

Studio Arsitektural dan Penyesuaian dengan Era Digital

Carstensz Raditya Janecek ¹, Issa Samichat Ismail Tafridj ²

^{1,2} Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Email korespondensi: carstensz.radityajanecek.upj.ac.id

Abstrak

Sebagai akademisi, teori, dan ilmu yang dipelajari dan diberikan oleh institusi pada zaman moderen ini sangatlah detil dan spesifik sesuai perkembangan. Sejarah, ilmu, dan perkembangan teknologi pada bidang arsitektural sangat berkembang pesat. Namun disisi lain, implementasi pada dunia nyata atau non akademis, masih minim atau bahkan jauh dari teori yang dipelajari pada institusi pendidikan. Pada kenyataannya untuk tetap relevan dalam persaingan bisnis, sebuah studio harus berkompromi dengan idealisme, bahkan metode perancangan untuk memenuhi permintaan klien. Minimnya pengetahuan klien tentang ilmu arsitektural menjadi faktor kesulitan tersendiri pada kasus ini. Dikarenakan klien hanya melihat gaya arsitektural dari internet tanpa mengetahui konteks dan metode dibalik suatu gaya tersebut. Selain itu pemasaran pada media digital lainnya juga tak kalah penting untuk tetap bersaing dengan studio desain lainnya. Pemasaran digital berperan sebagai portofolio perusahaan agar dapat menarik klien baru.

Kata-kunci : *digital*, rancangan, pemasaran, klien, implementasi

Pengantar

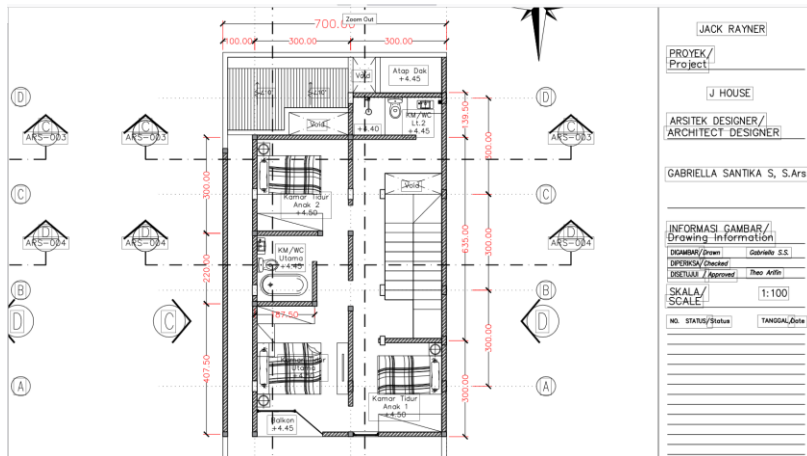
Sebagian besar proyek arsitektural didominasi oleh bidang cabangnya, yaitu interior. Dikarenakan sebagai ruang yang dirasakan dan ditinggali sehari-hari, maka masyarakat ingin mewujudkan ruang dalam yang nyaman, fungsional, dan estetik. Namun kesadaran akan fungsi masih tertutup oleh keinginan estetika klien. Pada kasus ini, kemudahan mengakses informasi dari internet membuat klien datang dengan permintaan secara estetika terlebih dahulu. Sistem kerja yang sangat cepat juga membuat permintaan klien akan penyelesaian proyek menjadi sangat singkat. Disinilah sebuah studio desain harus mempersingkat dan menyederhanakan metode perancangan. Kecanggihan teknologi juga menuntut para perancang untuk mengutamakan presentasi berupa desain 3 dimensi, dengan *output render* yang bagus untuk di diskusikan kepada klien, dibanding metode perancangan yang sistematis.

Data

- Perancangan *interior* lantai dua rumah tinggal. Berada di kawasan daerah Jakarta Barat, memiliki luas 75,25m². Suhu rata-rata mencapai 30° Celcius pada hari yang cerah, dan 27° Celcius pada malam hari. Fasad menghadap ke utara. Proyek ini berada di dalam kawasan kompleks perumahan dengan tingkat kebisingan yang rendah.

Traffic yang berlalu-lalang juga memiliki intensitas rendah. Jarak antar jalanan dan balkon terluar pada kamar utama lantai dua sejauh 5 meter.

- Klien merupakan pasangan suami-istri, yang memiliki dua anak, yang memiliki kebutuhan berupa kamar mandi utama dan kamar mandi anak yang terpisah. Klien memberikan referensi gaya desain yang mereka dapatkan dari internet. Berupa gaya desain yang sederhana dan *contemporary* dengan *colour palette* warna kayu. Dan tidak boleh lebih dari tiga *tone* yang berbeda selain warna netral.



Gambar 1. Denah & *Layout* Interior Lantai 2 yang Dirancang

Isu

Isu yang ada merupakan bagaimana memenuhi kebutuhan berupa tempat yang nyaman untuk beristirahat, penempatan furnitur di luas ruangan yang terbatas, memenuhi kebutuhan akan fungsi. Dalam kamar tidur anak, ruang yang terbatas harus dapat memenuhi kebutuhan untuk belajar dan berganti pakaian.

Tujuan Perancangan

Tujuan utama adalah mewujudkan desain yang memenuhi standar permintaan secara fungsi dari klien. Tujuan kedua merupakan perpaduan konsep visual berupa kontemporer dari klien dengan fungsi tersebut. Jika kedua hal tersebut telah terpadukan, maka kenyamanan akan bisa diciptakan. Tidak hanya dari kenyamanan visual, namun fungsi yang terpenuhi, membuat usaha pengguna dalam melakukan aktifitas bisa diminimalisir, dikarenakan rancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Kriteria

- Fungsi
Memiliki ruang gerak yang luas dalam suatu ruangan, dapat melakukan kegiatan berupa mengganti pakaian, beristirahat, serta memiliki ruang untuk belajar.
- Estetika
Mencapai desain yang enak dipandang, disentuh, dan dirasakan. Memiliki *tone* warna yang lembut serta permukaan tekstur yang terasa natural.

- Kenyamanan
Tercapainya kenyamanan secara visual maupun fisik. Desain perabot yang menyajikan keluasan secara dimensi, namun tidak mengganggu *flow* pengguna di dalam ruangan.

Konsep

Kontemporer dan modern menjadi dasar pembuatan desain. Dikarenakan tekstur dan warna kayu dapat membuat pengguna merasa lebih nyaman dan natural, maka diambil gaya arsitektural Jepang modern yang sederhana. Menurut Geetha Mehta dan Kimie Tada, arsitektur Jepang yang berevolusi pada abad ke-14 pada esensinya adalah "*eliminating the inessentials.*"

Prinsip ini lebih memberi ke *emphasis* kepada simplisitas dan fungsionalitas. Dari segi estetika mengambil garis-garis linear yang tegas, menggunakan aksent tekstur kayu, yang didominasi oleh warna netral seperti putih. Sementara untuk kemudahan dalam perawatan kebersihan, lantai menggunakan marmer. Selain mudah dibersihkan, juga memberi estetika kontras warna yang gelap, dan juga marmer dapat menyimpan hawa sejuk untuk menjaga suhu ruangan agar tetap dingin.

Furnitur dibuat dengan bentuk persegi, menggunakan bahan SPC tekstur kayu. Perabot dirancang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti penyimpanan pakaian. Lampu didesain menggunakan *lightbox* kayu. Selain untuk memfokuskan pencahayaan ke arah bawah, juga menambah nilai estetika yang lebih terlihat natural, namun dengan bentuk persegi juga membuat keseluruhan ruangan bergaya kontemporer.



Gambar 2. Ruang Tidur Utama



Gambar 3. Kamar Mandi Ruang Tidur Utama

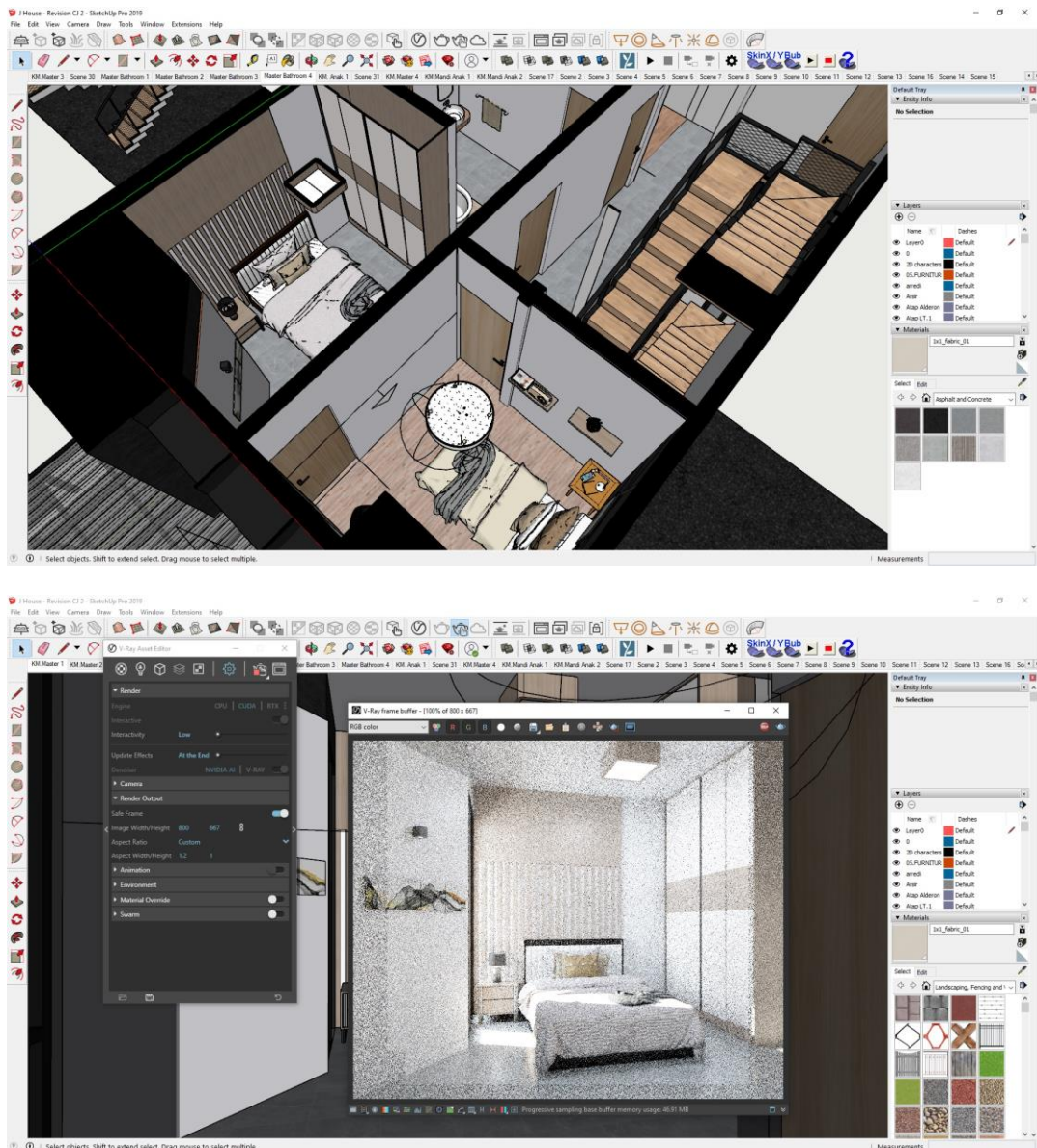


Gambar 4. Referensi *Visual* dari Klien

Ciri khas keseluruhan dari desain interior ini adalah garis linear *vertical* yang berbahan kayu. Hal ini ditempatkan untuk menambah aksen dan kesan kehangatan pada ruangan, serta memberi kesan sederhana dalam desain di era moderen ini.

Tahap Perancangan

- Pengumpulan data dari klien
- Mendengarkan dan menerima referensi dari klien
- Proses perancangan tiga dimensi



Gambar 5. Proses Render Image

Kesimpulan

- Pengamatan terhadap permintaan klien menjadi sebuah hal yang fundamental untuk tetap menjaga kepercayaan dengan dapat memberikan hasil yang maksimal.
- Gambar presentasi berupa gambar tiga dimensi seperti diatas lebih menjadi prioritas dalam mengkomunikasikan hasil rancangan terhadap klien yang mayoritas merupakan orang yang awam tentang proses dan metode mendesain.
- Konsep kontemporer dan minimalis sekarang menjadi doktrin tren yang sangat digemari oleh klien desain. Maka dari itu hasil rancangan harus diubah menjadi sesuatu yang jarang

- Hasil dari pengamatan dan pengalaman kerja mengindikasikan bahwa mayoritas klien masih memiliki referensi hasil rancangan visual saja yang didapatkan dari media sosial. Untuk fungsi dan kenyamanan merupakan tugas perancang untuk menjelaskan, mengedukasi, dan memberi pengertian kepada klien tentang mengapa hal tersebut merupakan hal yang penting dalam sebuah rancangan.

[illegible]