
Mengumpulkan segala standar-standar gerak-pergerakan terkait perancangan sebagai acuan aransemen ukuran ruang dalam desain. Pengumpulan standar ini dilakukan untuk mempermudah prose aransemen ruang, pengecekan kebutuhan luasan dengan *goal* yaitu efesiensi desain.
- **Tinjauan Perencanaan Bangunan Sejenis**
Selain pengumpulan standar terdapat cara lain dalam mempermudah aransemen aransemen kebutuhan luasan ruang pada desain yakni mempelajari perencanaan bangunan sejenis.

➤ **Fakta pada Proses Desain Studi Kasus**

Pada proses awal serah terima tugas untuk proyek kelurahan ini, tim mendapatkan beberapa catatan khusus terkait permintaan desain dari pemberi tugas yakni Pejabat Pembuat Komitmen (PPK) Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Ngawi sebagai perpanjangan tangan pemilik proyek (*owner*) dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Ngawi. Catatan khusus memuat beberapa poin terkait penjelasan awal permintaan, batasan pekerjaan dan lokasi *site* perancangan. Catatan khusus kemudian didiskusikan bersama tim dan diterjemahkan kedalam beberapa poin sebagai batasan desain yang akan dikerjakan.

RESUME KELURAHAN NGAWI:

Sekup Pekerjaan:

- Rehab Kantor Kelurahan
- Rehab Pagar Kelurahan
- Pembuatan Pendopo

#Catatan Kantor Kelurahan:

- Desain Kantor Kelurahan Menyesuaikan Lokasi
- Utamakan Spek Prototype (Kusen, Lisplank dan Atap joglo)
- Bisa dibuat 2 lantai
- Konsep antik, klasik, kerajaan
- Koordinasi Langsung Ke Pak Pri

#Catatan Pagar Kelurahan:

- Desain Prototype
- Selaras dengan konsep kantor dan pendopo

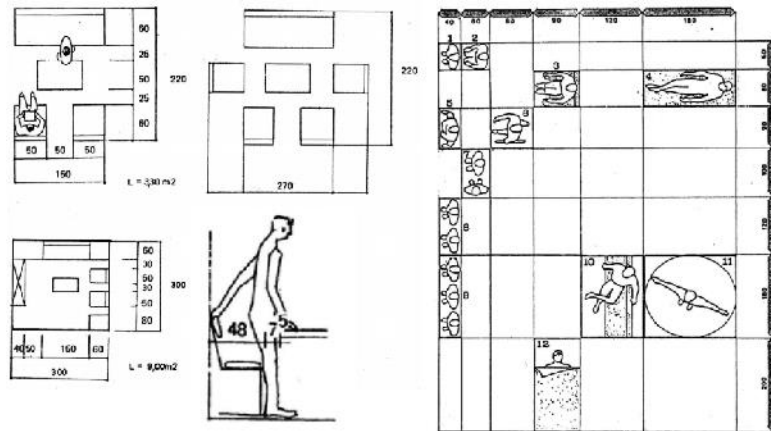
#Catatan Spek Pendopo:

- Setiap Kelurahan Harus Ada Pendopo
- Lokasi Pendopo di depan kantor
- Partisi Kaca Full
- Konsep tertutup di buka jika diperlukan saja
- Atap joglo
- Kusen antik modern
- Lisplank motif (material fiber)
- Contoh seperti pendopo kabupaten ngawi (belum ada gambar / foto)

#Catatan Penting:

- Target Pertengahan Desember Setor Produk
- Tgl 11, harus sudah setor gambar 3D (denah tampak) ke Pak Pri
- Untuk bahan rapat dengan dewan terkait rehab kelurahan
- PPK: Bu Yessi, 082244615115
- Pagu anggaran setiap lokasi Rp. 959.000.000,-
- REKACIPTA = Kel. Margomulyo
Kel. Karang Tengah
- EKA ADI CIPTA = Kel. Ketanggai
Kel. Pelem
- Ada Foto Scan (coret – Coretan denah lokasi dan catatan dari Pak. Pri)

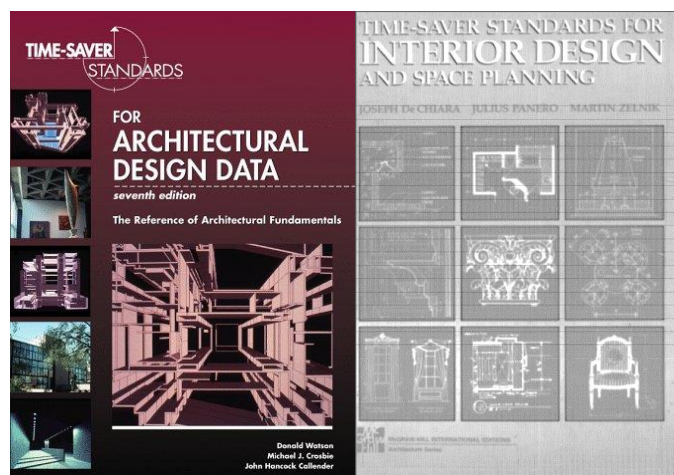
tim desainer berupa data umum struktur organisasi kelurahan di Kabaupaten Ngawi dan dilengkapi melalui data survey berupa foto-foto eksisting bangunan. Data-data dihimpun dan dianalisis untuk mendapatkan list kebutuhan kelengkapan ruang dalam satu bangunan kelurahan.



Gambar 3.4. Standar Gerak Pergerakan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 306/KPTS/1989

Sumber : Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016

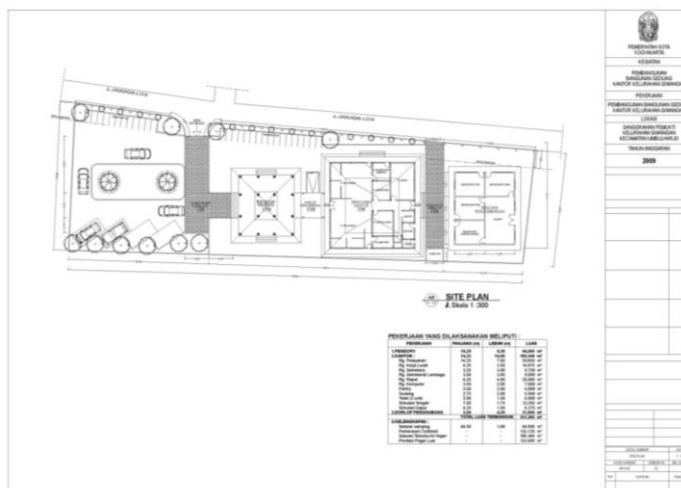
Melengkapi data eksisting dan keterangan kebutuhan serta permintaan dari pemilik yang telah didapat tim maka dikumpulkanlah semua data standar ruang dari sebuah kelurahan dengan merujuk pada PerBup Ngawi No.124 Tahun 2011 Tentang Standarisasi Sarana dan Prasarana Kerja Pemerintah Kabupaten Ngawi . Untuk mengecek aransemen ruang baik dari segi gerak pergerakan dan standar ruang untuk penataan interior tim menggunakan beberapa standar yang tercantum pada Standar Gerak Pergerakan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 306/KPTS/1989, Time Saver Standards for Architectural Design Data dan Time Saver Standar for Interior Design.



Gambar 3.5. *Time Saver Standard For Design Data dan Time Saver Standard For Interior Design*

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Meninjau bangunan sejenis untuk mempermudah aransemen pada tahap programatik dilakukan pula oleh tim. Peninjauan aransemen pada bangunan sejenis dilakukan dengan contoh perencanaan kantor keurahan Giwangan, Kota Yogyakarta. Pemilihan tinjauan berdasarkan kesamaan karakter permintaan aransemen ruang dan kebutuhan oleh pemilik.



Gambar 3.6. Tinjauan Bangunan Sejenis : Perencanaan Kelurahan Giwangan, Kota Yogyakarta

Sumber : *Studio E2,Perencanaan Kantor Kelurahan Giwangan, 2009*

Kelengkapan Tahap Pengumpulan Data Lokasi Perancangan / *Site* dalam Kesatuan Proses Memahami Proyek (*Understanding*)

No	Poin Indikator	Ada, Lengkap	Ada, Tidak Lengkap	Tidak Dilakukan	Keterangan
1	Data Permintaan Pemilik Bangunan	✓			Lengkap disertai keterangan langsung oleh perwakilan pemilik dalam hal ini diwakilkan oleh Pejabat Pembuat Komitmen (PPK) Dinas Pekerjaan Umum Kab. Ngawi yang berperan pula sebagai penanggung jawab tahap perencanaan. Beberapa keterangan tambahan terkait permintaan desain dihubungi langsung oleh tim PPK

					PU Kab.Ngawi selama proses perancangan berlangsung.
2	Data Permintaan Pengguna Bangunan		✓		<p>Untuk data permintaan dan kebutuhan pengguna dapat dikatakan cukup minim. Hal ini berkaitan pula dengan pendeknya waktu penjadwalan yang menyesuaikan kontrak waktu penyelesaian perancangan.</p> <p>Data permintaan dan kebutuhan pengguna lebih banyak masuk dari analisis eksisting serta keterangan maupun catatan oleh PPK PU Kab.Ngawi dan masukan dari Kepala Studio.</p>
3	Standar-standar Gerak Pergerakan	✓			<p>Standar pengecekan gerak-pergerakan ruang dengan menyamakan pada kebutuhan dari pengguna yang berasal dari analisis eksisting. Menggunakan 3 (tiga) standard an peraturan dirasa sudah mencukupi sebagai data pendukung dalam perumusan programatik desain.</p>
4	Tinjauan Perencanaan Bangunan Sejenis		✓		<p>Melalui tinjauan perencanaan bangunan sejenis dengan aransemen serta permintaan desain yang hamper sama dapat mempermudah dalam proses programatik ini. Mempersingkat waktu dalam mempelajari</p>

					tipologi aransemen programatik bangunan sejenis .
--	--	--	--	--	---

Tabel 3.2. Kelengkapan Tahap Pengumpulan

Data Programatik Desain

Sumber : Analisis Penulis 2017

B. Lokasi Perancangan / Site

Mengumpulkan data terkait lokasi perancangan baik internal *site* maupun eksternal *site*. . Kesemua data dapat menjadi pertimbangan penting dalam menentukan arahan bangunan baik dalam *site* maupun hubungannya terhadap sekitar. Pentingnya pemahaman pada pada poin ini ialah untuk meminimalisir dampak yang dapat terjadi dalam lingkup pekerjaan dalam *site* maupun yang desain mungkin timbulkan kepada lingkungan sekitar perancangan.

Untuk mempermudah telaah pada tahap ini , penulis membagi kedalam 2 faktor utama dalam menyusun Data Lokasi Perancangan/*Site* yaitu :

- Data Internal *Site*

Meliputi semua hasil survey berkaitan langsung dengan perancangan didalam *siteserta* pengaruhnya terhadap bangunan. Data-data yang dimaksud antara lain Data Kontur, Data Tanah, Data Fasilitas Lingkungan Atau Eksisting, Data Akses Lingkungan, Orientasi Muka *Site*, Batas *Site* Perancangan, Data Eksisting *Site* dan Iklim Setempat .

- Data Eksternal *Site*

Terdiri dari data-data *survey* langsung maupun tidak terkait faktor-faktor luar terkait data lokasi yang dapat mempengaruhi dan menunjang perancangan. Beberapa dikaitkan dengan isu ataupun problematika lingkungan maupun ketersediaan fasilitas penunjang (listrik, air, layanan saluran telekomunikasi, transportasi dan lain sebagainya).

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus



Gambar 3.7. Lokasi Eksisting Bangunan

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Dari keterangan lokasi survey yang diberikan oleh PPK PU Kabupaten Ngawi berada di Jalan Kyai Mojo No. 10, Kel.Ngawi , Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi, yang artinya site perancangan berada ditengah kota Ngawi sendiri. Setelah ditelaah bersama, *Site* tidak berjauhan dengan Pasar dan Alun-alun serta berada di salah satu daerah permukiman padat penduduk di Kota Ngawi. Permukiman dengan bentuk yang hampir sama merata, bentuk persegi dengan atap pelana, beberapa limasan, dengan teras serta halaman depan yang cukup luas dengan ditanami beberapa pepohonan aktif (berbuah). Walaupun dapat dikatakan padat namun kawasan ini dirasa cukup hijau dan rindang. Hal ini yang juga diperhatikan oleh tim sebagai salah satu poin perancangan terutama dalam usaha membaur bersama dengan apa yang telah dibentuk oleh lingkungan perancangan.



Gambar 3.8. Lingkungan Sekitar Bangunan Eksisting

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Survey dan observasi dilakukan oleh tim yang telah ditunjuk sebelumnya oleh arsitek kepala untuk melakukan pengukuran, pengambilan gambar eksisting bangunan, pengamatan kebutuhan ruang, dan pendataan fasilitas penunjang pada bangunan serta lingkungan. Namun terdapat kekurangan pada proses survey dan observasi yang berkaitan pula pada beberapa poin tahapan pada proses analisis ini yakni minimnya keterangan yang menyebutkan permintaan dan data kebutuhan dari pengguna bangunan dalam hal ini staff kelurahan, lurah maupun tokoh masyarakat sekitar.



Gambar 3.9. Eksisting Bangunan

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Dari hasil pengambilan gambar dan pengukuran dianalisis bersama oleh tim. Menghasilkan beberpa kesimpulan yakni eksisiting bagian luar dan penataan masa dirasa belum cukup maksimal untuk itu tim akan melakukan beberapa penyesuaian terhadap ruang sisa dan memangkas beberapa ruang dalam menyesuaikan fungsi

nantinya. Bagian dalam nampak lega dengan penggunaan ruang tanpa sekat (*open layout*) . Pada bagian ini dapat diterapkan pada perencanaan bangunan baru. Penambahan beberapa ruang mungkin akan dilakukan mengingat beberapa fasilitas penunjang belum ditemukan pada eksisting bangunan misalnya mushalla, dapur umum, gudang dan ruang berkas utama.

No	Fasilitas Lingkungan	Ada	Belum Dijangkau	Keterangan
1	Listrik	✓		Listrik dengan tegangan 900 kw/h , sudah memadai.
2	Sumber Air Bersih	✓		Sumber air bersih menggunakan PDAM
3	Kebersihan (Fasilitas Tampung Sampah)	✓		Bak Tampung, untuk pengangkutan tidak diketahui
4	Saluran Telekomunikasi	✓		Terdapat Jaringan Telepon dan Internet
5	Angkutan Umum		✓	Dijangkau pada lingkaran luar lingkungan kelurahan

Tabel 3.3. Data Fasilitas Pendukung Eksisting Bangunan

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Fasilitas penunjang pada eksisting bangunan dan lingkungan sudah cukup memadai untuk menyokong sebuah bangunan pelayanan setingkat kelurahan. Dari data tersebut perencanaan akan menyesuaikan dan mempertimbangkan dengan penempatan eksisting . Akses untuk mencapai lokai sangat baik dan tidak terlalu jauh dari jalur arteri yang dilewati oleh banyak trayek transportasi umum di Kota Ngawi. Untuk data iklim tim hanya mengambil melalui tinjauan data yang dipublikasi melalui web resmi pemerintah Kabupaten Ngawi dan beberapa web terkait penyedia data iklim di Indonesia. Dari hasil diskusi data iklim dirasa kurang memiliki peran terlalu besar, sebagian besar perencanaan mengikuti normatif desain arsitektur tropis dan dirasa sudah mencukupi untuk menyokong argument desain.

Suhu Rata-Rata	Curah Hujan	Kecepatan Angin	Tingkat Kebisingan	Kelembaban
27° C	Tinggi: 17,97 mm	-	-	70-80%

Tabel 3.4. Data Fasilitas Pendukung Eksisting Bangunan

Sumber : Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016

Kelengkapan Tahap Pengumpulan Data Lokasi Perancangan / Site dalam Kesatuan Proses Memahami Proyek (*Understanding*)

No	Poin Indikator	Ada, Lengkap	Ada, Cukup	Tidak Dilakukan	Keterangan
1	Data Internal Site	✓			Data internal sudah sangat mencukupi untuk menggambarkan kondisi pada lingkungan dan site sendiri. Kekurangan hanya pada data iklim yang oleh tim dianggap sudah mencukupi dengan mengedepankan penggunaan desain normative arsitektur tropis.
2	Data Eksternal Site		✓		Data fasilitas lingkungan cukup lengkap untuk dasar pertimbangan desain. Minimnya informasi terkait permasalahan ataupun isu yang berkembang di lingkungan perancangan menjadi salahsatu kekurangan. Namun dirasa data yang dikumpulkan sudah dapat menggambarkan lingkungan sekitarnya berdasarkan pada hasil diskusi tim bersama arsitek kepala.

Tabel 3.5. Kelengkapan Tahap Pengumpulan Data Lokasi Perancangan /Site

Sumber : Analisis Penulis 2017

C. Konteks Perancangan

Meliputi berbagai kepentingan terkait tujuan dan harapan dari perancangan sesuai dengan diskusi bersama pemilik serta pengguna. Pemahaman terkait karakter

lingkungan, sejarah wilayah, kultur lingkungan hingga bagaimana tim desainer menangkap berbagai aspirasi komunitas ataupun pengguna dan isu yang berkembang pada daerah perancangan. Pada poin ini pula menjelaskan bagaimana tim bekerja dalam memproses konteks lokalitas untuk mencapai desain yang dapat dikatakan menggambarkan karakter yang dalam tingkatan lebih tinggi lagi dapat menjadi identitas dari daerah perancangannya.

Untuk mempermudah telaah pada tahap ini, penulis membagi kedalam 3 faktor utama dalam analisis Konteks Perancangan yaitu :

- Tinjauan Arsitektur Setempat
Meliputi segala referensi bentuk bangunan yang dirasa dominan dan khas pada daerah tertentu. Tinjauan bangunan sejenis pada daerah perancangan dapat membantu memberikan gambaran bagaimana perancangan akan diarahkan nantinya.
- Tinjauan Pendukung Lainnya
Berupa pencaharian Literatur, Preseden bangunan serupa baik dari segi aransemen, bentuk, pengaturan masa dan strategi perancangannya serta tinjauan data yang menunjukkan ke-khasan daerah/wilayah perancangan sebagai salah satu pertimbangan desain untuk menemukan ciri khas yang akan ditonjolkan pada perancangan.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Pada tahap ini tim melalui penelusuran langsung (wawancara) maupun tidak langsung dengan menghimpun data dari berbagai sumber baik resmi yang dirilis oleh pemerintah Kabupaten Ngawi maupun tidak. Dari hasil penelusuran dan observasi diketahui bahwa bangunan di Ngawi banyak dipengaruhi dengan nuansa Joglo, rumah adat Jawa, dengan perpaduan khas yakni beberapa dikombinasikan dengan bentuk Candi Jawa Timur-an yang cenderung mengerucut serta berkesan lebih tinggi daripada bentukan candi Jawa Tengah. Hal ini ditangkap oleh tim sebagai salahsatu poin menarik yang dapat di gunakan sebagai ciri khas dari arsitektur local pada perencanaan nantinya. Hal menarik lainnya berdasarkan keterangan serta permintaan langsung dari pihak pemilik melalui PPK PU Kabupaten Ngawi yakni Pendopo diusahakan tertutup namun tetap berkesan terbuka seperti halnya yang telah dilakukan pada perancangan Pendopo Komplek Kantor Bupati Ngawi. Pertimbangan untuk permintaan ini sendiri yakni pemilik menginginkan bangunan pendopo yang unik dan dapat menjadi ruang tambahan yang multifungsi untuk menunjang berbagai keperluan. Jadi inti dari permintaan ini ialah pendopo tidak lagi hanya bersifat umum-terbuka namun juga dapat difungsikan sebagai ruang privat untuk acara-acara maupun keperluan tertentu sesuai kegiatan dari kelurahan nantinya.



Gambar 3.10. Tinjauan Arsitektur Setempat

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Dari keterangan narasumber yang sama diketahui bahwa Kabupaten Ngawi berasal dari kata “Awi” yang berarti bambu yang selanjutnya diberi imbuhan “Ng” pada kata depannya. Pada zaman dahulu Ngawi berasal dari kata awi/bambu dan sekaligus menunjukkan lokasi Ngawi sebagai desa dipinggir Bengawan Solo. Berdasarkan keterangan yang dihimpun dari beberapa sumber, diketahui melalui penelitian benda-benda kuno, menunjukkan bahwa di Ngawi telah berlangsung suatu aktifitas keagamaan sejak pemerintahan Airlangga dan masih tetap bertahan hingga masa akhir Pemerintahan Raja Majapahit. Ini artinya Ngawi memiliki ke-khasan dari segi aspek ketersediaan material yang dapat menggambarkan dari Ngawi sendiri serta runtut sejarah yang cukup menarik terutama kaitannya dengan salahsatu Kerajaan Adidaya di Asia Tenggara pada masanya. Kedua hal tersebut dirasa dapat menjadi kekuatan dalam membentuk ciri khas dari perancangan. Hal senada juga disampaikan oleh pihak pemerintah selaku pemilik dalam catatan khusus PPK PU Kabupaten Ngawi yang menyebutkan untuk memasukkan unsure bambu didalam perencanaan serta mengkaji keterkaitan Ngawi dengan peninggalan wilayah Kerajaan Majapahit.



Gambar 3.11. Bambu memiliki Keterkaitan Erat
Pada Sejarah Ngawi

Sumber : *Proyek Paket Perencanaan Kantor Kelurahan Ngawi, 2016*

Tinjauan bangunan perencanaan bangunan sejenis sama seperti yang digunakan pada tahap programatik yakni menggunakan perencanaan Kelurahan Giwangan, Kota Yogyakarta, yang dirasa memiliki kedekatan aransemen ruang, tatanan masa dan bentuk. Pada tinjauan ini pula dapat dipelajari bagaimana orientasi pendopo dan kantor utama serta hubungannya terhadap ruang luar. Tinjauan ini pula disampaikan dalam diskusi bersama tim dan dicocokkan terhadap kebutuhan dari pemilik dan analisis eksisting bangunan .



Gambar 3.12. Tinjauan Bangunan Sejenis : Perencanaan Kelurahan Giwangan, Kota Yogyakarta

Sumber : Studio E2,Perencanaan Kantor Kelurahan Giwangan, 2009

Kelengkapan Tahap Pengumpulan Data Lokasi Perancangan / Site dalam Kesatuan Proses Memahami Proyek (*Understanding*)

Tabel 3.6.

No	Poin Indikator	Ada, Lengkap	Ada, Cukup	Tidak Dilakukan	Keterangan
1	Tinjauan Arsitektur Setempat	✓			Data mengenai arsitektur dominan, dan preseden khusus dengan kedekatan fungsi di daerah perancangan menjadi data cukup menyokong konsep nantinya.
2	Tinjauan Pendukung Lainnya		✓		Tinjauan sejarah yang berkaitan langsung dengan ciri khas daerah dilengkapi dengan tinjauan perencanaan bangunan sejenis.

Kelengkapan Tahap Pengumpulan Data Konteks Perancangan

Sumber : Analisis Penulis 2017

D. Peraturan atau Regulasi

Mendapatkan berbagai data terkait peraturan daerah hingga contoh standar bangunan terkait penyusunan strategi perancangan yang akan dilakukan. Segala hal yang dipersilahkan dan larangan pada rancangan dicatat sebagai batasan desain nantinya. Pemenuhan kriteria yang terantum pada peraturan terkait menjadi keharusan.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Terdapat setidaknya 5 (lima) peraturan rujukan langsung dan peraturan rujukan tambahan diluar daerah Ngawi terkait Pengadaan Bangunan Pelayanan Publik berupa Kantor Kelurahan. Telaah menghasilkan beberapa poin inti yang menyatakan baik secara langsung maupun tidak bahwa bangunan pelayanan berupa kelurahan memiliki keterhubungan langsung dan sangat erat dengan publik, banyak terdapat perpotongan kegiatan antara pemerintah dan masyarakat terjadi, Citra pemerintah yang berkuasa sangat tercermin dari kualitas penyediaan pelayanan publik langsung seperti kelurahan, dan memberi kesan tegas serta mengayomi menjadi poin penting .

No	Nama Peraturan Rujukan
1	Perda Kabupaten Ngawi No.5 Th.2010 : Perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Ngawi Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Lembaga Kemasyarakatan Desa/Kelurahan
2	Peraturan Daerah Kabupaten Ngawi Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Kecamatan Dan Kelurahan
3	Permen PU No.45/PRT/M/2007 Tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara
4	PerBup Ngawi No.124 Tahun 2011 Tentang Standarisasi Sarana dan Prasarana Kerja Pemerintah Kabupaten Ngawi
5	Rencana Detil Tata Ruang Kabupaten Ngawi 2014-2019
6	Tinjauan Lain : PerGub Provinsi DKI Jakarta No.26 Tahun 2013 Tentang Pedoman Standarisasi Kantor dan Rumah Dinas Jabatan Camat dan Lurah

Tabel 3.7. Kelengkapan Tahap Pengumpulan Data Peraturan / Regulasi Terkait

Sumber : Analisis Penulis 2017

E. Teknologi Bangunan

Analisa terhadap maksud dan tujuan dari perancangan serta menambahkan beberapa hal terkait desain yang mungkin akan berpengaruh di masa mendatang. Salah satunya menambahkan faktor teknologi bangunan yang mungkin diterapkan pada desain. Dengan begitu tim bukan hanya menganalisa untuk masa ini namun juga memperkirakan hal-hal yang mungkin terjadi seiring tersebarnya desain prototipe ini.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Berdasarkan Klasifikasi Gedung Negara yang dikeluarkan oleh Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Kemenkeu, Bangunan Gedung Negara, proyek perencanaan kelurahan ini masuk kedalam kateogore Bangunan Sederhana dengan tingkat kesulitan menengah. Dengan pertimbangan hal tersebut dan mengingat tidak adanya permintaan khusus mengenai aplikasi teknologi tertentu maka bangunan hanya memakai pengerjaan sederhana dengan menggunakan industri konstruksi bangunan lokal atau yang mudah dijangkau dari sekitar daerah perancangan.

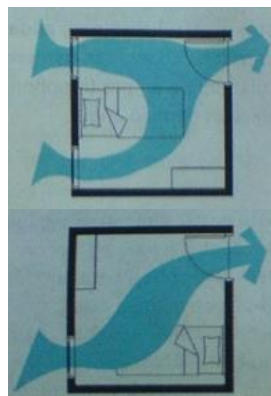
F. Isu Keberlanjutan (*Sustainability*)

Berkaitan dengan isu pemanasan global yang berkaitan pula dengan semakin berkurangnya sumberdaya bumi yang tidak terbaharukan, maka arsitek memiliki kewajiban untuk memberikan andil dalam mengatasi problematika ini. Merancang dengan memperhatikan efek bangunan terhadap lingkungan serta meminimalisir penggunaan energi dalam proses perencanaan menjadi kunci penting keberhasilan untuk memberikan sumbangsih dalam menanggulangi krisis global ini.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

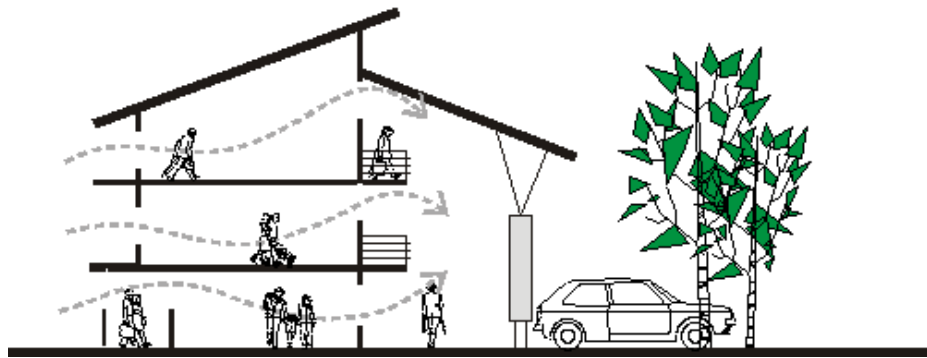
Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa perencanaan proyek ini masuk kedalam klasifikasi Gedung Negara dengan kategori Bangunan Sederhana maka perancangan dianjurkan untuk tidak terlalu kompleks. Dalam artian efesiensi dank e-efektifan perancangan menjadi batasannya. Begitupula dengan penerapan pendekatan untuk turut serta dalam mensiasati isu keberlanjutan ini. Pendekatan perancangan yang umum digunakan untuk iklim tropis sudah dapat menjadi salah satu siasat dalam menekan penggunaan energi berlebih dan memungkinkan mengurangi efek buruk terhadap lingkungan. Dalam hal ini tim menggunakan beberapa poin terkait pendekatan perancangan antara lain :

- Bentuk Bangunan Persegi dengan Ventilasi ataupun Bukaannya Silang



Bukaan lebih banyak pada satu sisi dibanding sisi lainnya memungkinkan aliran udara yang lebih besar.

Penempatan bukaan pada sisi berseberangan: angin dapat menjangkau seluruh ruang

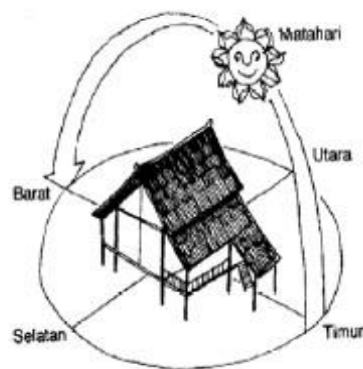


Gambar 3.13. Aplikasi Ventilasi Silang

Sumber : <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id>

Penggunaan bentuk bangunan persegi dengan pengaplikasian ventilasi silang sudah terbukti dalam mempercepat pergantian udara dalam ruang dan mengurangi penumpukan udara panas dalam bangunan. Hal ini umum dilakukan didaerah dengan tingkat kelembaban tinggi terutama wilayah tropis seperti kebanyakan daerah Asia Tenggara. Penggunaan Bukaan dengan lebar yang cukup dapat memberikan pencahayaan yang cukup apabila diterapkan pada bangunan kantor yang notabene penggunaan efektif harian antara jam 10.00 – 17.00 (efektif menggunakan cahaya alami).

- Arah Hadap Bangunan dan Konfigurasi Ruang



Gambar7. Konfigurasi ruang tipis memungkinkan pergerakan aliran udara yang lebih dinamis



Gambar8. Konfigurasi ruang tebal menghalangi pergerakan aliran udara

Gambar 3.14. Arah Hadap Bangunan Terhadap Matahari
dan Contoh Konfigurasi Ruang

Sumber : <http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id>

Mengatur arah hadap bangunan terhadap radiasi kritis matahari menjadi opsi utama dalam mengurangi panas bangunan. Bila bangunan merupakan eksisting maka

penambahan tritis hingga *shading* dapat menjadi pilihan selain mengubah arah muka terpanjang bangunan untuk menambah area pembayangan. Pengaturan bentuk dan keterhubungan antar ruang dalam menjadi isu penting dalam mengurangi penumpukan udara hangat didalam bangunan daerah tropis. Ruang dengan bentuk minim sekat, pipih dengan bentuk memanjang menjauhi radiasi matahari ataupun tegak lurus terhadap arah datang angin memberikan dampak yang cukup besar dalam menjaga stabilitas suhu ruangan. Dengan begitu penggunaan energi dalam usaha menstabilkan nyaman suhu ruangan dapat diminimalisir.

- **Pengaturan Derajat Kemiringan Atap**

Penggunaan atap dengan derajat kemiringan diatas 15 – 40 derajat menjadi sangat umum digunakan pada iklim tropis dengan curah hujan tinggi seperti Indonesia. Lippsmiere memaparkan bahwa bangunan untuk daerah tropis idealnya memiliki kemiringan atap antara 30-35 derajat. Hal ini berkaitan dengan tritis (*run-off*) untuk curah hujan dan sebagai “topi” bangunan yang bertugas dalam memberikan pembayangan serta perlindungan terhadap radiasi matahari.

- **Industri Lokal**

Menggunakan material disekitar daerah perancangan baik yang merupakan industry aseli daerah tersebut maupun wilayah sekitarnya menjadi poin penting dalam sebuah perancangan yang menyinggung isu keberlanjutan. Tidak hanya memberikan kesempatan bagi industri lokal menjadi tuan rumah dalam dunia konstruksi daerahnya, namun juga mengurangi *carbon footprint* yang dihasilkan dari sebuah perencanaan dari mulai produksi material hingga proses pengirimannya.

2. Analisis Hasil Proses Memahami Proyek (*understanding*) dalam Runtutan Perancangan Desain

Dari pemaparan poin sebelumnya diketahui bagaimana dan apa saja yang telah dilakukan oleh tim dalam melengkapi data awal mengenai proyek serta hal-hal terkait perancangannya sebagai modal untuk memahami maksud dan tujuannya (*understanding*). 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

				<p>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.</p>
2	Lokasi Perancangan	✓		<p>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.</p>
3	Konteks Perancangan	✓		<p>Dari penelusuran singkat dan pengamatan terhadap kondisi daerah / wilayah perancangan terutama arsitektur bangunan setempat ditemukan. Adanya keterangan</p>

					berdasatambahan mengenai sejarah lokasi berhubungan erat dengan ciri khas daerah menjadikan fakta yang menarik untuk dipertimbangkan sebagai <i>poin 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 3.8. 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 :

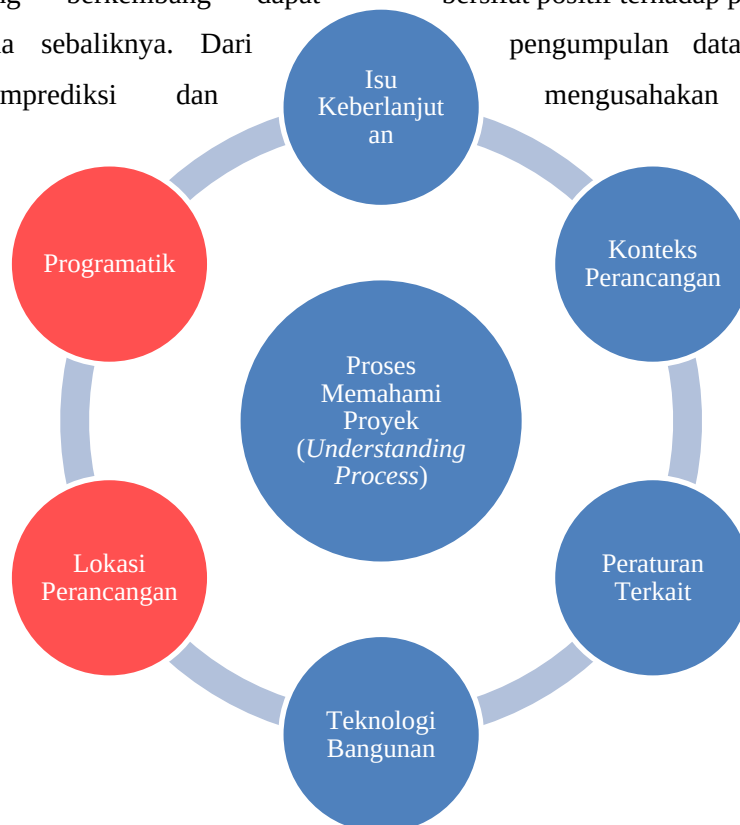
➤ Data mengenai Permintaan dan Kebutuhan Pengguna Bangunan.

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

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



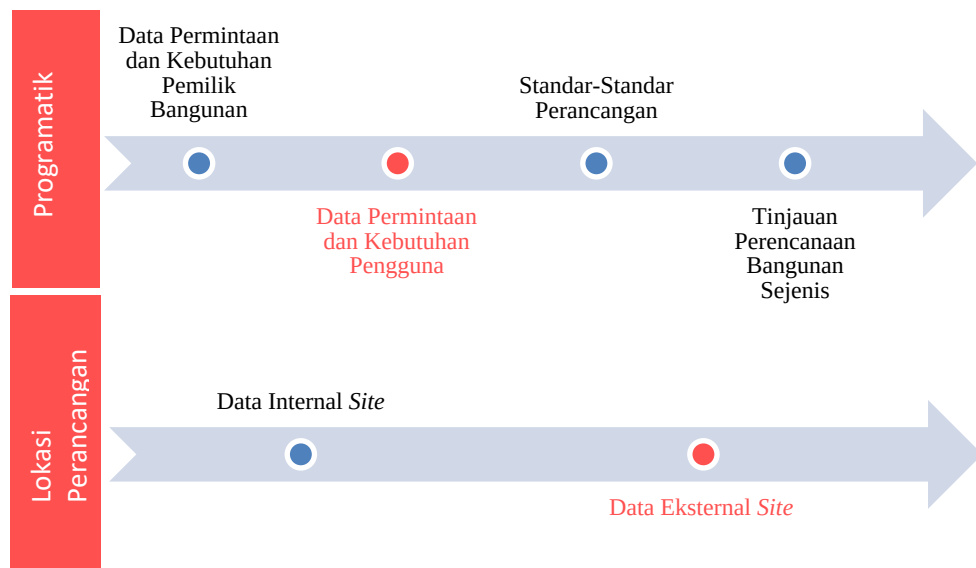
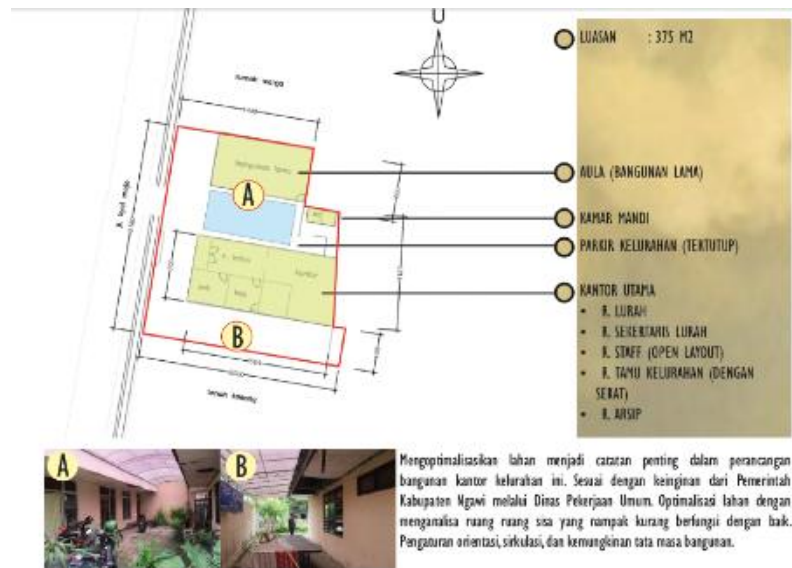


Diagram 1.3. Hasil Penelusuran Proses Memahami Proyek
(*Understanding Process*)

Sumber : Analisis Penulis 2017

Pertimbangan mengenai kurang mendalamnya proses ini dalam mencari dan mengumpulkan data terutama dalam dua tahap tersebut (Programatik dan Lokasi Perancangan) merupakan keputusan tim yang didasari oleh diskusi bersama Arsitek Kepala sebagai kepala tim. Keputusan tidak serta merta keluar tanpa adanya pertimbangan matang yang didasari oleh pengalaman dalam perancangan serupa. Dari runtutan tahap pada Proses Memahami Proyek (*Understanding Process*) menghasilkan beberapa analisis kebutuhan dan strategi perancangan desain awal untuk melanjutkan proses selanjutnya, antara lain:

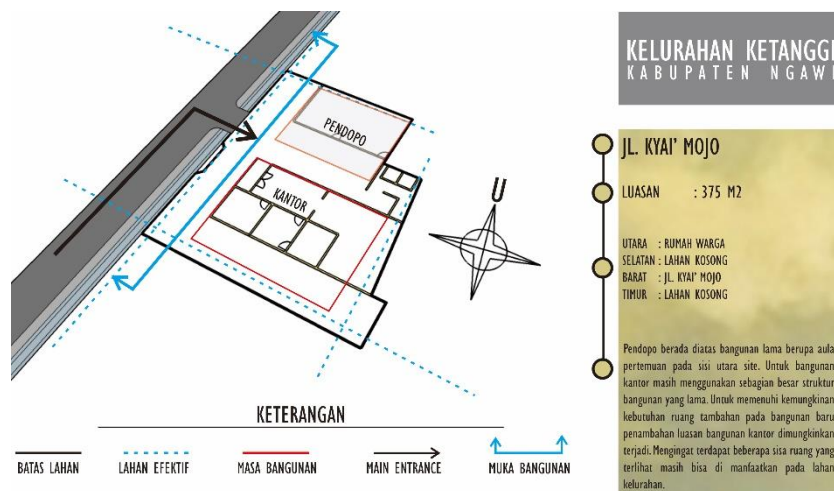
1. Analisis Eksisting sebagai dasar menentukan strategi aransemen masa pada perancangan desain nantinya. Pertimbangan mempertahankan hingga menghilangkan sebuah fungsi masa ataupun ruang ditentukan dari analisis ini.

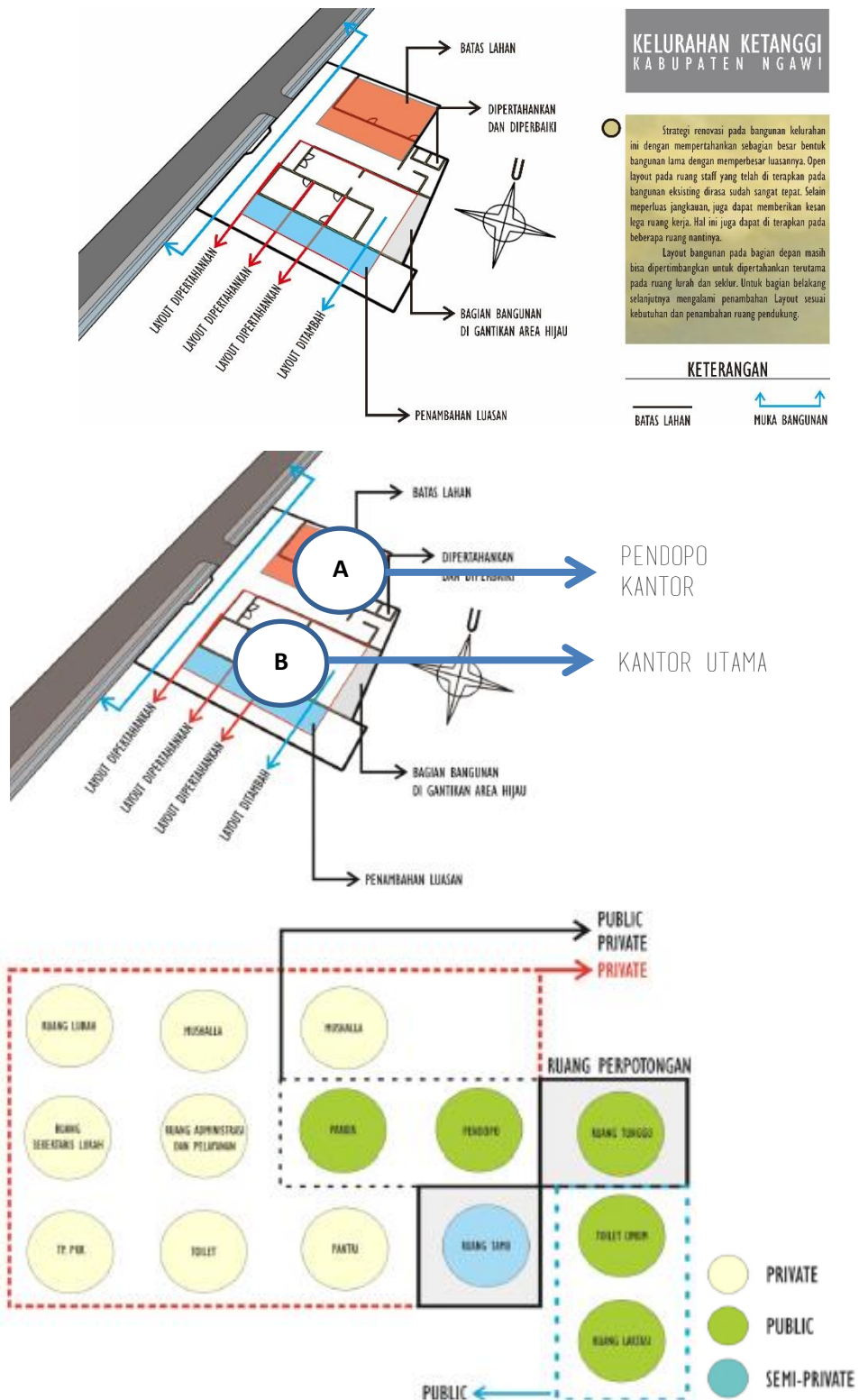


Gambar 3.15. Analisis Eksisting Bangunan

Sumber : Penulis, 2017

2. Penyusunan Strategi Aransemen Desain terhadap eksisting untuk memberikan gambaran awal bagaimana desain akan dibentuk dan dikembangkan. Penyusunan dan pertimbangan strategi dilakukan bersama tim desainer.

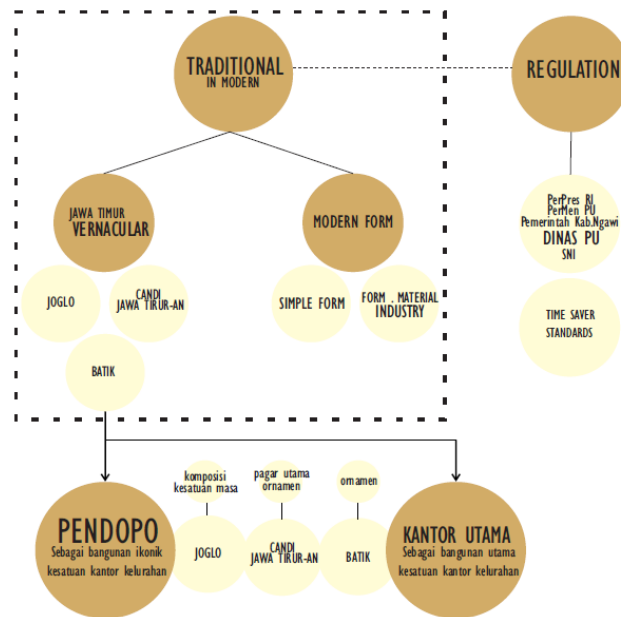




Gambar 3.16. Strategi Aransemen Perancangan Desain

Sumber : Penulis, 2017

- Penyusunan Konsep berdasarkan maksud dan tujuan yang telah disampaikan serta diikuti telaah berbagai data terkait perancangan desain proyek ini sendiri.



Gambar 3.17. Strategi Aransemen Perancangan Desain

Sumber : Penulis, 2017

3.2.1.2. Proses Sintesa

Proses sintesa diartikan sebagai penggabungan data analisis yang telah dilakukan untuk menghasilkan strategi penyusunan desain yang sesuai dengan tujuan dari suatu perancangan. Proses sintesa dianggap penting terutama dalam menerjemahkan berbagai data dengan banyak pertimbangan didalamnya demi tercapainya target sesuai waktu yang telah ditentukan. Kesalahan penyusunan strategi dalam proses ini mungkin dapat menghambat jalannya perancangan serta dapat merugikan berbagai pihak.

A. Menetapkan Tujuan

Setelah melakukan analisis yang dirasa cukup memenuhi data sebagai dasar perancangan, maka tim melakukan perumusan target dan menetapkan tujuan. Dalam artian, tim menetapkan konsep besar disertai batasan yang mungkin dilakukan dalam desain. Perumusan ini harus ditilik kembali atas kesesuaiannya terhadap analisis yang telah dilakukan sebelumnya terutama terkait kebutuhan dan keinginan dari pemilik serta pengguna bangunan nantinya.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Setelah melakukan berbagai penumpulan data dari berbagai sumber terkait perancangan dan melakukan analisis eksisting untuk menentukan strategi awal dalam penyusunan desain, maka proses selanjutnya yakni menentukan tujuan dari

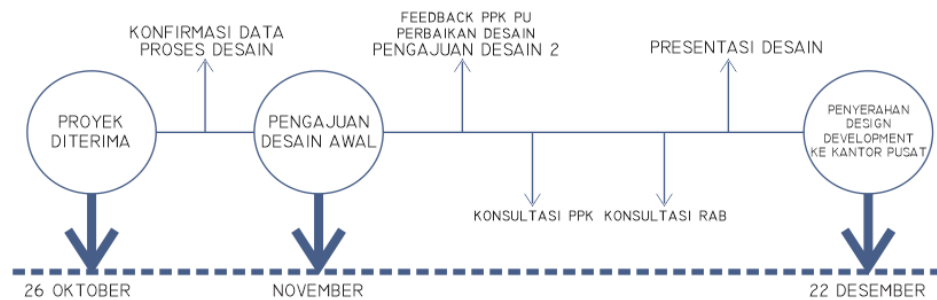
perancangan. Dalam tahap ini diskusi mengenai pematangan konsep serta target kerja mulai diperdalam.



Gambar 3.17. Diskusi Tim Desainer bersama Arsitek Kepala

Sumber : Penulis, 2017

Pemaparan dan diskusi bersama Arsitek Kepala maupun Kepala Studio mulai intens. Pemaparan target waktu dan strategi penyelesaian proyek mulai dilakukan .



Gambar 3.18. Menetapkan Tujuan dan Target

Sumber : Penulis, 2017

Dari hasil pemaparan ditetapkan bahwa proses perancangan desain hanya dibatasi 2 Bulan perencanaan dengan 1 kali pemaparan desain sesuai dengan keterangan PPK PU Kabupaten Ngawi. Untuk berdasarkan diskusi tim maka pengerjaan desain akan berjalan cepat dan memiliki kemungkinan untuk saling tumpang tindih dengan proses konsultasi serta pengajuan desain. Perubahan ataupun pergeseran pengerjaan akan dilakukan secara fleksibel tidak terpaku runtutan yang pasti. Dalam artian tetap memiliki batasan waktu namun tidak terpaku dalam satu runtutan perancangan yang umum dilakukan .

B. Konsultasi

Komunikasi bersama tim dan klien merupakan hal yang sangat penting dalam berlangsungnya proses perancangan. Komunikasi disini dapat diartikan sebagai konsultasi 2 arah antara tim dan klien untuk mencapai kesesuaian dan kesepakatan

dalam setiap tahapan. Konsultasi didalam badan tim yakni terkait kerjasama antara tim desainer dengan berbagai *expert* pada bidang kerja terkait perancangan. Hal ini untuk memastikan tidak ada kesalahan desain dikemudian hari yang dapat merugikan tim maupun klien.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Konsultasi dilakukan beriringan dengan proses perancangan desain dengan pertimbangan batas waktu yang minim. Konsultasi dilakukan melalui via jarak jauh atau tidak bertatap muka. Mengirim opsi desain disertai penjelasan yang mudah difahami baik oleh pemberi tugas/pemilik maupun tim ahli.

Konsultasi dilakukan tim bersama Arsitek Kepala dengan jadwal rutin perminggu dengan pengkondisian waktu apabila terdapat halangan dalam pelaksanaan. Konsultasi bersama tim ahli ditetapkan hanya akan berhubungan dengan tim estimator. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan klasifikasi proyek yang tergolong sederhana sehingga tidak memerlukan banyak tim ahli dalam pengerjaan dan konsultasinya. Tim ahli selain tim estimator akan bekerja setelah desain disetujui dengan perubahan minor. Konsultasi bersama tim estimator dilakukan melalui via E-Mail untuk saling memberi tinjauan mengenai desain.

Konsultasi kepada pember tugas atau perpanjangan tangan dari pemilik dilakukan beriringan dengan proses desain. Tim melakukan pengajuan dan akan menerima catatan sebagai pertimbangan perubahan. Proses konsultasi hampir sama dengan proses konsultasi bersama tim estimator untuk menghemat waktu dalam pengerjaan.



Gambar 3.19. *Timeline* Konsultasi

Sumber : Penulis, 2017

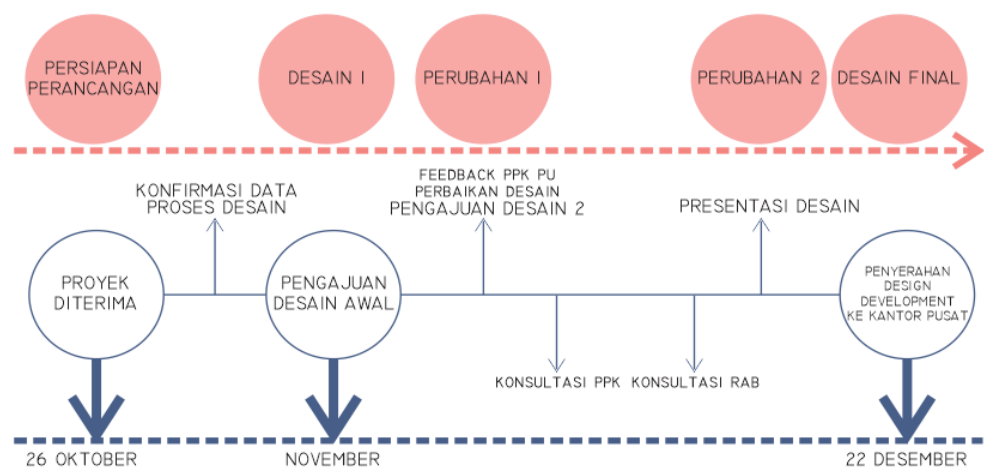
C. Analisis Prioritas

Untuk mempermudah proses perancangan tim bersama arsitek kepala atau ketua tim desainer menetapkan hal-hal apa saja yang menjadi penting untuk diselesaikan terlebih dahulu. Hal ini terkait faktor waktu dan batasan biaya yang telah disepakatai sebelumnya. Terutama dalam banyak proyek yang memiliki batasan waktu

singkat maka proses mungkin akan berlangsung sangat cepat pula. Untuk itu analisis prioritas menjadi penting untuk memastikan proyek berjalan sebagaimana batas target ditentukan.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Diketahui bahwa proyek memiliki batas waktu pengerjaan selama 2 Bulan dipotong dengan beberapa hari libur dan pemaparan langsung. Untuk itu pertimbangan pengerjaan desain terkait waktu sangatlah krusial. Dengan banyak pertimbangan baik faktor waktu yang telah disebutkan dan faktor biaya pengerjaan maka tim diarahkan untuk hanya melakukan 1 opsi desain pengembangan. Opsi yang disediakan kemudian akan melalui berbagai tahap penyesuaian selama pengerjaan perancangan berjalan. Penyesuaian maupun perubahan akan mengikuti alur seiring konsultasi serta pemaparan terhadap klien berlangsung.



Gambar 3.20. Prioritas Target

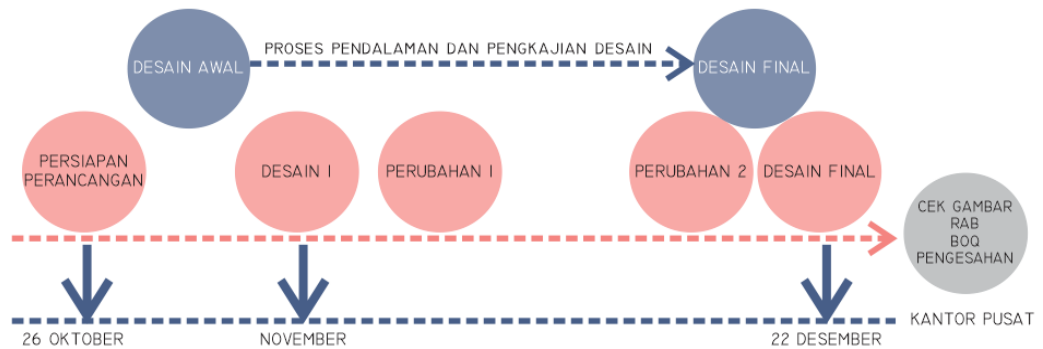
Sumber : Penulis, 2017

D. Pembuatan Opsi dan Pengkajian Ulang (Berpikir Generatif dan Iterasi)

Dalam proses perancangan yang baik biasanya menyediakan berbagai opsi desain yang tentunya sesuai dengan maksud dan tujuan proyek. Opsi-opsi tersebut menjadi penting untuk memberikan berbagai gambaran kemungkinan yang terjadi terhadap desain untuk kemudian diulas kembali bersama tim ahli dan klien serta pengguna sebagai poin penting pertimbangan.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa faktor waktu menjadi poin krusial dalam proses perancangan desain proyek ini. Memutuskan untuk tidak melakukan pembuatan opsi lebih dari satu dengan tujuan memfokuskan pengerjaan menjadikan tahap Opsi dan Pengkajian Ulang dalam Runtutan Proses Perancangan Desain dengan harapan proses menjadi singkat sehingga target waktu tercapai. Pengkajian desain dan penyesuaian dilakukan beriringan dengan tahap lainnya. Konsultasi dan masukan baik dari tim, tim ahli, pemilik hingga pengguna bangunan dilakukan secara bersamaan.



Gambar 3.20. *Timeline Pengkajian dan Pembuatan Opsi Desain*

Sumber : Penulis, 2017

E. Evaluasi

Melakukan pemaparan hasil perancangan desain menjadi penting untuk mengetahui kesesuaiannya dengan maksud dan tujuan proyek. Evaluasi melalui pemaparan secara terperinci mengenai strategi desain hingga apa-apa saja yang ditawarkan didalam sebuah perancangan kepada pihak pemilik maupun pengguna dan pihak-pihak terkait lainnya. Hasil dari pemaparan diharapkan bukan hanya sekedar “baik” namun memiliki nilai tambah yakni mampu sejalan dengan apa yang dibutuhkan dilapangan nantinya.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Evaluasi dilakuakn dengan dua cara yakni pengajuan desain kepada pemilik dan pemaparan kepada pihak pemilik serta pengguna bersama tim ahli tentunya. Pengajuan desain kepada pemilik dalam hal ini PPK PU Kabupaten Ngawi sebagai perwakilannya, dilakukan beberapa kali sesuai permintaan dalam kurun waktu kurang lebih 2 bulan pengerjaan hingga masa pemaparan langsung bersama pengguna. Perubahan maupun penyesuaian desain hasil dari masukan pengajuan desain dilakukan beriringan dengan proses perancangan desain. Terdapat setidaknya 1 (satu) kali penyesuaian desain hingga mendekati masa pemaparan desain bersama pengguna :



Gambar 3.21. Desain Hasil Penyesuaian 1

Sumber : Penulis, 2017

Hasil penyesuaian desain berdasarkan masukan PPK PU Kabupaten Ngawi dari hasil pengajuan desain kemudian dijadikan dasar pemaparan langsung bersama klien disertai tim ahli untuk pengecekan desain. Pemaparan ini diikuti PPK PU Kabupaten Ngawi, Staff Ahli Kepala Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Ngawi dan Lurah sebagai perwakilan pengguna dan masyarakat. Pemaparan langsung dilakukan di kantor Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Ngawi.



Gambar 3.22. Pemaparan Desain Perancangan Kelurahan

Sumber : Penulis, 2017

Dari hasil pemaparan ditemukan perbedaan pendapat antara pemilik dan pengguna bangunan terkait bentuk masa dan jumlah lantai. Pengguna menginginkan adanya penambahan luasan dan fasilitas untuk meningkatkan kinerja pelayanannya. Alasan ini dirasa perlu dipertimbangkan mengingat adanya peraturan baru mengenai peningkatan kegiatan tahunan dan pelayanan yang dikeluarkan berdasarkan hasil rapat kinerja tahunan dalam tubuh internal Pemerintahan Kabupaten Ngawi. Inti dari pemaparan ini ialah pengguna menginginkan untuk dilakukannya penambahan fasilitas dan luasan sehingga berpengaruh terhadap jumlah lantai mengingat luas lahan yang terbatas. Akibat dari *miss* ini perubahan besar terjadi bukan hanya pada desain namun juga perhitungan biaya konstruksi yang juga berpengaruh terhadap anggaran biaya yang akan dikeluarkan oleh pihak pemilik.

F. Solusi

Desainer tidak hanya semata-mata mengerjakan sebuah desain yang mengikuti tujuan dari suatu proyek namun juga desainer memahami betul maksud dari proyek tersebut. Memberikan solusi setiap masalah maupun isu yang berkembang disetiap tahap proses perancangan menjadi hal wajib. Utamanya desainer yang selalu bekerja didalam tim dapat secara bersama memberikan jalan tengah disetiap proses perancangan dengan tidak hanya menguntungkan salah satu pihak saja.

➤ Fakta pada Proses Desain Studi Kasus

Hasil dari pemaparan tersebut menjadi dasar tim untuk mengkaji ulang kekurangan dalam desain ataupun menambahkan fasilitas yang berhubungan erat dengan performa bangunan. Hasil pemaparan yang salah satunya menginginkan bangunan dengan jumlah lantai lebih dari satu serta penambahan fasilitas penunjang seperti ruang peribadatan, dapur umum, ruang dokumen khusus hingga gudang dimasukkan kedalam pertimbangan desain.

Catatan Pak Pri (Perwakilan PPK)

- Bangunan Kantor kurang klasik dipercantik dari sumber kerajinan masa lalu (Jawa Timur/Jawa Tengah) terutama pada tamapak
- Pada bagian busana, perhatikan area busana dan kerajinan, jangan berlebihan, jangan berlebihan
- Ketinggian:
Pendopo = 45 – 60cm
Kantor = 15-20cm
- Dapur jendela ganti dari kayu, dengan list / busan kayu – kayu (double)
- Ornamen jendela di detail, untuk menimbulkan kesan klasik
- Busan kayu dari jendela, dengan model jali-jali
- Jendela dikasih "cantilever" agar tidak terdapat air hujan terutama lantai 1
- Tanaman bias untuk keseragaman, 4 kelurahan, saran vegetasi yang melambungkan keindahan birokrasi
- Busana Lantai tanah kerajinan
- Ornamen bambu mati untuk sekat (opsional)
- Atap Kelurahan, perhatikan jangan terlalu tinggi
- Pertimbangkan keberadaan meteran listrik lama agar tidak menambah biaya kabel, dalam serta sumur2 esapan, air air
- Busana, ornamen (signage untuk dalam busana)
- Pendopo dan kantor memiliki busana, busana busana (shelter)

Catatan Camat Ngawi

- Identitas sama busananya pagar dan pendopo
- Ditingkat saja semua
- Merencanakan maksimalnya busana dinding belakang dan pagar keliling 2 m
- Level ditinggikan terutama pendopo
- Usahakan pendopo terdapat tinggi menimbulkan kesan megah
- Busana untuk busana, kerajinan, busana kerajinan yang lama (opsional)

Catatan Perkelurahan

- Ketanagi
- Atap diturunkan / dikecilkan (kantor)
- Level (ketinggian lantai)
- Pertimbangkan 2 lantai (usahakan pendopo tengah)

Gambar 3.23. Catatan Penyesuaian Berdasarkan Hasil Pemaparan

Sumber : Penulis, 2017

Sesegera mungkin tim melakukan penyesuaian berdasarkan catatan yang diberikan sesuai kesepakatan dan mengusulkan perubahan 2 lantai dapat dilaksanakan namun dengan 2 tahapan anggaran. Perhitungan tersebut dilakukan oleh tim estimator menyesuaikan dengan penambahan fasilitas yang diinginkan. Tahap 1 akan dilaksanakan dengan memaksimalkan anggaran 2016-2017 sedangkan pengerjaan sisa akan dilakukan dengan menganggarkan dana APBN tahun 2017-2018. Hal ini di

setujui oleh Pihak Pemilik dengan catatan penyesuaian di beberapa hal untuk menyeimbangkan anggaran dana .

TAHAP 1

NO	UNIT BANGUNAN	SATUAN	LUAS	2016	
				HSBG + 4%	JUMLAH
1	KANTOR KELURAHAN KETANGGI KANTOR KELURAHAN KETANGGI	M2	142.80	Rp 4,614,480.00	Rp 658,947,744.00
				Sub Jumlah	Rp 658,947,744.00
1	PENDOPONG	M2	84.41	Rp 2,690,480.00	Rp 227,103,416.80
2	TOILET	M2	4.50	Rp 2,690,480.00	
3	PERKERJAAN LANDSCAPE	M3	85.10	Rp 255,000.00	
4	PAGAR KELILING	M	56.30	Rp 1,250,000.00	
5	PAGAR DEPAN DAN PAPAN NAMA	M	17.60	Rp 1,750,000.00	
6	PEKERJAAN SALURAN KELILING	LS	1.00	Rp 15,380,000.00	
				Sub Jumlah	Rp 227,103,416.80
				JUMLAH	Rp 886,051,160.80
				PPN	Rp 88,605,116.08
				JUMLAH + PPN	Rp 974,656,276.88
				DIBULATKAN	Rp 974,600,000.00

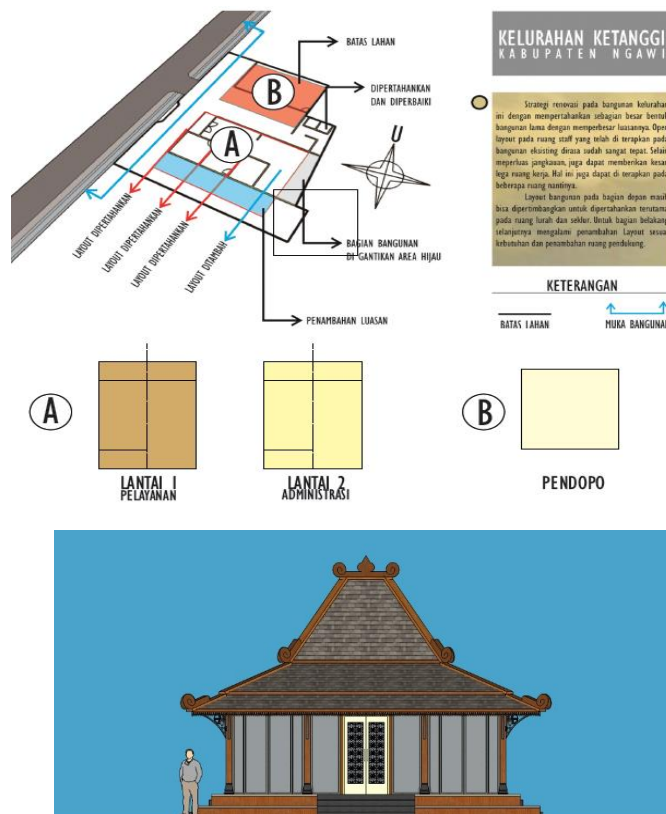
resume tahap I :

- pekerjaan kantor kelurahan selesai dikerjakan
- pekerjaan Pendopo selesai dikerjakan
- Unit yang lain ditunda tahap berikutnya

Gambar 3.24. Estimasi Biaya Perencanaan Oleh Tim Estimator

Sumber : Penulis, 2017

Penyeimbangan dana dilakukan dengan strategi pengurangan jumlah ornamen pada desain bangunan dan perubahan material terutama pada bukaan-bukaan kantor yang banyak menguras anggaran. Dari catatan khusus tersebut tim melakukan penyesuaian desain dan beberapa kali pengajuan. Setidaknya terdapat 2 kali pengajuan desain setelah dilakukan pemaparan ini :





PENGAJUAN 1

Gambar 3.25. Penyesuaian Desain 1

Sumber : Penulis, 2017

Pengajuan penyesuaian desain pertama setelah dilakukan pemaparan dengan mengajukan desain kantor 2 (dua) lantai dengan fasad berupa taman vertikal sesuai permintaan penyesuaian dan diikuti penyederhanaan ornament pada pendopo. Penambahan jumlah lantai pada desain mengikuti permintaan terkait penambahan luasan ruang kerja staff, lurah, dan fasilitas penunjang kantor kelurahan seperti ruang peribadatan dalam hal ini mushalla, pantry dan gudang perkakas. Pengajuan desain ini dilakukan via E-mail langsung kepada Pihak PPK PU Kabupaten Ngawi untuk dipertimbangkan kembali.

Hasil *feedback* dari pengajuan desain pertama setelah pemaparan yakni berupa penyesuaian terhadap desain yang disampaikan oleh PPK PU Kabupaten Ngawi melalui perbincangan beliau bersama staff kantor. Penyesuaian kemudian disampaikan kepada tim untuk dilakukan kembali pengajuan desain final yang akan digunakan sebagai acuan pengerjaan pengembangan desain nantinya.



PENGAJUAN 2

Gambar 3.26. Penyesuaian Desain 2

Sumber : Penulis, 2017

Untuk pengajuan desain final dilakukan dengan menyederhanakan bentuk ornamen, menghilangkan kulit sekunder bangunan berupa taman vertikal pada muka

depan kantor yang setelah dipertimbangkan oleh Tim PPK PU Kabupaten Ngawi dirasa cukup boros, dan terakhir penyesuaian pada level pendopo serta taman. Pengajuan desain final ini diikuti dengan pengerjaan pengembangan desain oleh tim untuk mengejar waktu sisa waktu yang tersedia. Adanya pengubahan dan penyesuaian setelah pemaparan sangat berdampak pada ketersediaan waktu yang telah dijadwalkan oleh tim.

2. Analisis Hasil Proses Sintesa (*Synthesis*) dalam Runtutan Perancangan Desain.

Dari pemaparan ini diketahui runtutan lanjutan setelah terhimpunnya data dan analisis awal proyek dari Proses Memahami Proyek (*Understanding Process*) . Proses sintesa lebih berfokus dalam membahas bagaimana tim bekerja dan strategi apa yang dilakukan oleh tim dalam menanggapi proyek ini. 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 3.9. 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.

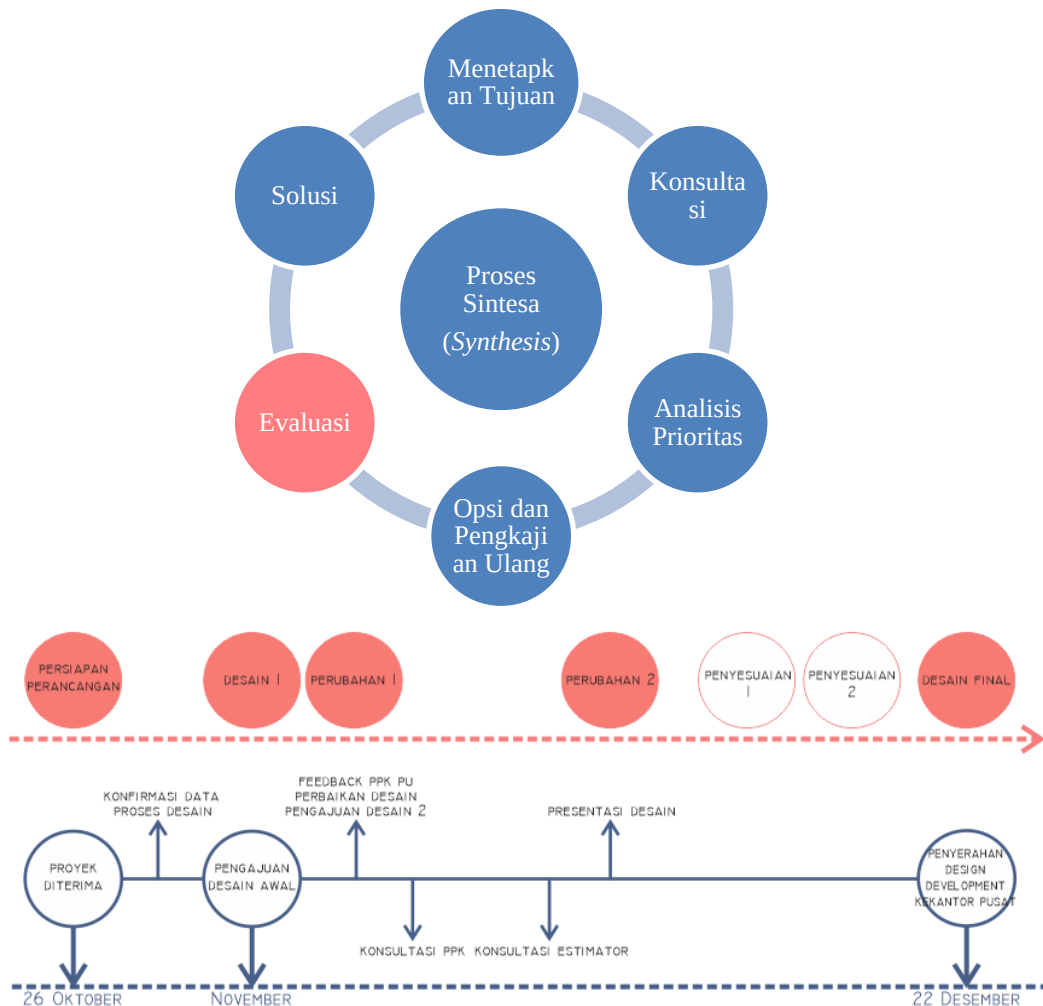


Diagram 1.4. Hasil Penelusuran Proses Sintesa Proyek

(*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.

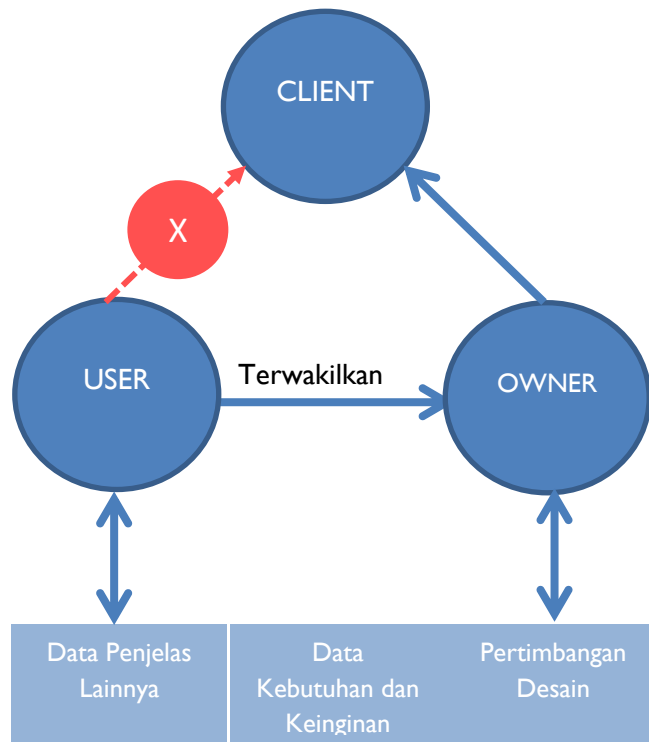
3.2.1.3. Hasil Runtutan Proses Perancangan Desain

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**

Pada proyek perancangan desain prototipe kantor kelurahan ini, tim melakukan diskusi mandiri maupun bersama Arsitek Kepala dalam pembahasan awal mengenai proyek. Tim bekerja cepat dengan membagi-bagi sub pekerjaan mulai dari survey hingga penyusunan desain. Tim survey bekerja lebih dahulu dengan mengumpulkan beberapa info hingga data terkait proyek. Kegiatan ini termasuk pengecekan langsung dilapangan atas arahan dari Arsitek Kepala. Data yang terkumpul kemudian diolah oleh tim desainer kedalam bentuk analisis perancangan.

Berbicara mengenai sumber data dan info terkait penjelasan perancangan, tim hanya memakai satu sumber suara yakni catatan dan penjelasan dari Tim Pejabat pembuat Komitmen (PPK) Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Ngawi selaku pemberi tugas atau perpanjangan tangan dari pemilik proyek, dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Ngawi. Satu sumber data ini dirasa sudah cukup menjelaskan dan menggambarkan keinginan serta situasi aktual yang harus dipertimbangkan tim dalam merancang. Berdasarkan hasil diskusi dan perbincangan dengan Arsitek Kepala, hal ini dilakukan untuk mempercepat proses sehingga tim tidak perlu berlama-lama berkutat pada proses awal.

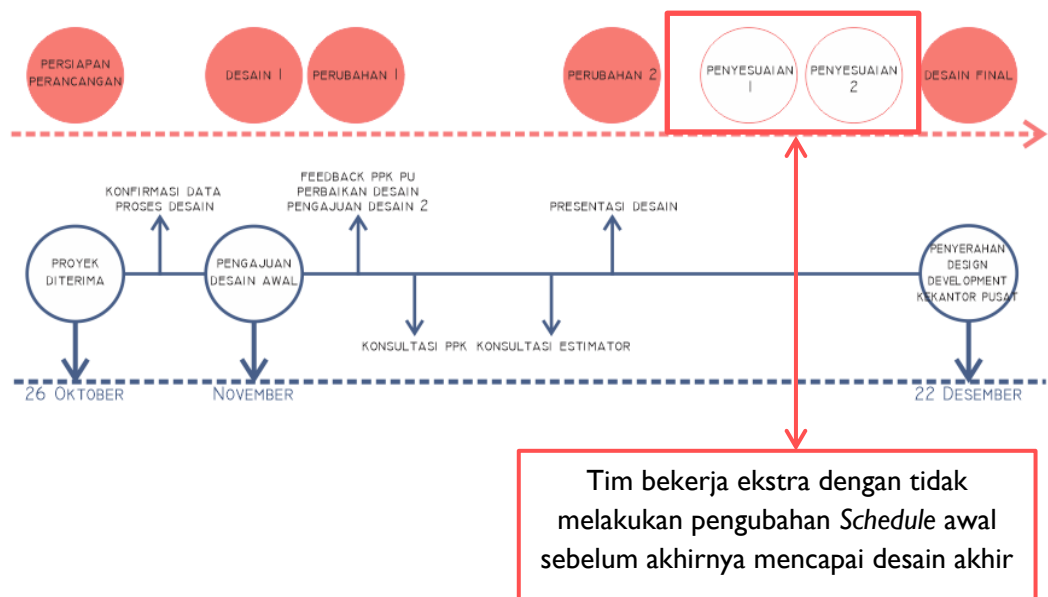


Gambar 3.27. Komposisi Peranan dalam Faktor *Client*

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.

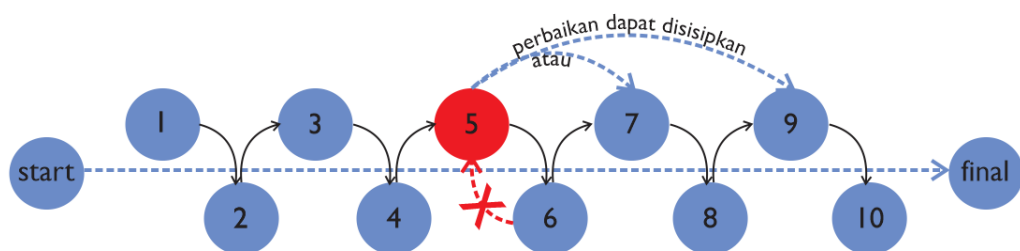


Gambar 3.28. Tempo Kerja dalam *Timeline Schedule* Perancangan

Sumber : Penulis, 2017

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, menerapkan hal semacam ini pada proyek dengan tingkat kompleksitas sederhana mungkin akan sangat efektif seperti halnya pada studi kasus perancangan desain prototipe kelurahan ini, namun akan sangat mungkin beresiko apabila diterapkan pada proyek dengan tingkat kompleksitas tinggi.

- **Pola Kerja Proses Perancangan Beriringan**



Gambar 3.28. 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 terputus 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.

Maka penyesuaian desain akan sangat sering dilakukan beriringan penyelesaian masalah apabila terjadi hambatan ataupun keterlambatan. Dengan begitu tim di tekankan untuk bekerja ekstra dengan keunggulan waktu dalam pengerjaan. Hal ini dirasa sangat efektif secara waktu dan biaya mengingat skala pekerjaan perancangan yang masih termasuk kedalam kategori sederhana atau tidak terlalu kompleks.

3.2.2. 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 bentukan 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 ke-tiga 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.

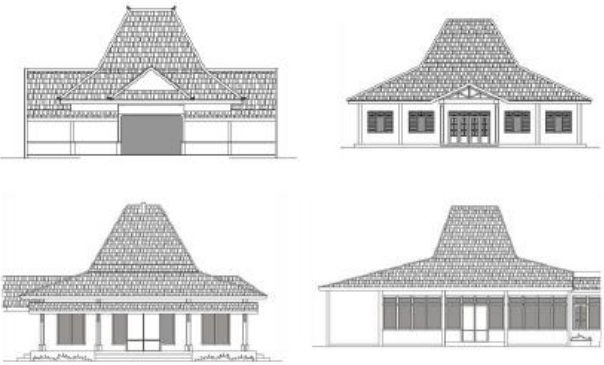
Untuk memudahkan telaah pada perancangan desain prototipe bangunan kantor kelurahan ini penulis membagi kedalam 2 (dua) bagian besar untuk di identifikasi yakni dari segi bentuk dan ornamen/ragam hias yang dipakai. Berikut merupakan telaah singkat pada studi kasus perancangan desain prototipe bangunan kantor kelurahan ini :

1. Bentuk

Bentuk merupakan titik temu antara massa dan ruang. Mutu arsitektur akan ditentukan oleh keahlian seorang perancang dalam menggunakan dan menyatukan unsur-unsur tadi, baik dalam

pembentukan ruang dalam (interior) maupun ruang-ruang luar (eksterior) di sekeliling bangunan-bangunan (Bacon, 1974). Bentuk dalam arsitektur merupakan hal mendasar yang dapat dengan mudah ditelaah dan dijadikan sebuah tinjauan keaslian / orisinalitas sebuah karya arsitektur. Artinya karya tersebut memiliki nilai ataupun ciri khusus yang berlainan dengan karya-karya sejenis yang pernah ada.

Untuk bentuk sendiri desain prototipe bangunan kantor kelurahan ini menggunakan tinjauan arsitektur tradisional jawa dalam perancangannya. Arsitektur jawa sendiri merupakan preseden paling berpengaruh di daerah perancangan maupun bangunan sejenis. Penggunaan arsitektur jawa pada bangunan pemerintahan berupa kelurahan ataupun bangunan pelayanan sejenis sudah banyak dilakukan sebelumnya. Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh Suryaning Setyowati dari Universitas Muhammadiyah Surakarta terkait macam bentuk bangunan kelurahan dengan arsitektur tradisional jawa dapat menjadi tinjauan pada telaah kali ini. Setidaknya terdapat 3 (tiga) jenis ragam bentuk bangunan dan 4 (empat) jenis ragam bentuk pagar pada bangunan kantor kelurahan yang meninjau bentuk dasar arsitektur tradisional jawa dengan menggunakan 31 sampel. Berikut merupakan beberapa bentuk bangunan kantor kelurahan dengan arsitektur tradisional jawa yang teridentifikasi melalui penelitian tersebut :

Bentuk	Contoh Gambar Sampel	Jumlah Sampel
Joglo		19
Limasan		11
Bentuk	Contoh Gambar Sampel	Jumlah Sampel
Kampung		1
JUMLAH		31

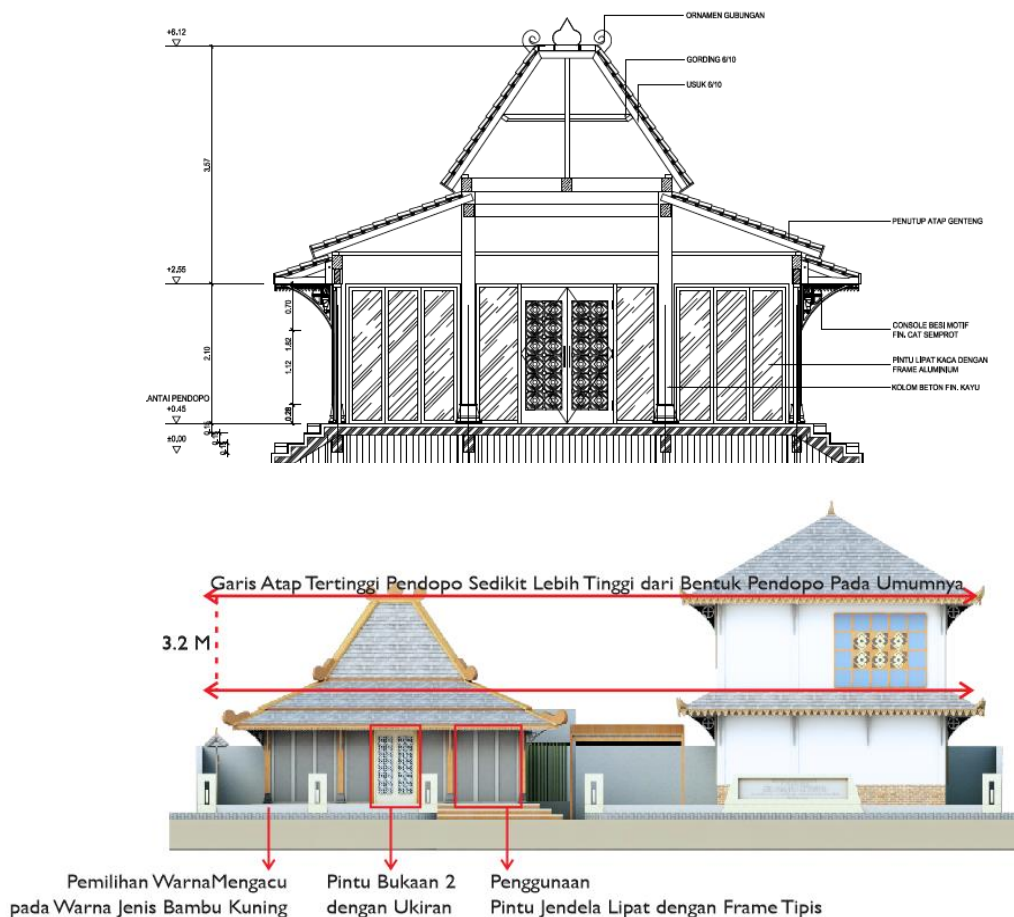
Karakteristik	Deskripsi	Gambar	Jumlah Sampel
A	Gapura pagar dengan susunan piramida dan kuncup bunga melati di atasnya, dilengkapi bentuk lengkung (ulat ngulet) di samping yang menyambung dengan pagar yang merupakan karakteristik yang menonjol pada kawasan Gapura Gladag dan Alun-alun Utara Kraton Kasunanan Surakarta		13
B	Gapura pagar dengan susunan piramida atau kuncup bunga melati di atasnya yang menyambung dengan pagar yang merupakan karakteristik yang menonjol pada kawasan Gapura Gladag, alun-alun utara dan Alun-alun Selatan Kraton Kasunanan Surakarta		13
C	Gapura pagar beratap yang menyambung dengan pagar yang merupakan karakteristik yang menonjol pada regol tembok kedaton		2
D	Tidak berpagar atau berpagar rendah		3
	JUMLAH		31

Gambar 3.29. Ragam Karakteristik Bentuk Bangunan Kantor Kelurahan dengan Tinjauan Arsitektur Tradisional Jawa

Sumber : Suryaning, 2012 dengan Gubahan Penulis

Menurut Suryaning berdasarkan pada penelitiannya tersebut bentuk bangunan, terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti; pintu, jendela, atap dan sebagainya). Bentuk bangunan dapat dikenali lewat bentuk atap bangunan utama. Hasil identifikasi dapat dilihat dari penggunaan atap bangunan, Joglo merupakan bentuk paling banyak dipakai pada bangunan kantor kelurahan. Bentuk Joglo merupakan bentuk *folks performance-art* atau rumah tinggal rakyat (tradisional Jawa) atau berdasarkan corak dan ragam bangunan tradisional Jawa. Hal ini dirasa cukup lumrah, mengingat bangunan kelurahan merupakan fasilitas pelayanan publik milik pemerintah yang memiliki keterhubungan erat terhadap lingkungannya. Kelurahan sebagai bangunan pemerintah tingkat desa sekaligus sebagai rumah bagi seluruh warga untuk melakukan aktifitas birokrasi dan kemasyarakatan sehingga karakteristiknya mencerminkan budaya lokal.

Kembali lagi pada telaah perancangan desain prototipe kelurahan di Ngawi, seperti halnya yang telah dipaparkan diatas tim memiliki visi yang sama yakni memberikan desain dengan meninjau arsitektur lokal sebagai bentuk dasar pengembangannya. Dalam hal ini penggunaan preseden bangunan rumah adat jawa berupa joglo yang banyak mempengaruhi arsitektur lokal di Ngawi dipadupadankan dengan bentukan Candi Jawa Timur-an yang merupakan ciri khas dari sebagian besar wilayah provinsi Jawa Timur. Alasan digunakannya tambahan tipologi Candi Jawa Timur-an ialah rumah adat jawa berupa joglo merupakan satu bentukan yang masih tergolong umum untuk daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur dikarenakan joglo sendiri merupakan arsitektur tradisional “bersama” yang dimiliki oleh adat suku Jawa. Rata-rata pembeda dari bentukan sebuah bangunan joglo hanya pada penggunaan ornamen serta materialnya.



Gambar 3.31. Bentuk Joglo pada Kesatuan Desain Prototipe Kantor Kelurahan

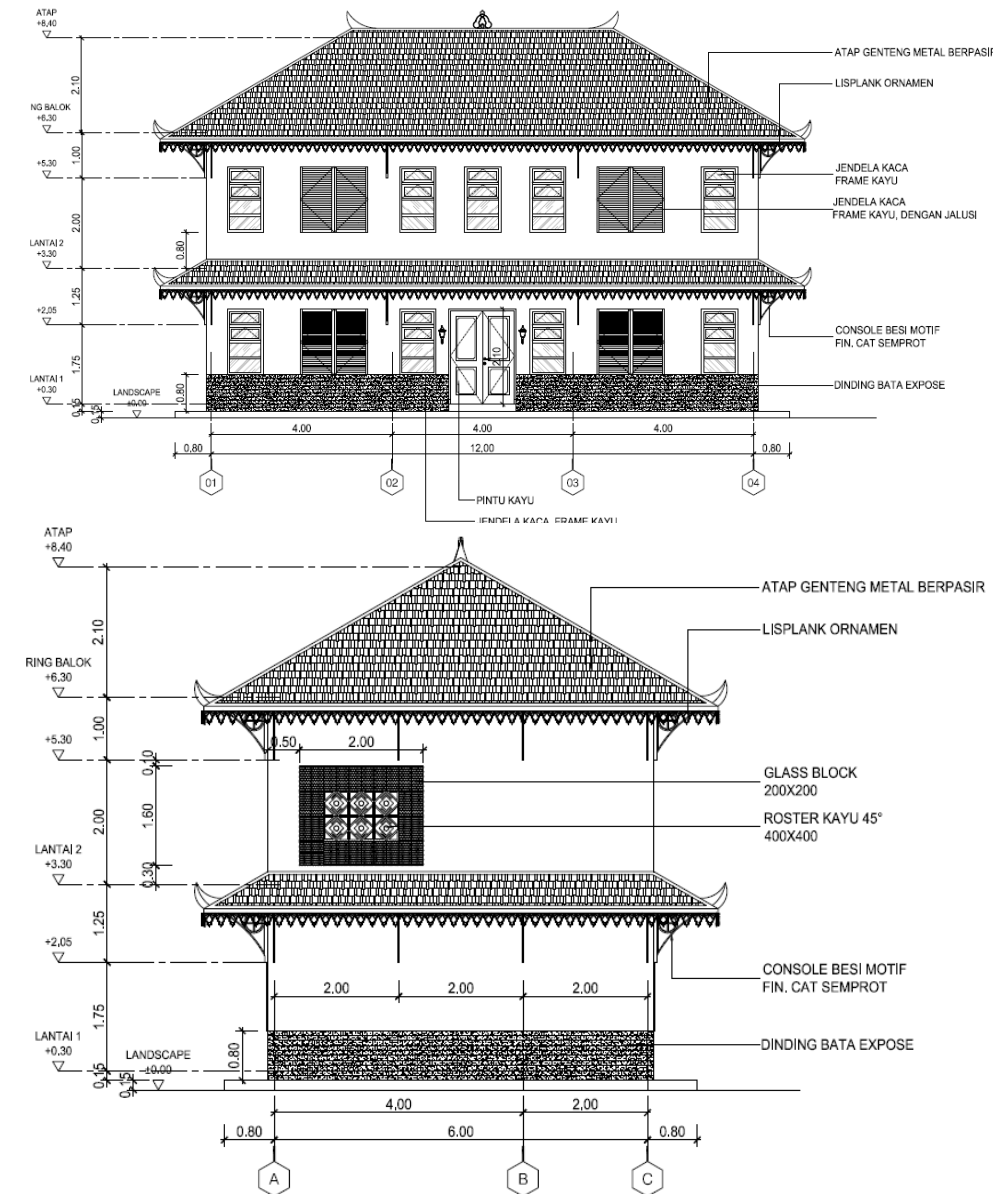
Sumber : Penulis, 2017

Pembeda dasar lainnya yakni bentuk pendopo yang tertutup sesuai dengan instruksi dari PPK PU Kabupaten Ngawi untuk mengikuti desain pendopo kantor Bupati Ngawi. Pertimbangan penggunaan joglo tertutup ini yakni ruang dalam joglo dapat sewaktu-waktu digunakan untuk acara yang bersifat privasi maupun sebagai tempat penyimpanan sementara sembako maupun program bantuan lainnya oleh pemerintah. Strategi desain oleh tim agar pendopo tidak terlalu berkesan menutup diri bagi kegiatan masyarakat sekitar, desain fasad penutup pendopo menggunakan pintu jendela tinggi dengan rangka tipis sehingga pendopo tetap terlihat “terbuka”. Desain bukaan berupa pintu jendela ini bersifat fleksibel, artinya dapat dibuka sewaktu-waktu sesuai kebutuhan sehingga batasan ruang menjadi hilang dan ruang gerak menjadi lebih besar.

Ciri khas lain pada Pendopo ikonik dari kesatuan desain prototipe kelurahan ini yakni pemilihan warna coklat dan krim bambu mengacu pada warna muda dan tua jenis bambu kuning yang biasa digunakan pada banyak produk industri funitur. Pemilihan warna bambu mengarah pada sejarah nama wilayah Ngawi yang berasal dari kata Awi (bambu). Penggunaan Pintu bukaan dua dengan ukiran pada bagian tengah mempermanis bentuk dari masa Pendopo ini.

- Bangunan Utama Kantor

Bangunan utama kantor didesain sebagai *background* kesatuan desain prototipe kelurahan ini. Dalam artian desain bangunan kantor tidak terlalu mencolok namun tetap memiliki ciri khas tersendiri. Bangunan gedung kantor memiliki dua lantai dengan menggunakan bentuk atap limasan. Ciri khas pertama yang dapat langsung terlihat dari segi eksterior bangunan yakni terdapat “topi” pada lantai 1 sebagai tritisan dan sedikit sentuhan aksan pemanis berupa bata ekspos pada bagian bawah bangunan kantor ini.

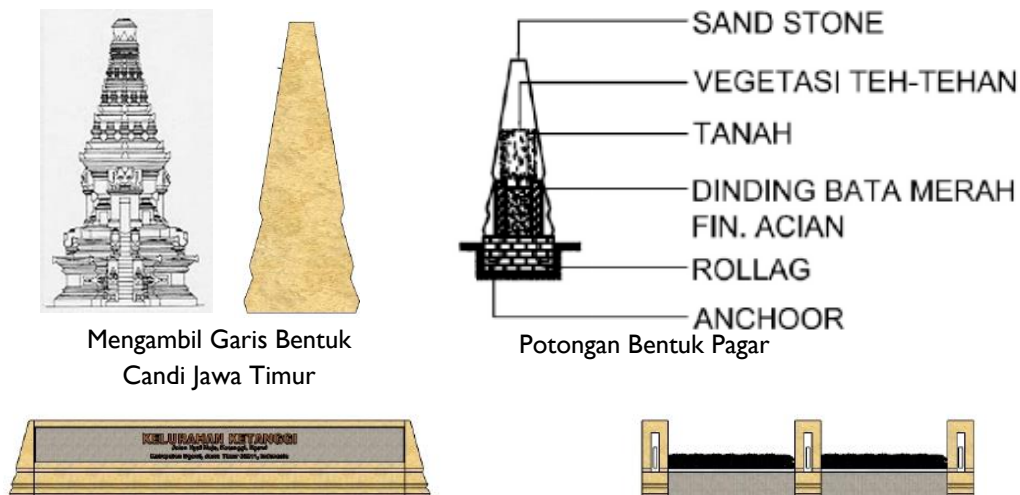


Gambar 3.32. Bentuk Bangunan Kantor pada
Kesatuan Desain Prototipe Kantor Kelurahan

Sumber : Penulis, 2017

Ciri khas lainnya yakni penggunaan jendela kisi kupu-kupu untuk memberikan kesan antik dengan dipadupadankan jendela 4 bukaan sebagai penyeimbang fasad bangunan agar tetap terlihat elegan. Penggunaan *glassblock* dikomposisikan dengan roster kayu dengan ukiran sebagai jalan masuknya cahaya serta udara kedalam bangunan pada area tangga ruang dalam kantor.

Penunjang lain dalam kesatuan desain prototipe kantor kelurahan ini yakni berupa desain pagar menilik bentukan Candi Jawa Timur-an yang disederhanakan kemudian dikomposisikan dengan bentukan bidang datar sebagai penyeimbangnya.



Gambar 3.33. Bentuk Pagar pada

Kesatuan Desain Prototipe Kantor Kelurahan

Sumber : Penulis, 2017

Dari penjelasan singkat diatas telah sedikit banyak menggambarkan desain serta ciri khasnya hasil dari proses perancangan dan pertimbangan yang telah dilakukan oleh tim berdasarkan kesepakatan bersama dengan pihak-pihak terkait. Untuk mengecek kesesuaian kriteria orisinalitas pada desain prototipe, penulis telah mengumpulkan beberapa contoh perancangan bangunan sejenis yang menggunakan arsitektur tradisional jawa berupa joglo lengkap dengan pendopo sebagai perbandingan keaslian desain. Berikut merupakan beberapa contoh desain bangunan kantor kelurahan dengan mengacu pada arsitektur adat jawa :

No	Kelurahan	Identifikasi Bangunan Gedung Kantor Kelurahan
1	<p data-bbox="392 250 863 282">Kelurahan Giwangan, Kota Yogyakarta</p>  <p data-bbox="427 1106 890 1137">Sumber : http://studioe2.blogspot.co.id</p>	<p data-bbox="954 250 1353 1088">Pada desain bangunan Kelurahan Giwangan ini memiliki bentuk yang hampir menyerupai desain Prototipe Kelurahan di Ngawi dengan dua masa dengan bangunan kantor sebagai <i>background</i> dari pendopo yang menjadi <i>poin of interest</i> dari perancangan. Namun terdapat setidaknya tiga perbedaan mencolok yakni pertama desain kedua masa sama-sama menggunakan atap joglo , Kedua bangunan kantor hanya memiliki 1 lantai, dan Ketiga pendopo terbuka seperti desain pendopo rumah adat jawa pada umumnya.</p>
2	<p data-bbox="392 1164 791 1196">Kelurahan Grendeng, Purwokerto</p>  <p data-bbox="405 1630 922 1662">Sumber : http://www.grendengvillage.com</p>	<p data-bbox="954 1164 1353 1742">Pada bangunan Kelurahan Grendeng memiliki komposisi yang sama dengan desain Prototipe Kelurahan di Ngawi, menempatkan bangunan kantor sebagai <i>background</i> komposisi dan menggunakan atap limasan sebagai naungannya . Namun terdapat perbedaan pada bentuk pendopo yang terbuka dengan bentuk atap joglo lebih landai, lebar dan pendek.</p>

3	<p>Kelurahan Kestalan, Surakarta</p>  <p>Sumber : https://joglosemar.co</p>	<p>Pada bangunan Kelurahan Kestalan di Surakarta ini komposisi bangunan terlihat saling berlawanan. Kedua masa sama-sama kuat untuk dijadikan fokus menarik dari kompleks kesatuan kantor kelurahan ini. Penggunaan pendopo tertutup Nampak pada desain bangunan kantor ini, fasad penutupnya dibuat transparan namun berupa desain fix yang tidak dapat dibuka sewaktu-waktu.</p>
4	<p>Kelurahan Punggawan, Banjarsari, Surakarta</p>  <p>Sumber : https://id.wikipedia.org</p>	<p>Pada komposisi kantor kelurahan Punggawan ini sekilas lebih Nampak seperti halnya sebuah rumah dengan pendopo. Desain pendopo sendiri memiliki kesamaan bentuk dengan kelurahan Kestalan, tertutup dengan fasad penutup permanen.</p>

Tabel 3.10. Tabel Desain Bangunan Sejenis

Sumber : Analisis Penulis 2017

2. Ornamen

Ensiklopedia Indonesia p. 1017 menjelaskan bahwa ornamen adalah setiap hiasan bergaya geometrik atau bergaya lain, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari suatu hasil kerajinan tangan (perabotan, pakaian dan sebagainya) termasuk arsitektur. Dalam arsitektur sendiri ornamen sering digunakan sebagai aksen dalam desain untuk memberikan penekanan ataupun ciri khas tertentu pada bangunan. Begitu pula dalam arsitektur tradisional Jawa yang menggunakan ornamen pada bangunannya sebagai mulai dari aksen mempercantik diri, harapan pemilik terhadap bangunan, hingga kaitannya dengan fungsi serta tujuan dari pembangunan bangunan. Drs. Sugiarti Dakung dalam Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah tahun 1981/1982 melakukan beberapa identifikasi ornamen atau ragam hias yang banyak dipakai dalam arsitektur tradisional Jawa sebagai berikut

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
Lung-lungan 	Tumbuhan menjalar dibuat stilisasi seperti tanaman surga, dengan daun, bunga, dan buah (merah, hijau, kuning, biru, ungu)	Umumnya terdapat di bagian balok rangka atap, <i>pamidangan</i> (bawah <i>brunjung</i>), <i>tebeng</i> pintu, jendela, dan <i>patang aring</i> .	Estetika dan <i>wingit</i>
Saton 	Bentuk persegi dengan hiasan daun dan bunga. Warna hijau, merah, saton emas.	Ragam hias terletak di balok rangka atap, tiang bangunan atas bawah, <i>tebeng</i> pintu	Keindahan
Wajikan 	Berbentuk belah ketupat. Berisi daun atau bunga. Warna yang kontras.	Ragam hias terletak di tengah tiang atau pada persilangan balok pagar bangunan.	Lung-lungan di samping sebagai estetika juga <i>wingit</i>
Nanazan 	Mirip nanas, <i>omah tawon</i> , atau <i>prit gantil</i> . Warna sesuai dengan bangunan.		Keindahan dan usaha keras untuk mendapatkan kebahagiaan.
Tlacapan 	Deretan segitiga sama tinggi. Polos atau berisi lung-lungan. Warna emas dengan dasar hijau atau merah tua.	Pangkal dan ujung balok kerangka bangunan.	Sinar matahari atau sorotan berarti kecerahan dan keagungan.
Kebenan 	Mirip buah keben, persegi meruncing seperti mahkota.	<i>Blandar nompang</i> ujung bawah <i>joglo</i> dan ujung bawah <i>saka benthung</i> lambang gantung.	Keindahan dan proses dari yang tidak sempurna menuju sempurna.
Patran 	Dari kata patra berarti daun. Berbentuk daun berderet.	Tepian atau hiasan pada bidang datar kecil dan memanjang di bagian balok rangka bangunan.	Keindahan dan kesempurnaan.
Padma 	Bunga teratai berwarna merah.	Terletak di alas tiang (<i>umpak</i>).	Estetika dan kesucian (<i>padma</i>), kokoh, kuat

Ragam Hias / Ornamen Flora pada Rumah Adat Jawa

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
Kemamang 	Kala (raksasa, hantu). Selalu diberi warna.	Di bagian depan pintu gerbang, benteng atau pintu lingkungan Kraton.	Menelan segala sesuatu yang jahat yang berkehendak masuk.
Peksi garuda 	Burung garuda. Dengan warna emas.	Bubungan, <i>tebeng</i> (papan datar di atas pintu, jendela) <i>senthong</i> tengah dan <i>patang aring</i> , dan gerbang.	Pemberantas kejahatan
Ular naga 	Warna emas, putih, atau tembaga. Berhadapan, tolak belakang, berjajar, atau berbelitan.	Di pintu gerbang dan bubungan rumah.	Menghilangkan penyebab bencana.
Jago 	Ayam jantan	Di atas bangunan, di ujung bubungan	Kejantanan, keberanian, kekuatan batin dan fisik
Mirong 	Sikap malu atau susah sekali, kemudian meninggalkan tempat itu. <i>Putri mungkur</i> (dari belakang), <i>putri mirong</i> .	Di tiang-tiang bangunan <i>saka guru</i> , <i>saka penang-gap</i> , <i>penitih</i>	Kepercayaan perwujudan Kanjeng Ratu Kidul.

Ragam Hias / Ornamen Fauna pada Rumah Adat Jawa

Nama	Wujud	Letak	Arti/maksud
Gunungan 	Bentuk gunung secara sederhana atau bentuk pohon.	Bubungan rumah di tengah.	Lambang alam semesta dengan puncak keagungan. <i>Kayon</i> atau pohon untuk berindung.
Makutha 	Mahkota	Bubungan atap di tengah atau bagian tepi kanan kiri	Raja wakil dari Tuhan memberkahi seisi rumah agar selamat.
Praba 	Ukiran berbentuk melengkung meninggi dengan berujung di tengah. Mirip daun-daunan atau ekor merak.	Di tiang-tiang (<i>saka</i>) sebelah atas dan bawah pada keempat sisi tiang.	Sinar atau memberikan cahaya pada tiang-tiang, sehingga menambah keindahan.
Panah 	Anak panah yang menuju ke satu titik dalam bidang segiempat	<i>Tebeng</i> pintu (sebelah atas pintu), sembarang pintu	Sebagai ventilasi, delapan senjata dari 8 arah mata angin dapat sebagai penolak bala.
Kepetan 	Bentuk $\frac{1}{4}$ lingkaran, sisi lengkung berombak	Di <i>patang aring</i> <i>senthong</i> , daun pintu, dinding <i>gebyok</i> .	Sumber penerangan bagi seisi rumah (lambang matahari jaman Hindu).
Mega mendung 	Awan putih dan awan hitam.	Tepi <i>blandar</i> , pintu, <i>tebeng</i> jendela, <i>tebeng</i> sekat.	Sifat mendua: laki-laki perempuan, hitam putih, siang malam, baik buruk.
Banyu tetes 	Tetesan air yang terkena sinar matahari	Bersamaan dengan patran, pada rangka	Tiada kehidupan tanpa air, keindahan

Ragam Hias / Ornamen Flora pada Rumah Adat Jawa

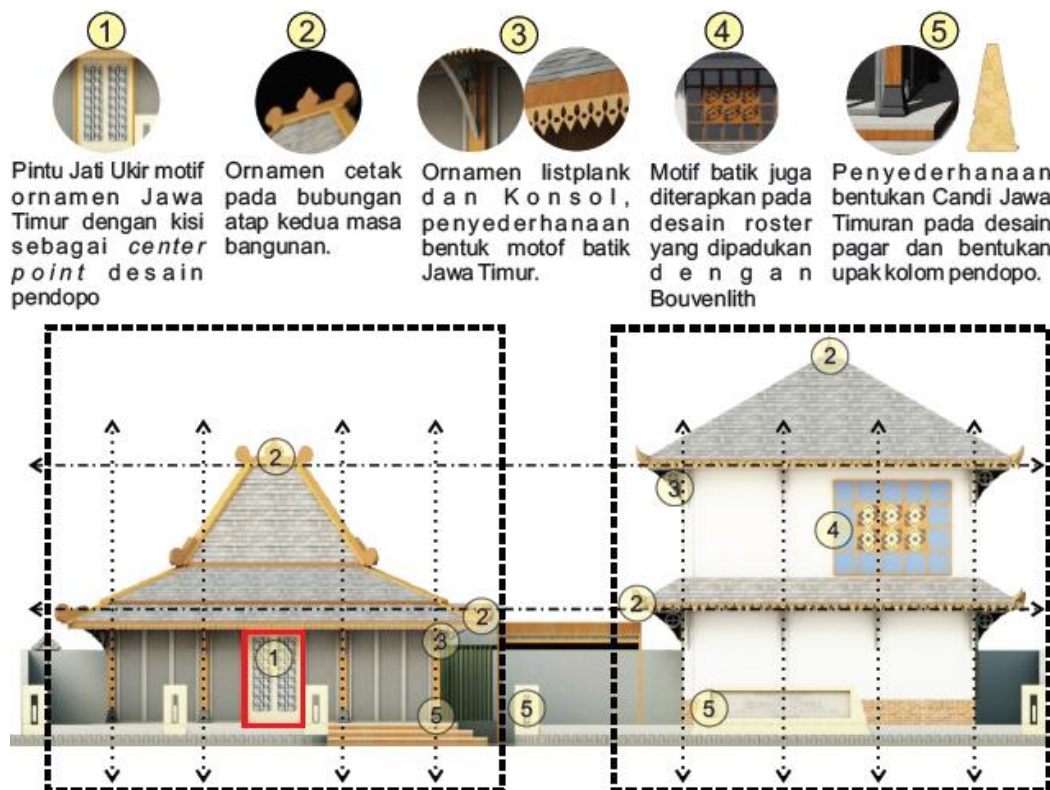
Nama	Wujud	Letak	Art/maksud
Mustaka 	Kepala	Di atap <i>tajug</i> , untuk mesjid atau makam	Mahkota atau topong wayang tokoh raja
Semacam kaligrafi	Huruf arab, distilisasi, dirangkum, atau kata Jawa	Rangka, <i>dadapeksi</i> , <i>patang aring</i> , <i>tebeng</i> pintu, tiang	Nabi Muhammad S.A.W., Tuhan YME, mohon berkat

Ragam Hias Alam pada Arsitektur Rumah Adat Jawa

Gambar 3.34. Ragam Hias / Ornamen pada Rumah Adat Jawa

Sumber : Dakung, 1981/1982 dalam Cahyandari, 2015

Dari berbagai macam jenis ornamen / ragam hias diatas setiap bangunan tradisional jawa menggunakan berdasarkan keinginan, kebutuhan dan harapan pada bangunan. Pemilihan biasanya menggambarkan karakter dari pemilik yang ingin ditonjolkannya pada bangunan. Untuk desain perancangan prototipe kelurahan ini berdasarkan keputusan tim dengan beberapa pertimbangan salah satunya belum diteridentifikasinya oramen ataupun ragam hias yang banyak dipakai di wilayah Kabupaten Ngawi, maka tim menggunkan beberapa ornamen atau ragam hias kustom khusus untuk bangunan ini. Beberapa ornament pendukung lainnya akan menggunakan industri ragam hias yang berkembang disekitar daerah Ngawi.



Gambar 3.36. 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.

3. 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.

No	Aspek	Orisinil	Tidak Orisinil	Uraian
1	Bentuk	✓		Desain dapat dikatakan orisinil 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 aksent serta penegas pembeda karya sudah dapat dibuktikan pada perancangan. Namun memiliki kelemahan yakni belum menonjolkan ciri khas dari daerah kedalam desainnya secara komperhensif.

Tabel 3.11. Tabel Analisis Orisinalitas berdasarkan Penjabaran Desain

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 ke-khasan daerah perancangannya.

3.2.3. Hasil Desain terhadap Identitas Tempat

Dalam memudahkan analisis dan telaah studi kasus perancangan desain prototipe kantor kelurahan ini penulis akan menggunakan teori Herny 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* .

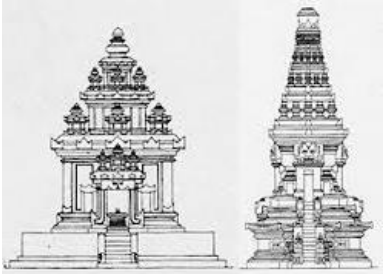
Dalam bukunya ini, Garnham menceritakan proses merekonstruksi dan mempertahankan lingkungan serta karakter suatu wilayah atau kawasan. Merekonstruksi dengan mempertahankan unsur-unsur penguat suatu kawasan dirasa sangat sulit. Hal ini berkaitan dengan pembaharuan yang selalu mengikuti alur waktu dan 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)

Ketiga aspek besar ini merupakan dasar penelusuran dari aspek pembentuk sebuah identitas wilayah atau kawasan. Ciri khas suatu wilayah dapat tercermin atau paling tidak tergambarkan kedalam ketiga aspek ataupun setidaknya salah satu elemen dari ketiga aspek yang paling menonjol. Hasil penelusuran pada ketiga aspek pembentuk diatas dapat menjadi dasar penentuan elemen terkuat yang dapat ditonjolkan kedalam sebuah desain.

Kembali kepada telaah desain prototipe kantor kelurahan ini, penulis telah melakukan beberapa penelusuran terkait aspek pembentuk identitas pada desain yang berakar dari ciri khas wilayahnya. 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</p> <p>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 yang banyak ditumbuhi bambu 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> 

				Lambang Daerah Kabupaten Ngawi
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 Timur-an 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 3.12. Tabel Analisis Aspek Pembentuk Ciri Khas Kawasan/ Daerah di Kabupaten Ngawi (khususnya wilayah perancangan)

Sumber : Analisis Penulis 2017

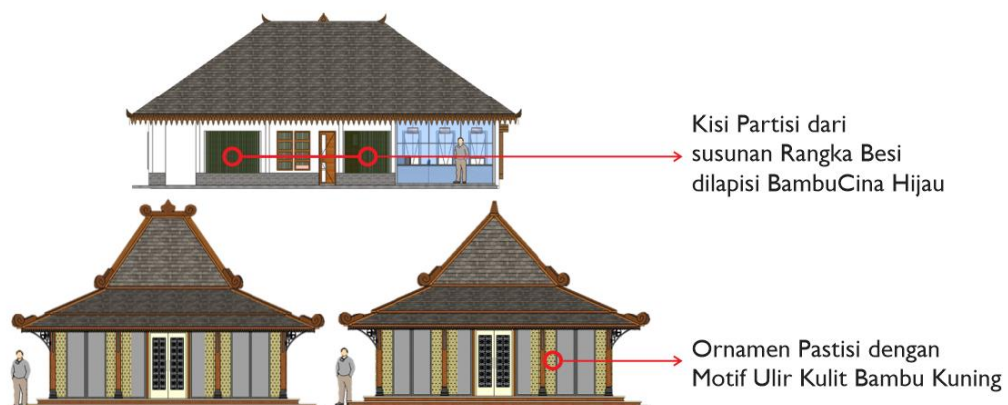
Dari penelusuran diatas diketahui bahwa Aspek Natural dan Aspek Cultural menjadi aspek yang cukup menonjol pada wilayah perancangan dan memungkinkan untuk dijadikan acuan dalam menentukan ciri khas pada desain. Untuk Aspek Natural, Kabupaten Ngawi memiliki sejarah nama yang

cukup unik dan berasal dari nama tumbuhan yang memnuhi wilayah Ngawi pada zaman dahulu, yakni bambu. Nama Ngawi sendiri seperti yang telah disadur pada pembahasan Proses Perancangan sebelumnya, berasal dari kata “Awi” yang berarti bambu dengan penambahan imbuhan umum yang biasa digunakan oleh masyarakat Jawa berupa “Ng” pada depan kata pembentuknya. Ini artinya Bambu menjadi elemen penting yang cukup kuat untuk dipertimbangkan kedalam desain dari Aspek Natural. Untuk Aspek Cultural, berdasarkan penelusuran menetapkan bangunan Joglo dan Candi Jawa Timur sebagai representasi kombinasi yang dapat dijadikan ciri khas dari Ngawi. Namun penelusuran aspek ini dirasa masih terlalu luas, dalam artian belum ditemukannya ciri tertentu pada Aspek Cultural sebagai ciri khas khusus dalam lingkup Kabupaten Ngawi sendiri.

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. Tim desainer dalam merancang memasukkan unsur bambu kedalam perancangan desain baik pada masa bangunan kantor maupun pendoponya.



Gambar 3.37. Penerapan Unsur Bambu dalam Desain Awal

Sumber : Penulis, 2017

Bambu pada desain diterapkan sebagai elemen pendukung ke-khasan desain kedua masa bangunan kantor kelurahan ini. Seperti yang terlihat pada gambar diatas, untuk penerapannya tim lebih memilih menggunakan unsur bambu sebagai partisi pembagi ruang dan pelapis partisi fasad bangunan. Hal ini mempertimbangkan untuk tetap menjaga keseimbangan desain namun tetap menonjolkan bamboo sebagai sisi menarik yang langsung dapat terlihat didalam desain. Namun seiring bergulirnya

proses perancangan, desain awal yang ditawarkan pada gambar diatas mengalami beberpa penyesuaian yang cukup signifikan.



Gambar 3.38. Penerapan Unsur Bambu dalam Desain Akhir

Sumber : Penulis, 2017

Penerapan unsur bambu pada desain akhir setelah mengalami beberpa 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.

➤ 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 diterapkan 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 permukimanannya dan Candi Jawa Timuran yang merupakan khas dari sebagian besar wilayah Provinsi Jawa Timur. Pada desain, tim mengkombinasikan fakta tersebut pada desain atap pendopo sebagai fokus dari perancangannya (ikon).



Gambar 3.39. Penerapan Kombinasi Joglo dan Candi Jawa Timuran dalam Desain Akhir

Sumber : Penulis, 2017

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.

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 desan cukup memberikan perbedaan signifikan pada fisik desain. Hal ini dapat menjadikannya sebagai bagian yang menarik dan pembeda dari desain sendiri.

Tabel 3.13. 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.