

Memahami Kepraktisan dan Fungsionalitas Ruang pada Desain Nataneka

Hafidz Muhamad¹, Brian Filbert Pradharna², Agus S. Ekomadyo³

^{1,2,3} Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung

Email korespondensi: hfdzmuhamad@gmail.com

Abstrak

Setiap arsitek memiliki metode serta pendekatan tersendiri untuk mencapai kesuksesan desain. Pendekatan ini melibatkan pola pikir, tujuan, serta keinginan klien pada setiap proyeknya. Yang mana pada akhirnya pendekatan berbeda dari setiap arsitek menghasilkan karakter yang khas pada rancangannya. Nataneka ialah biro arsitektur yang memberikan perhatian khusus pada pembuatan ruang yang fantastis serta peningkatan fungsi dan kepraktisan desain. Nataneka mencapai hal ini dengan terus mempelajari material dan konsep arsitektur. Sehingga nataneka berani untuk menciptakan kebaruan yang menjadi ciri khas pada setiap desainnya. Untuk membuktikannya, dilakukan telaah dengan mengidentifikasi beberapa proyeknya yang dianggap representatif, yang selanjutnya dieksekusi melalui metode *Understanding Design: Inside Design* (Dorst, 2003). Sehingga dapat dipahami tentang karakteristik desain Nataneka dalam merancang dan menemukan solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi. Dari hasil analisis didapatkan kesimpulan bahwa proyek yang dirancang oleh Nataneka mengusung konsep *Pragmatical Functionality* yang mengedepankan aspek *functionality* dan *practicality*.

Kata-kunci : *understanding design*, nataneka, fantastis, fungsi, praktis.

Pendahuluan

Menciptakan langgam bangunan merupakan cita-cita setiap arsitek. Tidak pantas rasanya seorang dipanggil 'arsitek' bila desain bangunan adalah hasil meniru, memanipulasi, dan menyesuaikan. Lalu bagaimana cara seorang menemukan karakter desainnya? Tentu saja karakter tersebut harus ditempa melalui kerja keras, rasa ingin belajar, ketidakpuasan, merenung, dan berharap eureka itu segera datang. Seandainya semuanya sesederhana itu. Ciri khas pun tidak akan nyata kalau tidak diakui. Perlu waktu bertahun-tahun, proyek demi proyek untuk seorang arsitek diakui keberadaannya oleh dunia perarsitekturan.

Prinsip mendesain seorang arsitek sudah seharusnya seperti mencintai. Seperti seorang yang sedang kasmaran, bagaimana mungkin tidak memperlakukan kekasihnya dengan spesial? Begitulah sikap arsitek terhadap desainnya, memberikan sentuhan-sentuhan personal dari nilai yang ia yakini pada setiap ruang dan tampak desain yang ia kerjakan. Sehingga nantinya, ciri khas bukan lagi sekedar tanda tangan pada lukisan seniman, melainkan bukti cinta arsitek terhadap bangunan dan dunia arsitektur. Tanpa menemukan ciri khas, melakukan pendekatan-pendekatan desain dapat menjadi sesuatu yang membosankan dan tidak menggairahkan.

Desain yang akhirnya dipilih arsitek, disetujui klien, dan diizinkan legislator tidak mungkin sempurna. Namun bila seorang arsitek berhasil menyisipkan ciri khasnya pada setiap desainnya tentu saja

kekurangan dan kecacatan desain akan menjadi insignifikan. Oleh karena itu, arsitek muda tidak boleh masuk ke dalam zona nyamannya, harus terus mempelajari preseden, memahami berbagai langgam dari seluruh dunia, dan berani melakukan terobosannya dalam mendesain. Mempelajari ciri khas seorang arsitek pun menjadi hal yang mendasar bagi para penekun arsitektur. Hal tersebut dilakukan dengan meneliti yang merupakan kemampuan dasar akademisi.

Nataneka sebagai salah satu biro arsitek di Indonesia telah mampu menemukan identitasnya melalui proyek-proyek yang mereka kerjakan. Untuk mengetahui hal tersebut maka diperlukan metode yang dapat menggambarkan biro arsitek dan rancangannya. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu metode pemahaman desain arsitek melalui refleksi dari penelitian Kees Dorst (2003).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan kerangka analisis dan pendekatan pemahaman desain melalui teori analisis berdasarkan metode *Inside Design* dari buku *Understanding Design: 175 Reflection of Being Architect* yang ditulis oleh Kees Dorst (2003). Data yang diperoleh berdasarkan profil perusahaan Nataneka serta wawancara secara tatap muka terhadap salah satu principal yaitu Sukendro Sukendar Priyoso di Jakarta. Wawancara dimulai dengan pemaparan profil biro secara umum, proses mendesain, dan penjelasan beberapa proyek yang pernah dikerjakan. Proses analisis akan diperjelas dengan beberapa proyek terkait, seperti Masjid Al-Ahdhar, *Furniture House*, dan Bandara Mali Alor.

Memahami Desain dari Dalam

Understanding Design mengkaji perihal desain dan prosesnya dari berbagai macam aspek yang melingkupinya. Dalam buku yang berjudul *Understanding Design: 175 Reflection of Being Architect* yang ditulis oleh Kees Dorst (2003), kata refleksi menjadi sebuah keyword yang menjelaskan keseluruhan isi buku. Maksud kata refleksi disini yaitu pemahaman desain didapat melalui perenungan terhadap pengalaman arsitek. Dengan pendekatan refleksi, desainer bisa mengeksplisitkan pengalaman implisit mereka saat merancang. Pengetahuan yang eksplisit akan membantu dalam menemukan berbagai kemungkinan yang dapat terjadi dalam sebuah desain.

Dalam bukunya, teori *Understanding Design* terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain, *Inside Design*, *Around Design*, dan *Design in Real World*. Teori yang akan digunakan sebagai metode analisis kasus Nataneka adalah bagian *Inside Design*. *Inside Design* membahas dari dalam desain itu sendiri, mulai dari peran desain dalam prosesnya, masalah yang ditemukan dalam desain, hingga solusi akhir dari desain. Salah satu sub-topik yang dibahas di dalamnya yaitu *Design as*. *Design as* menjelaskan tentang berbagai peran desain yang dikaitkan dengan pengalaman sang arsitek. Sehingga pengambilan keputusan desain bisa lebih tereksplorasi karena sesuai dengan karakternya. Di dalam *Inside Design*, terdapat beberapa peran yang dibahas, yaitu:

1. *Design as Applied Creativity*

Desain sebagai wujud kreativitas seorang arsitek. Kriteria ini didukung dengan percobaan yang dilakukan oleh Brian Lawson terhadap sekelompok mahasiswa matematika (saintis) dan arsitektur (desainer). Ketika dihadapi masalah, kelompok saintis cenderung memulai proses dengan menganalisis masalah untuk kemudian mencari solusinya. Sedangkan kelompok desainer justru mengatasi masalah dengan langsung mencoba dengan berbagai kemungkinan. Kreativitas lah yang mendorong seorang desainer untuk fokus pada solusi, bukan permasalahan.

2. Design as Problem Solving

Desain seringkali dianggap sebagai upaya pemecahan masalah, terutama dalam kajian tentang tahap-tahap desain. Dimulai dari tahap awal tentang bagaimana masalah tersebut didefinisikan, untuk kemudian dianalisis, dirumuskan berbagai kriteria untuk mendapatkan solusinya. Penggunaan model pemecahan ini bisa digunakan untuk menstrukturkan pekerjaan desain, namun tidak semua desain dapat diperlakukan demikian.

3. Design as Learning

Desain menjadi sebuah wadah bagi seorang perancang untuk mendapat pengalaman berharga dalam proses pemecahan masalah. Hal ini akan mendorongnya, untuk bisa belajar memahami serta menemukan solusi yang terbaik untuk pemecahan masalah yang dihadapi.

4. Design as Evolution

Proses pembelajaran seorang desainer umumnya akan meningkatkan kemampuan yang ia miliki secara gradual seperti halnya sebuah evolusi. Perkembangan zaman menjadi salah satu faktor pendukung, dimana banyak hal-hal baru yang menambah kreativitas serta nilai desain dari seorang desainer.

5. Design as Social Process

Pada kenyataannya proses perancangan seorang arsitek pasti melibatkan pihak lain. Melalui interaksi dengan orang lain, desain final akan menjadi lebih matang karena telah menerima masukan dari berbagai sudut pandang tentang permasalahan dan solusi desain. Setiap profesi tidak hanya membawa pengetahuan mereka pada suatu pekerjaan desain, namun juga gagasan, ekspektasi, dan ambisi yang mereka miliki.

6. Design as Game

Kriteria ini menganalogikan desain sebagai sebuah permainan yang mengasyikkan dengan aturan main yang sederhana. Dimana seorang desainer harus menggunakan kecerdasan dan kreativitasnya untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan yang rumit. Desainer harus berusaha dengan segala cara untuk mencapai keberhasilan dari sebuah proyek yang ia kerjakan.

Design Problems, yaitu penjabaran permasalahan pada suatu desain akan membuat proses mendesain menjadi lebih kompleks. Selain itu dibahas pula kebebasan desainer untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut, karena pada dasarnya, satu permasalahan dapat diselesaikan dengan beragam solusi. Kebebasan dalam memilih solusi juga dikaitkan dengan kebutuhan dan syarat-syarat dari hasil yang diharapkan nantinya.

Dimana ada masalah, disitu pula ada solusinya. *Design Solution* adalah sub-topik yang membahas tentang cara desainer untuk mencari solusi yang tepat berdasarkan permasalahannya. Diantara cara-cara yang dapat dilakukan untuk menemukan solusi yaitu melalui pandangan pengguna, seni berinteraksi dalam desain, konstruksi cerita proses mendesain, logika, serta perbandingan dengan kompetitor.

Profil Arsitek

Nataneka *Architect* merupakan biro arsitektur yang berdiri pada tahun 1999 dan diprakarsai oleh dua arsitek terkenal di Indonesia, yaitu Sukendro Sukendar dan Jeffry Sandy. Keduanya konsisten dalam upaya menghasilkan karya yang sangat baik untuk berkontribusi terhadap Arsitektur Indonesia. Karya-karya Nataneka berfokus pada arsitektur inovatif di bidang desain arsitektur, desain interior, desain perkotaan, dan desain lansekap. Tidak hanya proyek dalam negeri, Nataneka juga memiliki hubungan baik dengan beberapa biro arsitek mancanegara.

Beragam penghargaan dan kompetisi telah membuat namanya semakin dikenal di dunia arsitektur, mulai dari IAI Award pada tahun 2006 lewat proyek *Small Urban House*, pada 2009 untuk *Furniture House*, dan pada 2012 untuk *Gelagah House*. Salah satu karyanya yang paling fenomenal Bandar Udara Mali, Alor, Nusa Tenggara Timur yang berhasil menyabet predikat juara pada Sayembara Desain Bandar Udara Nusantara 2015. Unikny bandara ini mampu menunjukkan konsep modernnya sebagai bandara, namun tetap menonjolkan keunikan budaya setempat, yaitu Nusa Tenggara Timur.

Nataneka berkediaman di sebuah kantor kecil 6x6 di daerah Menteng Atas, Jakarta, yang merepresentasikan bagaimana Nataneka menjawab permasalahan lahan terbatas. Biro ini menekankan pada penciptaan ruang yang fantastis dengan meningkatkan fungsi dan kepraktisan. Sehingga pemanfaatan ruang dan massa dalam kantor terasa sangat kompak dan tidak sempit. Contohnya pada partisi antara ruang kerja dan ruang tamu dapat dimanfaatkan sebagai lemari penyimpanan buku dan mesin fotokopi dengan bukaan dari beragam sisi sehingga memangkas penggunaan ruang. Dalam ruangan 36m² tersebut, dibuat pula mezanin yang langsung dihadapkan dengan ruang kerja bagi karyawan magang dan layar proyektor untuk menonton.

Nataneka selalu melakukan pembelajaran dan perengungan dalam perancangan desain. Dimana referensi arsitektur melalui buku sangatlah penting, dan kegiatan travelling untuk mengunjungi bangunan arsitektural menjadi kebutuhan yang mendasar. Kekaguman pada seorang arsitek professional juga menjadi suatu keharusan bagi setiap pegawai agar bisa meneladani prinsip serta konsep yang akan menjadi model dalam perancangan desain kedepannya.

Telaah Desain Nataneka

Kasus 1: Masjid Al-Ahdhar, Bekasi



Kota Bekasi kini mempunyai sebuah *image* modern sekaligus asri di lingkungannya melalui Masjid Al-Ahdhar. Al-Ahdhar sendiri berasal dari bahasa Arab yang artinya hijau,. Penamaan ini menunjukkan keinginan arsitek untuk merancang masjid yang tidak hanya sebagai situs penyelaras spiritual terhadap sang Khalik, namun juga terhadap lingkungan. Masjid ini bertempat di Perumahan *Green*

Park, Jati Melati, Kota Bekasi. Dengan mengambil konsep lingkungan, masjid ini dibangun agar bisa memberikan nuansa asri dan organik bagi jamaahnya yang menetap di “perumahan hijau” ini.

Kemampuan arsitek sejak awal sudah diuji, ketika ia dihadapi dengan permasalahan bentuk lahan yang tidak beraturan dan memaksa bangunan untuk melebar ke samping. Namun kendala ini akhirnya dapat disiasati oleh arsitek dengan pelebaran samping masjid yang baik walaupun berbeda dengan kebanyakan masjid pada umumnya.

Bagian paling menonjol dari masjid ini adalah atapnya yang tidak berbentuk kubah, namun menggunakan atap pelana dengan mengadopsi konsep masjid-masjid pada saat perkembangan Islam, yakni berbentuk Langgar, atau pendopo tanpa dinding.

Isu spiritual diterapkan oleh arsitek ke dalam bangunannya melalui pembangunan minaret/menara masjid yang melambangkan *Hablumminallah* (hubungan dengan Allah) serta massa masjid yang sejajar dengannya melambangkan *hablumminannas* (hubungan sesama manusia). Sedangkan nuansa lingkungan terasa dengan pencahayaan yang tidak berlebihan, serta adanya kolam pantul dan taman vertikal yang membuat khusyuk dan perasaan menyatu dengan alam.

Kasus 2: Furniture House, Kalibata



Furniture house adalah sebuah rumah tinggal yang terletak di kawasan Jakarta Selatan yang padat penduduk. Daerah kota besar yang dipadati penduduk, memberikan tantangan berupa lahan hunian yang terbatas. Sehingga proyek ini menjadi tantangan bagi arsitek untuk menjawab isu keterbatasan lahan, namun tetap dapat memenuhi keinginan klien. Proyek ini mendapatkan penghargaan utama dari IAI Award pada tahun 2009.

Rumah tinggal ini menerapkan konsep *Compact Building*. Karakter Nataneka untuk menciptakan ruang yang fantastis dengan meningkatkan fungsi dan kepraktisan tercermin pada perancangan rumah ini. Dimana dalam setiap lahan dari suatu proyek dapat dimaksimalkan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan fungsi ruang.

Penerapan konsep ini tentunya dilakukan dengan permainan furnitur yang dapat menciptakan keberagaman fungsi ruang. Furnitur selain berfungsi sebagai elemen pengisi ruang juga dapat berperan di bidang lain, seperti menggantikan dinding sebagai pembatas ruangan, panel kayu yang menjadi sekat temporer dan dapat digeser untuk menjadi storage berjajar, serta *wall bed* yang dapat menghemat penggunaan ruang.

Dari konsep *Compact Building*, Nataneka juga mempelajari sebuah konsep baru, yaitu *Open Plan House*. Konsep ini menjelaskan tentang keterbukaan ruang pada rumah karena minimnya sekat, dimana Nataneka berhasil mengolah tata ruang rumah melalui pengaturan furnitur.

Kasus 3: Bandara Mali, Alor, NTT



Bandara Mali Alor adalah sebuah karya terpilih pada Sayembara Bandar Udara Nusantara 2015. Bandara ini terletak di Pulau Alor, Nusa Tenggara Timur yang berbatasan langsung dengan Timor Leste. Menurut Nataneka, bandara adalah pintu gerbang suatu negara, sehingga harus bisa memberikan impresi kepada pengunjungnya.

Bandara Mali Alor memberikan *image* futuristik pada desainnya dengan tetap menghormati warisan leluhur yang ada disana. Ketika memasuki Bandara, pengunjung akan disambut dengan bentangan atap dengan void yang sangat besar. Sehingga udara dan cahaya matahari yang masuk ke bandara melimpah. Agar lebih sejuk, arsitek menempatkan kolam pantul di sisi kiri dan kanan untuk menciptakan suasana teduh, hening, dan cantik.

Kearifan lokal yang diusung mengantarkan Nataneka ke podium juara. Identitas lokal Nusa Tenggara Timur sangat terasa pada desainnya. Bentuk atap bandara mengadopsi atap rumah adat Alor. Penggunaan material alam setempat terlihat pada dinding batu tempel yang ada di gerbang depan bandara serta wewangian kenari yang menjadi ciri khas dan daya tarik Alor.

Desain Menurut Nataneka

Dari beberapa contoh diatas dapat kita analisis karakter dan cara berpikir Nataneka dengan menggunakan metode *Understanding Design: Inside Design* milik Dorst. Pada kriteria *Design as Applied Creativity*, Nataneka selalu menganalisis konteks lahan yang selanjutnya dieksplorasi lebih lanjut dengan pembuatan alternatif desain. Sistem *trial and error* menjadi metode Nataneka untuk berpikir kreatif dalam menjawab permasalahan. Contohnya pada isu konteks lahan yang tidak teratur ataupun desain bangunan yang tidak seperti pada umumnya.

Pada kriteria *Design as Problem Solving*, Nataneka menyelesaikan permasalahan teknis dan fungsi ruang sesuai kelebihan dan kekurangan tapak. Desain bagi Nataneka adalah sebuah solusi yang harus diselesaikan menurut konteks lahan. Menurutnya, apa yang dibutuhkan itu lebih baik dari apa yang diinginkan.

Pada kriteria *Design as Learning*, Nataneka belajar bahwa dalam eksplorasi suatu elemen bangunan secara spesifik dapat merealisasikan bentuk yang estetik. Contohnya pada kasus Bandara Mali Alor, Nataneka mempelajari struktur rumah adat masyarakat setempat, yang pada akhirnya menjadi acuan dalam merancang bandara yang futuristik.

Pada kriteria *Design as Evolution*, Nataneka mengembangkan dirinya dengan secara gradual dengan perbaikan aspek tertentu yang pernah ia kenali sebelumnya. Contohnya adalah elemen seperti struktur pada Bandara Mali Alor (2015) yang berbentuk prisma segitiga memiliki desain yang mirip dengan atap Masjid Al-Ahdhar (2018). Walaupun keduanya mengadopsi unsur budaya yang berbeda, namun terdapat kemiripan desain yang menjadi wujud penyempurnaan dari proyek sebelumnya.

Pada kriteria *Design as Social Process*, Nataneka bekerja dalam sebuah biro kecil sebagai sarana berdialog dalam pengembangan desain. Menurutnya, kualitas desain yang baik dapat dicapai dengan membangun tim yang memiliki satu frame dan bekerja sama layaknya keluarga. Selain itu desain juga berfungsi sebagai sarana berdialog dengan klien ataupun masyarakat tentang gagasan kreatif

atau nilai-nilai yang ingin diterapkan pada desain. Contohnya adalah perancangan Masjid Al-Ahdhar yang melibatkan warga setempat termasuk dirinya sebagai salah satu penghuni dari Perumahan *Green Park*.

Sedangkan pada kriteria *Design as Game*, Nataneka bermain dengan berbagai faktor perancangan, seperti lingkungan, material, dan teknologi. Sehingga terwujud ruang dan detail yang menjadi kekuatan arsitek. Contohnya pada kasus *Furniture House*, Nataneka menunjukkan keahliannya dalam segi detail dan teknis penerapan konsep *Compact Building*.

Kesimpulan

Melalui pemaparan tiga proyek diatas, dapat dilihat bahwa Nataneka mampu menjawab permasalahan klien dengan memutar balikkan kondisi menjadi sebuah kemungkinan yang tidak dipikirkan oleh arsitek lain, terutama pada isu keterbatasan ruang. Misalnya massa masjid umumnya memanjang ke belakang karena banyaknya shaf, namun Masjid Al-Ahdhar menghiraukan stereotip tersebut dengan membuat masjid yang melebar karena isu konteks lahan.

Selain itu, Nataneka adalah biro arsitek yang tidak terlalu berkuat dengan keindahan tampak, namun sangat ahli dalam hal keteknisan, terutama detail. Mulai dari material ataupun furnitur selalu menjadi titik fokus bagi Nataneka untuk dieksplorasi lebih jauh demi menciptakan ruang yang fantastis. Material, teknologi, dan produk bukan hanya ciri khas yang ditonjolkan oleh Nataneka, namun telah menjadi kekuatan bagi biro ini untuk dapat memuaskan klien. Detail-detail yang telah diperhitungkan inilah yang membuat Nataneka berhasil menjaga kepraktisan fungsi bangunan, di lahan sempit sekalipun.

Dari kedua sifat ini, akhirnya dapat disimpulkan mengenai karakter desain dari Nataneka, yaitu memiliki konsep *Pragmatical Functionality*, dimana dalam setiap desainnya, Nataneka selalu mengambil titik terang solusi dengan mengedepankan aspek *functionality* and *practicality*. Segi kepraktisan dan penggunaan ruang adalah hal serius yang perlu diperhatikan dalam perancangan, sehingga sebuah desain tidak hanya bernilai estetik namun tetap memiliki nilai guna. Hal ini lah yang menjadi kekuatan desain dari Nataneka untuk dapat terus berkarya dalam dunia Arsitektur.

Daftar Pustaka

- Dorst, K. (2003). *Understanding Design: 175 Reflection of Being Architect*. BIS Publishers.
- Ekomadyo, A. S. (2019). *Memahami Desain Melalui Refleksi*.
- Ekomadyo, A. S. (2019). *Teori Desain Arsitektur*. Bandung: ITB Press
- Eldiyanti, Y. (2018). *Nataneka*. Diakses pada 4 Mei 2019 pukul 07.20 dari <https://www.styleanddecormagz.com/nataneka/>
- Good News From Indonesia (2018). *Mengintip Desain Bandara Cantik "Surga di Timur Matahari"*. Diakses pada 5 Mei 2019 pukul 09.14 dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/01/22/mengintip-desain-bandara-cantik-surga-di-timur-matahari>
- Kumparan (2018). *Melihat Masjid Al Ahdhar di Bekasi, Berkonsep Pendopo Tanpa Dinding*. Diakses pada 5 Mei 2019 pukul 07.05 WIB dari <https://kumparan.com/@kumparannews/melihat-masjid-al-ahdhar-di-bekasi-berkonsep-pendopo-tanpa-dinding>
- Nataneka About (2019). Diakses pada 4 Mei 2019 pukul 08.21 WIB dari <http://nataneka.com/menu/splash>.
- Akmal, I. (2015). *Furniture House, Fungsionalitas Berbalut Estetika*. Diakses pada 5 Mei 2019 pukul 08.42 dari <https://rumahideseri.wixsite.com/serirumahide/single-post/2015/01/09/Furniture-House-Fungsionalitas-Berbalut-Eстетika>