

Desain Humanis dan Efisien Aaksen Studio

Kasus: Aaksen Studio

Krisna Agustriana¹, Agus S. Ekomadyo²

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

Email korespondensi: krisagtrian@gmail.com

Abstrak

Aaksen adalah perusahaan rintisan berbasis studio arsitektur dan desain interior yang berlokasi di Bandung. Dalam hal perancangannya, *startup* yang didirikan pada tahun 2018 ini berfokus pada proses desain yang efisien namun tetap beres eksperimen dalam hal estetika. Artikel ini akan menjelaskan karakter Aaksen Studio dengan menggunakan buku *Design in Architecture: Architecture and Human Sciences* (1973). Broadbrent (1973) menyimpulkan dalam bukunya bahwa kompleksitas dalam perancangan arsitektur dapat direkonsiliasi dan diintegrasikan menjadi suatu rancangan yang memiliki karakter humanis dan efisien dengan cara menyadari kebutuhan manusia serta sosial dan strategi penerapan berikut teknis desain yang sesuai. Relevansi antara *human sciences* dengan perancangan arsitektur dapat ditemukan dalam desain-desain Aaksen Studio melalui analisis tiga sistem penting dalam rancangan menurut Broadbrant (1973) yaitu *environment system*, *building system*, dan *human system*. Sebagai *startup*, penyelesaian *human system* dicapai oleh Aaksen studio melalui analisis keinginan dan kebutuhan klien. Sedangkan dalam metode konstruksi, studio ini menggunakan sistem modulasi dan fabrikasi, khususnya material kayu. Selain itu, rancangan lain seperti *Nor House* dan *Bobobox* mempertimbangkan konteks lingkungan yaitu di mana dan tujuan tempat tersebut didirikan. Aaksen studio mempertimbangkan tiga sistem mayor yang berkaitan dengan lingkungan, bangunan, dan manusia untuk menghasilkan desain yang humanis dan efisien.

Kata-kunci : *design in architecture*, *human science*, aaksen, humanis, efisien

Pendahuluan

Perusahaan rintisan arsitektur biasanya didirikan oleh arsitek muda yang tidak ingin bergabung dengan perusahaan mapan. Salah satu hal yang penting dalam *startup* adalah kontinuitas proyek. Melalui proyek-proyek ini dapat ditelaah konteks/misinya, tujuan perancangan, dan beberapa konsep penting yang akhirnya dapat menjelaskan karakter desain biro yang bersangkutan.

Untuk mempermudah menjelaskan karakter desain, dapat digunakan teori arsitektur. Beberapa teori yang tersedia adalah *Design Method*, *Design in Architecture: Architecture and Human Sciences*, *How Designer Thinks*, *Poetic of Architecture*, dan *Understanding Design*. Biro arsitektur yang akan diteliti melalui salah satu teori tersebut adalah Aaksen Studio.

Aaksen studio merupakan perusahaan rintisan (*startup*) arsitektur dan desain interior yang berdiri sejak Februari 2018 dan berlokasi di Bandung. Aaksen studio mengedepankan efisiensi dan inovasi dalam perancangannya. Beberapa bangunan yang dirancang oleh Aaksen Studio adalah rumah tinggal, hotel kapsul, studio musik, dan kafe.

Melalui telaah profil biro baik secara tidak langsung dan langsung melalui wawancara dan analisis beberapa kasus yang representatif menggunakan *Teori Design in Architecture: Architecture and*

Human Science karangan Geoffrey Haigh Broadbent, cara berpikir, karakter, dan nilai-nilai yang terkandung dalam desain Aaksen studio dapat dijelaskan.

Teori *Design In Architecture: Architecture and Human Sciences*

Pengaruh revolusi industri membuat penyetaraan antara metode desain dengan metode sains. Hal ini dan pandangan positivisme mempengaruhi proses perancangan yaitu harus berorientasi pada sesuatu yang empiris. Pandangan yang terlalu deterministik tentang sains menyebabkan aspek kemanusiaan kurang diperhatikan. *Teori Design in Architecture: Architecture and Human Sciences* oleh Geoffrey H. Broadbent ditulis sebagai reaksi atas modernisme dan determinisme sains dalam desain karena kebenaran tidak selalu berorientasi pada kekakuan rasionalitas pun dapat berdasar dari keragaman. Broadbent melibatkan unsur humanisme sebagai salah satu hal yang harus diperhatikan dalam mendesain.

Buku menekankan tentang hubungan antara manusia dengan arsitektur. Kepuasan manusia menjadi salah satu tujuan yang utama dalam hal pencapaian desain.

Bangunan dirancang sebagai tempat manusia

melakukan aktivitas dengan mempertimbangkan kenyamanan bagaimana pun kondisi iklim di luar. Untuk mencapai hal itu, selain memperhatikan desain, arsitek pun harus memikirkan pemakaian material dan orientasi lingkungan sekitar tempat bangunan didirikan.

Broadbent menarik kesimpulan bahwa perancangan dapat berorientasi kepada manusia serta tetap menggunakan strategi dan teknis desain secara empiris melalui perwujudan desain humanis dan efisien. Hal ini dapat dicapai ketika seorang arsitek memberikan perhatiannya terhadap kebutuhan manusia sebagai individu dan sosial serta posibilitas struktur dan cara bangunan itu didirikan. Dengan cara menyatukan dua elemen tersebut, basis perancangan dapat memiliki tendensi kepada manusia melalui *human science* dan penyelesaian kontruksional melalui sains.

Pada bagian awal buku, Broadbent menggunakan pendekatan psikologi untuk menjelaskan karakter kreativitas arsitek dapat dikategorikan menjadi beberapa yaitu kreatif, semi-kreatif, dan biasa saja/praktisi. Arsitek kreatif cenderung memiliki nilai yang tinggi dalam bidang sosial, menerima diri sendiri, fleksibel, dan berempati. Selain itu, Broadbent menjelaskan mengenai kreativitas yang berasal dari dua tipe yaitu *cyclothime* yang berasal dari jiwa bebas dan ramah dan *schizothyme* yang cenderung diam dan menakutkan. Karakter lain yang dapat dimiliki arsitek adalah berkaitan dengan pola pikir yaitu divergen dan konvergen. Pemikir divergen bekerja dengan kerangka yang tidak jelas serta handal dalam menghasilkan alternatif. Sedangkan pemikir konvergen bekerja dalam sekumpulan kemungkinan yang disajikan dengan baik dan berakhir dengan pengambilan solusi terbaik dari setiap opsi yang tersedia.

Broadbent menjelaskan terdapat empat metode yang bisa seorang arsitek lakukan untuk merancang dan menghasilkan bentuk tiga dimensi bangunan. Adalah pragmatis, ikonis, analogis, dan kanokik desain. Untuk menentukan bentuk bangunan adalah salah satu hal penting dan dapat dicapai melalui teknik tersebut. Akan tetapi desain arsitektur tidak terlepas dari penciptaan bentuk saja. Analisis lokasi, lingkungan binaan, analisis harga adalah hal yang esensial dan harus dipertimbangkan dalam perancangan karena bangunan memberikan pengaruh terhadap keadaan fisik sekitarnya, membutuhkan pembiayaan dan perawatan, serta menggunakan sumber-sumber daya tertentu.

Untuk menciptakan rancangan yang ramah lingkungan namun tetap memperhatikan efisiensi struktur dan kebutuhan pengguna, Broadbent membuat kerangka mengenai tiga hal mayor dalam sistem bangunan. 1) *Environment system*, mencakup konteks budaya dan konteks fisik; 2) *Building system*, mencakup teknologi dan suasana internal; dan 3) *Human system*, berfokus pada kenyamanan dan kebutuhan pengguna atau klien.

Profil Aaksen Studio

Aaksen adalah perusahaan rintisan arsitektur yang berlokasi di Bandung dan berfokus studio perancangan arsitektur dan desain interior dengan proses yang efisien namun tetap bereksperimen terhadap estetika. Sebagai sebuah biro, Aaksen bergerak sebagai tim yang di dalamnya terdapat ahli bidang arsitektur, desain interior, desain produk, dan *researcher*. Hasil rancangan Aaksen studio berupa rumah tempat tinggal, hotel kapsul, kafe, dan studio musik. Fokus biro ini ketika menciptakan suatu karya adalah keberhasilan universalitas desain yang baik bukan fleksibilitas desain bagus menurut kelompok orang tertentu.

Lead architect Aaksen Studio adalah Yanuar Pratama Firdaus. Beliau lahir di Bandung, 6 Januari 1987. Sebelum mendirikan Aaksen studio, Yanuar adalah lulusan Jurusan Arsitektur Universitas Parahyangan. Kemudian ia pernah bergabung dengan Urbane Indonesia, jasa arsitektur ASEP *Development*, dan mendirikan Studio House Studio.

Goal Aaksen Studio berkaitan dengan percepatan arsitektur. Hal ini diimplementasikan oleh biro melalui adanya standarisasi dan sinergisasi yang diwujudkan melalui sistem modulasi dan fabrikasi material yaitu kayu. Aaksen Studio memberikan penjabaran mengenai mengapa perlu adanya standarisasi dan sinergisasi yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap kemampuan biro dan ketersediaan bahan penunjang.

Latar belakang Yanuar yang pernah bergabung dengan ASEP *Development* sebagai kontraktor membuatnya memiliki perhatian terhadap tektonika. Dalam rancangannya sendiri, Aaksen menekankan prinsip *form follows function*. Selain itu, studio ini melihat ketersediaan material kayu di Indonesia yang digunakan sebagai eksplorasi untuk modulasi dan standarisasi. Alasan lain pemilihan kayu sebagai material yang diulik oleh studio ini disebabkan urgensinya terhadap kondisi Indonesia yang berada di daerah Cincin Api Pasifik dan menyebabkan Indonesia rentan terhadap gempa bumi.

Prinsip lain yang dipegang teguh oleh Aaksen adalah "*mikir ke depan, lihat ke belakang*". Studio ini memberikan atensi terhadap bagaimana seharusnya rancangan bangunan di Indonesia yang sering terjadi gempa. *Melihat ke belakang* dilakukan Aaksen dengan cara mengidentifikasi ternyata banyak bangunan tradisional yang terbuat dari kayu dan masih kokoh pasca terjadi gempa. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa Aaksen melakukan eksperimen terhadap material kayu.

Mikir ke depan direalisasikan biro ini dengan konsep kebaruan yang seharusnya ada di Indonesia. Teknik bangunan monolit, kesatuan terorganisasi yang membentuk kesatuan tunggal dan berpengaruh, dianggap sebagai konsep yang semestinya ada. Aaksen mewujudkan hal tersebut dengan cara menganalogikan perancangan rumah atau hunian seperti perakitan mobil tamiya. Konsep merancang rumah seperti merakit mobil diwujudkan Aaksen melalui sistem modulasi dan fabrikasi. Contohnya proyek yang sedang berjalan dengan mengadopsi konsep ini adalah *Loving Cabin* di Yogyakarta.

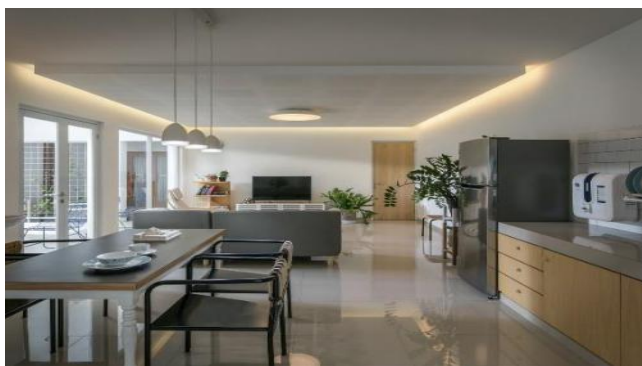
Aaksen studio mempunyai karakter desain yang efisien. Hal ini dibuktikan dengan prinsip *form follows function* dan perhatian khusus terhadap modularitas dan standarisasi material. Selain itu, kenyamanan dan kebutuhan klien atau pengguna pun dipertimbangkan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui analisis pada beberapa proyek biro ini.

Analisis *Design in Architecture: Architecture and Human Sciences* pada Aaksen Studio

Kasus 1: *Norhouse*



Gambar 1. *Norhouse*. Sumber: Aaksen



Gambar 2. Interior *Norhouse*. Sumber: Aaksen

Norhouse didesain secara ikonik. Lokasi *Norhouse* terdapat di tengah-tengah pemukiman yang padat. Akses menuju rumah hanya dapat dilalui oleh sepeda motor. Perancangan desain dengan mempertimbangkan lingkungan seperti ini dilakukan Aaksen dengan cara penggunaan bahan yang ringan secara prefabrikasi agar tidak membuat suasana sekitar terganggu. Selain itu modularitas bangunan disesuaikan dengan lebarnya akses gang yang bersangkutan.

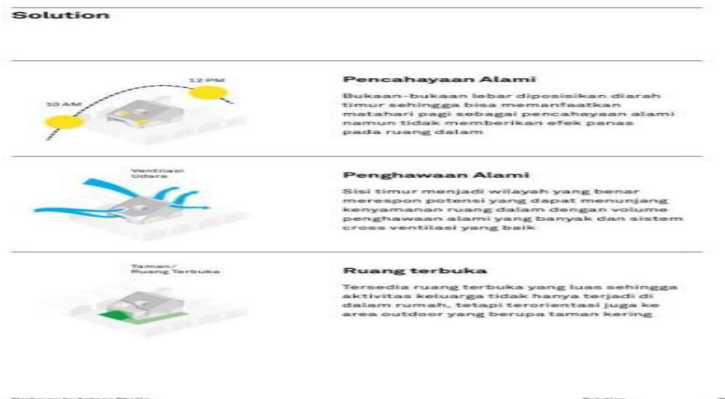
Pemberian warna putih pada *facade* bangunan adalah sebagai kesan bersih dan upaya untuk tetap dapat berbaur menjadi satu dengan lingkungan. Hal itu diperkuat dengan rencana tapak sekitar bangunan yang dibuat berwarna abu menggunakan material alami sebagai langkah menyerupai warna beton pada bangunan sekelilingnya.

Dalam desain *Norhouse*, unsur cahaya menjadi hal penting. Pencahayaan alami menciptakan suasana untuk orang yang berada di dalam agar dapat berkegiatan dengan nyaman. Pun beberapa pertimbangan bukaan untuk akses cahaya disesuaikan tidak terlalu banyak menimbang panasnya cahaya matahari daerah tropis. Selain itu, cahaya menjadi wujud konteks budaya religi melalui jendela berlafadz Allah dengan simbolisasi sebagai petunjuk dan bimbingan tuhan.

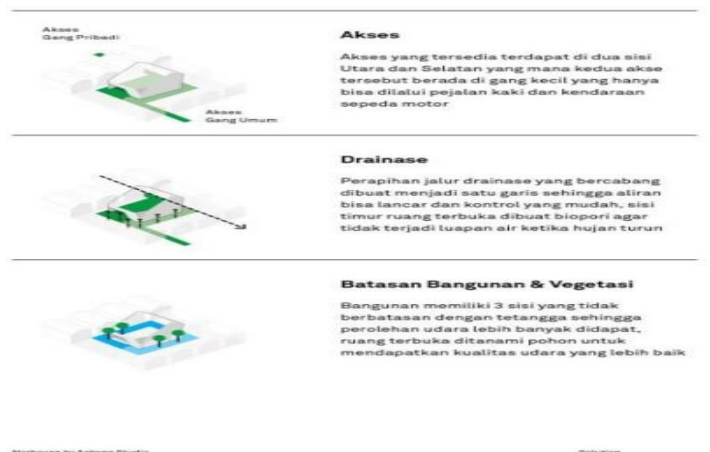
Norhouse menggunakan penghawaan alami. Hal itu ditunjang oleh usaha memaksimalkan sistem *cross ventilation* di bagian sisi timur bangunan.

Kenyamanan pengguna di bagian luar bangunan didesain dengan cara bangunan mempunyai 3 sisi yang tidak berbatasan secara langsung dengan bangunan tetangga sehingga perolehan udara dapat

lebih banyak. Selain itu, untuk mengatasi aliran air disiasi dengan penyatuan percabangan jalur drainase menjadi satu garis dan ruang terbuka dibuat berpori.



Gambar 3. Analisis Desain. Sumber: Aaksen

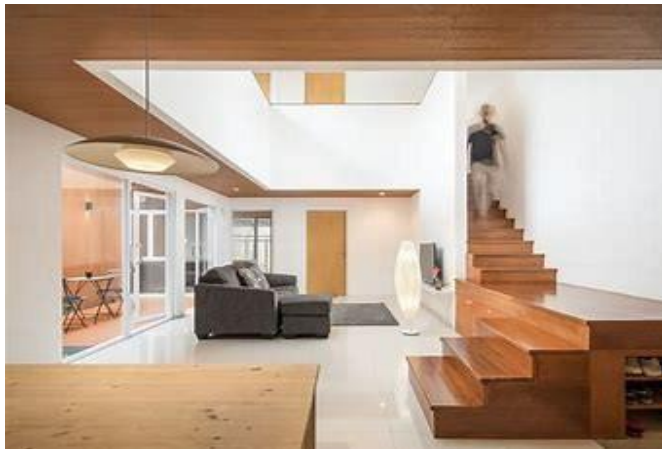


Gambar 4. Analisis Desain. Sumber: Aaksen

Kasus 2: Albizzia House



Gambar 5. Albizzia House. Sumber: Aaksen



Gambar 6. Interior *Albizzia House*. Sumber: Aaksen

Konsep yang sangat penting dari *Albizzia House* adalah penemuan harta karun nenek moyang yaitu kayu yang diawetkan sebagai struktur bangunan. Berawal ketika merenovasi rumah nenek untuk penambahan fungsi, ditemukan kuda-kuda kayu dengan kondisi yang masih bagus. Setelah dilakukan riset, kayu tersebut adalah kayu *Albizzia* yang tumbuh dengan cepat dan ekonomis namun memiliki kualitas yang rendah. Petani asal daerah Ciamis, membuat *grade* kayu ini meningkat melalui pengawetan dengan cara dikubur di bawah sawah setelah masa panen. Hal ini bukan hanya mengisi kantung pori-pori kayu yang rapuh menjadi kuat, sekaligus melekatkan dua substansi bumi menjadi satu kesatuan dengan massa jenis berbeda namun menguatkan satu sama lain. Aaksen Studio berhasil menemukan dan menggali kearifan lokal leluhur yang dapat mengubah sesuatu yang cepat tumbuh namun rapuh, menjadi penuh nilai dan daya guna.

Dalam hal gubahan massa, *Albizzia house* seperti gubahan rumah pada umumnya. Akan tetapi untuk alasan kenyamanan penghuni, terdapat beberapa cara yang dilakukan oleh Aaksen studio. Misalnya, ekspos material kayu dan warna putih pada interior dimaksudkan untuk membuat suasana yang arif melalui penghormatan terhadap warisan nenek moyang (penemuan awetan kayu *albazzia*) dan kesan hangat serta lembut yang cocok digunakan untuk tempat tinggal nenek. Selain itu, di bagian dalam bangunan terdapat *void* yang cukup luas dan dapat digunakan sebagai tranparansi ruang serta kemudahan komunikasi antar penghuni rumah.

Facade utama rumah ini menghadap ke barat yang memiliki intensitas cahaya yang cukup panas di daerah tropis. Hal yang dilakukan Aaksen untuk tetap mengutamakan kenyamanan penghuni adalah melalui peletakan kisi-kisi sebagai upaya untuk menjikankan cahaya matahari dan pohon di bagian teras sebagai penyejuk dan peneduh.

Ketinggian massa bangunan dibuat seirama dengan bangunan sekitar untuk mengurangi kontras antara *facade* bangunan rumah *Albizzia* yang berbeda dari rumah tropis pada umumnya. Penggunaan material kayu di bagian *facade* yang dominan diseleraskan dengan warna kayu di jendela bangunan sekitar juga. Agar warna kayu tidak terlalu mendominasi, dibuat permukaan berwarna putih pada beberapa bagian tampak yang lain dan aksen hijau menggunakan vegetasi.

Kasus 3: Bobobox



Gambar 7. Interior *Bobobox*. Sumber: Arsitag



Gambar 8. Interior *Bobobox*. Sumber: Arsitag



Gambar 9. Interior *Bobobox*. Sumber: Arsitag



Gambar 10. Eksterior *Bobobox*. Sumber: Arsitag

Konsep yang menarik dari *Bobobox* adalah hotel kapsul dengan interior kamar hotel yang dapat selaras dengan suasana yang diinginkan oleh penghuni melalui *ambiance* perubahan warna di dalam ruangan. Penghuni dapat memilih perubahan suasana melalui penerangan misalnya situasi yang hangat dengan lampu berwarna kuning atau tenang dengan lampu berwarna biru atau ungu. Pada lahan yang terbatas, *Bobobox* ingin memberikan pengalaman yang kaya kepada pengguna fasilitas.

Hotel kapsul ini didirikan berdekatan dengan stasiun utama Kota Bandung untuk menarik pengunjung namun dengan keterbatasan lahan. Untuk mengatasi hal tersebut dibuat konsep penataan ruangan tumpang tindih berbentuk L dengan perumpamaan kamar atas berada di langit (*sky room*) dan kamar bawah seperti berada di dekat bumi (*earth room*). Selain ruang tidur, terdapat ruangan penunjang untuk pengunjung yang lain seperti pada pembagian area publik (*front desk*), semi-privat (mushola dan *pantry*), dan privat (kamar mandi).

Dalam merancang *Bobobox*, Aaksen Studio menggunakan kayu plywood agar mudah dibangun dan dibentuk. Keseluruhan unit kapsul ini dibangun secara prefabrikasi sehingga dapat langsung dibangun di tempat.

Kasus 4: *Stoy House*



Gambar 11. *Stoy House*. Sumber: Arsitag



Gambar 12. *Stoy House*. Sumber: Arsitag

Stoy House adalah rumah yang merefleksikan hobi dan ketertarikan pemiliknya. Dalam hal ini, keinginan, kebutuhan, dan kenyamanan penghuni adalah hal yang paling dieksplorasi. Rumah dianalogikan sebagai kanvas kosong yang nantinya dapat dilukis sedemikian rupa oleh penghuninya. *Stoy House* membandingkan manusia dan rumah yang selalu tumbuh, berkarat seperti besi, berlumut seperti tanah.

Fitur rumah ini sebagai penyaluran hobi antara lain penyusunan batu bata pada dinding yang sedemikian untuk pemajangan Lego. Pengecatan *track* mobil tamiya pada salah satu dinding dalam bangunan, dan teralis besi yang pada setiap tingkanya dihiasi miniatur mobil.

Kesimpulan

Dalam tahap awal rancangan, Aaksen Studio termasuk ke dalam tipe divergen sebagai reaksi dari keinginan biro untuk mengeksplorasi bersama dengan tim riset terlebih dahulu yang menyebabkan tim bekerja dalam kerangka yang tidak jelas. Setelah itu sebagian besar pemikiran biro ini adalah konvergen sesuai dengan pedoman *form follows function* yang melibatkan rasionalitas dan logika. Tipe kreativitas adalah *cyclothime*, praktisi dan kreatif hal ini ditunjukkan dengan pengalaman dan fokus Yanuar sebagai seorang *lead architect* terhadap tektonika dan memiliki nilai sosial, jiwa bebas, fleksibilitas, dan empati terhadap kondisi dan potensi arsitektur di Indonesia.

Dalam mencapai bentuk gubahan massa 3 dimensi, Aaksen Studio cenderung menggunakan desain pragmatis dan ikonik. Sedangkan, dari segi konstruksi biro ini melakukan eksplorasi terhadap material-material dengan kesan ramping dan kayu sebagai warisan dari sumber daya Indonesia.

Aaksen memiliki karakter desain yang efisien hal ini dibuktikan dengan prinsip *form follows function* dan perhatian khusus terhadap modularitas dan standardisasi material. Ini menjadi pedoman dalam hal perancangan arsitektur. Hal lain yang diperhatikan oleh Aaksen adalah orientasi terhadap kenyamanan dan kebutuhan klien atau pengguna. Misalnya, rancangan *Norhouse* dan *Albizzia* yang didesain berbeda namun tetap memperhatikan kesenjangan lingkungan sekitar serta menjawab isu arsitektur tropis seperti pengaturan cahaya masuk ke dalam ruangan, pengaliran air, dan pemanfaatan udara untuk kenyamanan pengguna baik ketika berada di dalam ataupun di luar sekitar bangunan. Sedangkan dalam rancangan lain, perhatian diberikan sebagai pemenuhan untuk pengalaman yang kaya bagi penghuni atau pengguna yaitu dengan konsep hotel kapsul pada *Bobobox* dan konsep rumah sebagai penyalur hobi pada *Stoy House*.

Desain Arsitektur Akseen memiliki karakter yang humanis dan efisien. Aaksen berhasil merekonsiliasi dan mengintegrasikan dua hal yang disebutkan oleh Broadbent (1973) sebagai kebutuhan kompleks dalam perancangan arsitektur yaitu mempertemukan keinginan dan kebutuhan manusia dengan strategi atau teknik dalam desain. Aaksen berhasil memberikan desain yang berorientasi pada manusia sebagai objek dari *human science* dan struktur sebagai objek sains yang empiris.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Pak Yanuar Pratama Firdaus selaku *lead architect* dari Aaksen Studio yang telah bersedia menjadi narasumber wawancara untuk memberikan wawasan yang lebih luas mengenai bidang arsitektur termasuk perancangan arsitektur dari proyek yang bersangkutan.



Gambar 13. Dokumentasi Wawancara dengan Yanuar Pratama Firdaus Senin, 9 April 2019 di Budaara Kozi Kafe.

Daftar Pustaka

- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture*. New York: John Wiley & Son.
- Firdaus, Y. P. (2019). "Aaksen Studio". Hasil Wawancara. 9 April 2019, Budaara Kozi Kafe.
- Ekomadyo, A. S. (2019). *Teori Desain Arsitektur*. Bandung: ITB Press.
- Lippsmeier, G. (1969). *Tropenbau Building in the Tropics*. Munchen: Callwey.
- Arsip Dokumen Nor House Aaksen Studio. (2018).
- Archdaily (2018). "Norhouse/Aaksen Responsible Architecture".
<https://www.archdaily.com/889730/norhouse-aaksen-responsible-aarchitecture> Diakses 5 Mei 2019
- Archdaily (2019). "AlbizziaHouse/Aaksen Responsible Architecture".
<https://www.archdaily.com/911752/albizzia-house-aaksen-responsible-aarchitecture> Diakses 5 Mei 2019.
- Arsitag (2018). "Bobobox: Futuristic Pods for Smart Traveler".
<https://www.arsitag.com/project/bobobox-futuristic-pods-for-smart-traveler> Diakses 5 Mei 2019.
- Arsitag (2018). "Norhouse: Rumah Cahaya".
<https://www.arsitag.com/project/norhouse-rumahcahaya-1> Diakses 5 Mei 2019.
- Bluprin. (2015). "Stoy House".
<https://www.bluprin.com/id/project/stoy-house> Diakses 5 Mei 2019.
- Bluprin. (2018). "Bobobox".
<https://www.bluprin.com/id/project/bobobox> Diakses 5 Mei 2019.
- Bluprin. (2019). "Albizzia House, Cerita dari Kampung Nenek untuk Masa Depan".
<https://www.bluprin.com/id/blog//albizzia-house-cerita-dari-kampung-nenek-untuk-masa-depan> Diakses 5 Mei 2019