

Analisis Sayembara Desain Rumah dengan Konsep Kontemporer

Kencana Rahma Dewi ¹, Issa Samichat Ismail Tafriidj ²

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Email korespondensi: kencana.rhm@gmail.com

Abstrak

Berangkat dari permasalahan setiap manusia dalam keinginannya untuk memenuhi setiap kebutuhannya. Mulai dari kebutuhan sandang, pangan, dan papan. Setiap manusia berhak memiliki hunian atau tempat tinggal yang layak. Tujuannya adalah untuk merancang sebuah desain rumah tinggal dengan mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan ruang, bentuk, motif, pola, dan corak bangunan pada rumah tinggal yang berkonsepkan kontemporer. Metode yang digunakan pada perancangan rumah dengan luas 12 x 12 meter yang berlokasi di Cikarang, Jawa Barat yaitu menggunakan metode *design thinking*. Hasil dari rancangan ini adalah sebuah hunian atau rumah tinggal sesuai dengan kebutuhan penghuni, walaupun masih ada beberapa perbaikan, baik dari kebutuhan maupun perbaikan desain pada rumah tinggal ini.

Kata-kunci : perancangan, hunian, rumah tinggal, interior, kontemporer

Pengantar

Rumah tinggal memiliki arti yang luas, rumah tinggal tidak hanya sebuah bangunan (struktural), melainkan menjadi tempat kediaman yang memenuhi syarat-syarat kehidupan yang layak, dipandang dari berbagai segi kehidupan masyarakat (Frick dan Muliani, 2006). Sedangkan pengertian lain tentang rumah tinggal adalah bangunan permanen yang menjadi tempat tinggal manusia yang berfungsi sebagai tempat berlindung dari gangguan luar (iklim dan cuaca). Sebuah rumah yang baik adalah rumah yang memperhatikan aspek termal, pemanfaatan kebutuhan ruang, dan memastikan sirkulasi di dalamnya berjalan dengan baik. Dalam hal ini, penulis diberi kesempatan untuk mendesain ruang dengan luas tanah 12 meter x 12 meter, dengan konsep kontemporer.

Konsep yang akan dituangkan pada sayembara desain kali ini adalah kontemporer modern, dimana desain yang akan dirancang melibatkan material-material alam untuk elemen ekterior dan interior, serta pemilihan warna-warna netral seperti hitam, abu-abu, coklat, putih, dan penggunaan *finishing* yang tidak berlebihan, serta penggunaan dan desain furniture yang dibuat sederhana. Dengan adanya lahan yang terbatas, penulis bertujuan untuk mewujudkan rancangan sesuai dengan kebutuhan ruang dan penerapan konsep kontemporer yang mengutamakan kenyamanan penghuni.

Landasan Teori

1. Pengertian Konsep Kontemporer

Arsitektur kontemporer adalah jenis arsitektur modern yang mempunyai ciri-ciri kebebasan dalam berekspresi, menampilkan sesuatu yang berbeda dan merupakan aliran baru (bukan kuno) atau merupakan penggabungan dari beberapa aliran arsitektur (Hilberseimer, 1964). Atau secara umum, konsep kontemporer adalah desain yang mengikuti jaman, kekinian, atau *up to date*, dan tidak terikat dengan aturan-aturan, bersifat dinamis, dan fleksibel. Biasanya pada desain dengan gaya kontemporer lebih banyak menggunakan material kayu, batu alam, dan pada bagian bukaan konsep kontemporer memberikan bukaan pada ruangan yang cukup besar agar pencahayaan yang masuk lebih maksimal. Penggunaan warna pada gaya kontemporer adalah coklat kayu, abu-abu, hitam, *cream*, dan putih dan penggunaan warna mencolok dan gelap sebagai bentuk variasi dalam desain.

2. Pengertian Desain Interior

Dalam KBI desain interior terdiri dari dua suku kata, yaitu “desain” dan “interior” desain memiliki arti “kerangka; bentuk; rancangan; rupa”. Sedangkan pengertian *design* dalam kamus Oxford adalah rancangan atau gambaran yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan atau pratinjau dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau yang lainnya sebelum benar-benar di buat. Kata “interior” memiliki arti “bagian dalam gedung/isi dari gedung atau bangunan”. Desain interior adalah rancangan bagian dalam sebuah bangunan untuk memberikan gambaran fungsi bagian dalam agar berjalan dengan baik dan memiliki tampilan yang indah. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan bahwa desain interior merupakan sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi kebutuhan fisik maupun psikis dan spiritual pengguna ruang tanpa mengabaikan sisi estetika/keindahan (Suptadar, 1995).

Metode

Sebelum penulis masuk ke pembahasan perancangan, penulis ingin membahas beberapa tahapan sebelum mendesain. Pada desain kali ini, penulis menggunakan metode *design thinking*. Pengertian desain *thinking* adalah cara untuk menyelesaikan masalah dengan efisien dan kreatif serta memiliki fokus utama yaitu *user* atau pengguna. *Design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang (Brown, 2008). Tahapan ini memiliki 5 langkah, yaitu :

1. *Emphatize*

Tahapan pertama yang dilakukan adalah *emphatize* atau empati kepada pengguna. Tahapan ini dilakukan dengan cara mewawancarai user atau pengguna, user yang dimaksud disini adalah pemilik rumah. Dikarenakan sayembara desain ini dilakukan pada masa pandemi Covid-19, penulis tidak dapat mewawancarai secara langsung, yang dapat penulis lakukan adalah berkonsultasi dengan penanggung jawab untuk memperoleh sumber dan masukan dari mereka, serta bersikap seolah kita merupakan bagian dari *user*, agar permasalahan dapat diselesaikan dengan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. *Define*

Setelah sumber masalah telah didapat pada tahap pertama, tahapan selanjutnya adalah menganalisis dan mendefinisikan suatu masalah untuk menemukan masalah intinya. Tahapan ini berfungsi untuk mempermudah penulis menentukan tujuan dari masalah yang telah diamati. Perlu diketahui bahwa untuk mendefinisikan suatu masalah, penulis harus tetap fokus kepada *user*. Contohnya penulis harus memikirkan kebutuhan pengguna, salah satunya adalah kebutuhan ruang dalam merancang sebuah hunian atau rumah tinggal.

3. *Ideate*

Setelah mendalami atau mempelajari suatu masalah pengguna dan mendefinisikan masalah untuk menemukan masalah intinya, saatnya masuk ke tahapan ketiga, yaitu *ideate*. Tahapan ini menghasilkan ide-ide atau referensi yang dapat digunakan untuk mengemukakan berbagai masalah yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pada tahapan ini, penulis menghasilkan banyak sudut pandang dan ide-ide atau referensi baru. Contohnya, penulis mencari ide-ide desain rumah yang berkonsepkan kontemporer, mulai dari bagaimana pemilihan warna pada rumah kontemporer, corak, bentuk atap, dan lain-lain.

4. *Prototype*

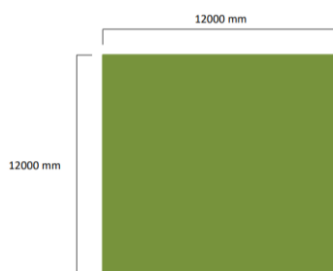
Tahapan ini terjadi setelah ide-ide atau referensi tercipta dari permasalahan yang ada, lalu dibuat sketsa dalam bentuk 3D. Tahapan ini diuji oleh penanggung jawab untuk mendapatkan masukan agar *prototype* berjalan sesuai dengan benar.

5. *Test*

Pada tahapan terakhir ini, dimana *prototype* dalam bentuk 3D telah selesai dibuat dan direvisi, penulis mempresentasikan kepada penanggung jawab secara menyeluruh. Dari presentasi tersebut, penulis akan mendapatkan beberapa pertanyaan, kritik, dan saran yang membangun agar dapat menjadi masukan kedepannya dalam mendesain.

Data dan Pembahasan

Dimensi tanah seluas 12 meter x 12 meter, yang berlokasi di Cikarang, Jawa Barat. Dengan luas tanah 12 meter x 12 meter, dengan arah rumah menghadap barat, lebar jalan depan 6 meter, serta rumah bergaya kontemporer.



Gambar 1. Ilustrasi Luasan Tanah 12 meter x 12 meter

Dengan kebutuhan ruang pada lantai 1, yaitu: *carport* untuk 2 mobil, ruang tamu, ruang keluarga, kamar utama dengan kamar mandi di dalam, kamar tamu dengan kamar mandi di dalam, dapur dengan ruang makan, *powder room*, dan taman. Lalu untuk lantai 2, yaitu: 3 (tiga) kamar anak, 2 (dua) kamar mandi, balkon depan, dan ruang santai. Untuk lantai 3, yaitu: kamar ART (Asisten Rumah Tangga) dengan kamar mandi, ruang *laundry*, area jemur, dan gudang.



Gambar 2. Ilustrasi Desain Interior pada Ruang Keluarga



Gambar 3. Ilustrasi Desain Interior pada Ruang Makan dan Dapur

Desain Interior pada ruang keluarga, ruang makan, dan dapur menggunakan lantai parket bermotif kayu sebagai pelapis lantai untuk memberi kesan natural dan hangat pada seluruh bagian ruangan. Dengan penggunaan dinding berwarna putih ditambah aksesoris garis horizontal dan vertikal. Serta plafon yang didesain sederhana dengan menggunakan gypsum dan penambahan peletakan lampu untuk penerangan yang dibuat berlapis pada bagian atas untuk penempatan *hidden light*. Pemilihan furniture dengan warna-warna monokrom seperti putih, abu-abu, coklat, sangat dituangkan pada ruangan ini.



Gambar 4. Ilustrasi Desain Interior pada Kamar Mandi



Gambar 5. Ilustrasi Desain Interior pada Kamar Mandi

Pada ruang kamar utama, pemilihan lantai parket juga diterapkan pada ruang ini, serta sentuhan parket pada *backdrop* kasur dan TV. Rak dibawah TV didesain minimalis dengan warna coklat tua, dan pemilihan *wall lamp* yang ada disamping kasur. Untuk dinding dan lantai kamar mandi menggunakan keramik dengan pemilihan warna krem dengan sentuhan abu-abu, serta pemilihan material kayu pada rak wastafel dan rak dinding. Dengan sentuhan *hidden light* pada cermin bagian belakang.



Gambar 6. Ilustrasi Desain Interior Ruang Santai

Pada desain ruang santai ini dibuat sesederhana mungkin, masih dengan pemilihan lantai parket yang memang disesuaikan juga dengan ruangan lainnya. Serta corak garis-garis vertikal yang membentang dari lantai 3 ke lantai 2, dengan bahan dasar kayu PVC pada sudut ruang. Ukuran ruang santai ini ($\pm$) 1x3 meter, dengan tambahan bukaan yang ukurannya cukup besar untuk memberi kesan ruang yang luas, serta *view* yang di dapat langsung menuju balkon multifungsi.

Pada potongan A-A' dan B-B' dapat terlihat beberapa ruangan yang terpotong, seperti yang ada pada lantai 1 yaitu ruang keluarga, ruang makan, dapur, dan kamar tamu. Pada lantai 2 ada kamar anak 1&2, dan ruang santai. Lantai 3 ada gudang, dan *laundry area*. Pada ilustrasi potongan ini juga dapat terlihat tangga yang saling menghubungkan tiap lantai

Isu

Berangkat dari persoalan lahan yang terbatas, dimana keinginan manusia akan sebuah hunian atau tempat tinggal semakin beragam. Hunian atau rumah tinggal tidak hanya sebagai tempat bernaung manusia untuk melakukan setiap aktivitas di dalamnya, namun juga sebagai tempat mencari inspirasi, melepas penat dari kehidupan diluar rumah, dan menunjukkan tingkat sosial dilingkungan sekitar. Rumah yang baik adalah rumah yang memperhatikan aspek termalnya seperti ventilasi alami dan pencahayaan alami, serta memastikan setiap sirkulasi yang ada di dalamnya berjalan dengan baik.

Tujuan Perancangan



Gambar 7. Ilustrasi Potongan A-A'



Gambar 8. Ilustrasi Potongan B-B'

Tujuan rancangan pada rumah 12 meter x 12 meter adalah untuk mewujudkan rancangan sesuai dengan kebutuhan ruang client dan penerapan konsep kontemporer yang mengutamakan kenyamanan penghuni. Serta bagaimana penulis merancang rumah ini dengan semaksimal mungkin di lahan yang terbatas.

Kriteria

Setelah penulis selesai merancang desain rumah 12 meter x 12 meter dengan konsep kontemporer ini, penulis mempresentasikan hasilnya kepada penanggung jawab. Hasil dari presentasi, penulis menerima beberapa pertanyaan, kritik, dan saran. Jika dikaitkan dengan tujuan perancangan, kriteria sudah cukup memenuhi sesuai dengan kebutuhan ruang yang diminta, konsep, dan pengaplikasian desain pada tiap ruang.



Gambar 9. Ilustrasi Konsep *Triple Space with Multifunction Balcony*



Gambar 10. Ilustrasi Konsep *Triple Space with Multifunction Balcony*

Konsep

Konsep utama pada perancangan kali ini adalah kontemporer. Namun penulis memasukan konsep lain pada bangunan ini adalah *Triple Space with Multifunction Balcony*, maksud dari konsep ini adalah bangunan yang memiliki 3 (tiga) lantai dengan balkon multifungsi. Balkon ini berguna untuk penghuni melakukan berbagai aktivitas atau *quality time* bersama keluarga. Karna penulis ingin merancang sebuah ruang kumpul yang dapat digunakan selain ruang keluarga dan ruang tamu. Dengan adanya balkon multifungsi ini, penghuni dapat merasakan suasana berkumpul dengan cara yang berbeda.

Kesimpulan

Dari perancangan sayembara desain rumah 12 meter x 12 meter dengan konsep kontemporer ini, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam merancang sebuah hunian atau tempat tinggal sangatlah penting untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan ruang yang diminta oleh *user*. Serta mendesain sebuah interior juga sangat penting bagi psikis *user*, dan memikirkan kenyamanan termal, tataunan, dan pencahayaan.
2. Konsep kontemporer adalah konsep yang bersifat dinamis, rapih, modis, bersih, fleksibel, tidak terikat dengan aturan-aturan, dan sedang *up to date*. Dan juga konsep ini hadir karena user menginginkan hunian dengan desain efisien.
3. Penggunaan material alam seperti kayu, dan warna-warna natural seperti coklat, abu-abu, hitam, dan putih juga melengkapi desain interior pada rumah tinggal ini.
4. Fungsi dibuatnya balkon multifungsi ini sangat bermanfaat di masa pandemi seperti ini. Balkon ini dapat digunakan untuk *quality time* bersama keluarga. Penulis merancang fungsi balkon ini untuk menggantikan fungsi ruang yang biasa digunakan *user* untuk *quality time* bersama keluarga seperti ruang keluarga, untuk memberi kesan perasaan yang berbeda jika menggunakan balkon ini udah berbagai fungsi.

Daftar Pustaka

Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 84.
Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary Architecture: Its Roots and Trends*. P. Theobald.