

Satu Prinsip untuk Semua Karya

Contoh Kasus: Proyek Biro Arsitek Atelier Riri

Irfan Nur Fadhilah¹, Marcella Gandakusumah¹, Marcellina Nathania Tjandra¹, Agus Suharjono Ekomadyo²

¹ Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.

² Dosen Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.
Korespondensi : irfanzidan08@windowslive.com

Abstrak

Desain secara umum merupakan suatu hasil dari proses berpikir kreatif seorang perancang pada seluruh bidang keilmuan, salah satunya arsitektur. Namun pada proses perancangannya, cara berpikir seorang perancang bagi sebagian orang masih dianggap sebagai sesuatu yang abstrak serta sulit untuk dipahami bagaimana proses pengambilan keputusan untuk sampai kepada hasil akhir sebuah desain. Karakteristik arsitek yang unik dan berbeda dari perancang lainnya perlu dipahami menggunakan alat bantu berupa teori desain yang tepat agar proses berpikir yang abstrak dapat diteliti secara ilmiah dan terstruktur. Berbagai aspek ditelaah melalui hasil desain berupa karya yang sudah pernah dirancang sehingga data dapat diolah secara representatif serta dapat disimpulkan menjadi suatu karakteristik yang valid. Penelitian ini menggunakan Teori Design Thinking oleh Bryan Lawson. Teori ini menceritakan mengenai desain sebagai sebuah proses, bagaimana proses itu bekerja, permasalahan dan solusi desain, serta langkah-langkah yang dapat diambil dari mengidentifikasi permasalahan desain hingga mencapai solusi untuk mengkaji karakteristik desain dari biro arsitektur Atelier riri sebagai objek penelitian yang mengedepankan prinsip *sustainability* pada karya yang dirancang.

Kata-kunci : perancangan, arsitektur, karakter, alur berpikir

Pendahuluan

Desain merupakan sebuah kata yang kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kata dari desain ini sendiri mempunyai makna yang berbeda-beda tergantung di kalangan mana kata itu digunakan, sehingga terkadang makna dari desain ini menjadi bias. Desain dapat dianggap sebagai aktivitas generik, namun akan terlihat perbedaan yang nyata pada produk akhir yang dibuat oleh desainer-desainer dari bidang-bidang yang berbeda.

Seorang ahli struktur mungkin saja menganggap prosesnya dalam menghitung dimensi dari tiang pada bangunan sebagai proses desain walaupun proses itu hampir secara keseluruhan bersifat mekanikal. Namun, bagi seorang fashion

designer, desain yang dilakukan oleh ahli struktur itu agak membingungkan dari sudut pandangnya. Proses desain dari ahli struktur itu bersifat lebih ke arah sistematis dan presisi, sedangkan proses desain dari fashion design lebih ke arah imajinatif, tidak dapat diprediksi, dan secara spontan.

Salah satu hal yang penting yang harus diketahui mengenai desain adalah desain dapat berupa kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata benda, desain merujuk kepada produk akhir dari sebuah pemikiran, sedangkan sebagai kata kerja, desain merujuk pada sebuah proses.

Namun, proses mendesain masih dianggap sebagai suatu hal yang abstrak serta sulit untuk dipahami bagi sebagian besar orang. Selama ini

kita hanya dapat melihat hasil nyata dari sebuah desain pada hasil akhir dalam bentuk karya atau dapat disebut dengan output rancangan. Padahal pada kenyataannya, diantara permasalahan yang menjadi titik awal lahirnya sebuah desain dan output rancangan terdapat proses yang cukup panjang berupa pengambilan keputusan, alur berpikir, simulasi desain, serta berbagai pertimbangan lainnya untuk sampai kepada output yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan.

Salah satu contoh profesi yang dapat menggambarkan proses merancang secara jelas serta sekuensial adalah arsitek. Seorang arsitek bertugas untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan klien dalam bentuk suatu rancangan bangunan fisik. Beragam kebutuhan yang dijabarkan oleh klien, keterbatasan biaya, peraturan-peraturan pemerintah daerah setempat mengenai bangunan, serta berbagai macam variabel lainnya memunculkan suatu permasalahan desain yang harus diselesaikan oleh seorang arsitek dalam bentuk konsep dan rencana dari awal hingga bangunan yang dirancang benar-benar dapat menjawab kebutuhan klien.

Maka dari itu, Proses pengembangan desain perlu dijabarkan secara ilmiah dan terstruktur agar seseorang dapat memahami cara berpikir seorang perancang secara representatif. Dibutuhkan pemilihan alat bantu berupa teori analisis yang tepat. Berbagai teori telah dikembangkan oleh para tokoh dalam dunia desain yang berusaha menemukan cara agar suatu proses berpikir dalam pada pengembangan desain dapat dijabarkan secara ilmiah dan terstruktur. Bryan Lawson, John Chris, dan Geoffrey Broadbent merupakan beberapa tokoh yang merumuskan suatu teori seperti *Design Method*, *Design in Architecture* dan *How Designer Think* agar dapat mempermudah seseorang untuk mengerti penurunan ide dari suatu desain akhir yang dirancang.

Pada akhirnya teori **Design Thinking oleh Bryan Lawson** dipilih untuk membahas karakteristik dari suatu perancangan desain yang dibuat oleh biro arsitek. Teori Design Thinking

yang dijabarkan oleh Bryan Lawson dalam bukunya yang berjudul *How Designer Thinks* terutama membicarakan mengenai bagaimana desain merupakan sebuah proses, bagaimana proses itu bekerja, apa yang dapat dipahami dan tidak dapat dipahami dari proses ini serta bagaimana proses ini dipelajari dan diaplikasikan oleh para profesional dan para ahli. Pemilihan ini dilakukan dengan melakukan hipotesis hasil analisis data berupa proyek hasil rancangan arsitek yang dipilih dan wawancara langsung agar teori digunakan tepat sasaran serta menggambarkan karakter dari biro arsitek yang akan ditelaah.

Biro arsitek yang dijadikan objek penelitian ini adalah Atelier Riri, salah satu biro arsitek lokal yang didirikan oleh Novriansyah Yakub (Riri) di Jakarta. Biro ini sedang naik daun karena desainnya yang dianggap modern namun tetap mengedepankan konsep keberlanjutan serta ramah lingkungan. Pemilihan ini didasari oleh keterjangkauan penulis untuk mengumpulkan data baik primer maupun sekunder.

Dengan menggunakan alat bantu berupa suatu teori desain yang dipilih, apakah benar kita akan dapat mengerti suatu proses desain yang selama ini dianggap sebagai sesuatu yang abstrak?

Kajian Teori Design Thinking

Desain merupakan aktivitas profesional bagi beberapa orang yang dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Namun desain juga dapat berupa kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan oleh manusia, contohnya mendesain kamar pribadi, menyusun barang di rak, menentukan baju apa yang akan digunakan pada hari itu, memilih bahan dan menyiapkan makanan, merancang liburan. Semua kegiatan-kegiatan sehari-hari itu dapat dianggap sebagai pekerjaan desain atau setidaknya pekerjaan yang mirip desain.

Kegiatan-kegiatan ini sangat bervariasi dan memberikan petunjuk mengenai sifat dasar dari desain. Beberapa kegiatan tersebut melibatkan pemilihan dan kombinasi dari barang-barang yang telah ditentukan. Kegiatan lainnya dapat

menghasilkan suatu barang, mungkin saja akan tercipta suatu hal yang sangat baru dan spesial.

Desainer profesional biasanya membuat desain tidak hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk orang lain. Oleh karena itu, desainer profesional harus dapat mengerti permasalahan yang sulit dijelaskan oleh orang lain dan menemukan solusi yang baik dari permasalahan tersebut. Pekerjaan macam itu tidak hanya membutuhkan feeling untuk material, wujud, bentuk, dan warna, tapi membutuhkan kemampuan yang lebih luas lagi.

Dalam suatu proses desain, tidak ada akhir yang benar-benar dari proses ini. Tidak ada cara yang pasti untuk menentukan apakah suatu permasalahan desain sudah terselesaikan atau belum. Para desainer biasanya berhenti melakukan proses desain ketika mereka sudah kehabisan waktu atau ketika menurut mereka hal ini sudah tidak pantas untuk dikejar lebih jauh lagi. Dalam desain, salah satu kemampuan yang dibutuhkan adalah mengetahui kapan harus berhenti. Karena tidak ada akhir yang pasti dari proses desain, maka sulit untuk menentukan berapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk menemukan solusi dari permasalahan desain ini.

Salah satu karakteristik esensial dari permasalahan desain adalah biasanya permasalahan ini tidak terlihat secara jelas namun harus ditemukan. Tujuan serta halangan yang ada dalam mencapai tujuan tersebut tidak diekspresikan secara jelas dalam proses desain. Jika permasalahan desain tidak disebutkan secara jelas, maka kemungkinan besar desainer juga tidak akan pernah puas dengan permasalahan yang dihadapinya.

Dalam memahami dan mengidentifikasi suatu permasalahan desain serta membuat solusi desain diperlukan proses pemikiran. Namun, arti dari pemikiran ini sendiri sering diperdebatkan juga. Kata berpikir sering digunakan dengan berbagai cara dalam kehidupan sehari-hari seperti kata desain. Teori Design Thinking dibahas oleh Bryan Lawson dalam bukunya yang berjudul *How Designer Thinks*. Buku ini terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama men-

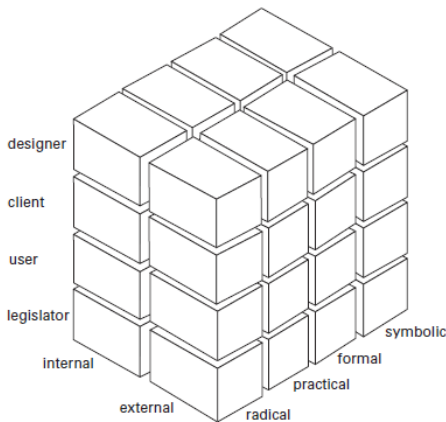
jelaskan mengenai *What is Design?*, lalu bagian kedua menceritakan mengenai *Problems and Solutions*, bagian terakhir menjabarkan Design Thinking.

Dalam bukunya, desain dapat didefinisikan sebagai kata benda ataupun kata kerja. Apabila didefinisikan sebagai kata benda, maka desain merupakan sebuah produk. Produk ini dapat berupa berbagai hal, mulai dari rancangan bangunan sampai pemanggang roti. Namun, apabila desain didefinisikan sebagai kata kerja, maka desain merupakan suatu proses perancangan – proses menghasilkan rancangan suatu bangunan atau bentuk dan teknologi pada suatu pemanggang roti terbaru. Untuk mendukung pembahasan teori Design Thinking, Bryan Lawson mengambil definisi desain sebagai proses berpikir, walaupun sebenarnya definisi desain secara pasti belum ditemukan sampai sekarang.

Permasalahan desain merupakan alasan mengapa proses desain terjadi. Sumber dari kendala desain ini dapat berasal dari klien sebagai sumber ketentuan, desainer sebagai pihak yang merancang, pengguna yang nantinya akan menggunakan desain yang terbuat, maupun peraturan sebagai acuan ketika bekerja. Setiap grup ini dapat menghasilkan kendala internal maupun eksternal. Kendala internal berarti permasalahan desain berasal dari dalam, contohnya adalah keinginan-keinginan klien yang harus dipenuhi oleh seorang arsitek ketika ingin membangun suatu bangunan. Di sisi lain, kendala eksternal berarti permasalahan yang berasal dari luar proses desain itu sendiri, contohnya adalah apakah seorang desainer busana ingin memproduksi rancangannya dengan tangan atau dengan mesin di pabrik.

Dari seluruh permasalahan desain di atas, terdapat fungsi dari permasalahan-permasalahan tersebut, yaitu *radical*, *practical*, *formal*, dan *symbolical*. *Radical* berarti terkait dengan akar dari permasalahan desain dan merupakan alasan utama mengapa proses desain terjadi, contohnya adalah tujuan dibangunnya rumah sakit sebagai tempat orang berobat. *Practical* terkait dengan permasalahan teknis dalam mendesain dan memproduksi, contohnya adalah

permasalahan struktur dalam bangunan. Formal berkaitan dengan organisasi visual dari objek desain, seperti proporsi, bentuk, warna, dan tekstur, contoh yang dapat kita lihat adalah pada teori Vitruvius. *Symbolical* berkaitan dengan pemunculan karakter khas dari suatu desain. Pada desain modern, pendekatan formal lebih sering digunakan daripada pendekatan *symbolical*. Bahkan, di dunia arsitektur, pendekatan *symbolical* tidak begitu dipandang seperti halnya dalam dunia teatral ataupun desain grafis. Seluruh permasalahan desain ini dapat dibuat menjadi sebuah model seperti pada gambar 1.

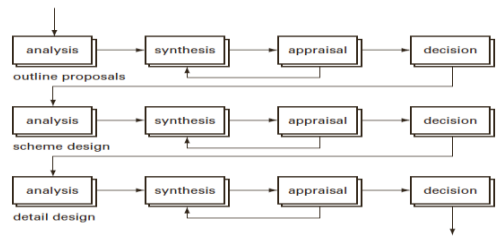


Gambar 1. Model Permasalahan Desain
 (Sumber: *How Designers Think*)

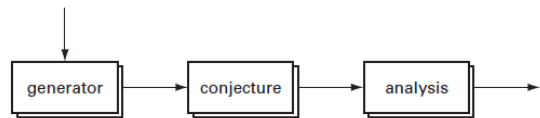
Untuk menyimpulkan, permasalahan desain tidak dapat dijabarkan secara komprehensif dan memerlukan interpretasi yang subjektif. Selain itu, permasalahan desain dapat diorganisirkan secara hierarkis. Sehingga, solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan desain sangat banyak (bahkan tidak terhingga). Walaupun sangat banyak, tidak ada penyelesaian yang benar-benar optimal dan terkadang solusi desain juga merupakan sebuah permasalahan desain.

Dalam proses mendesain, diperlukan sebuah kriteria desain terlebih dahulu. Namun, penentuan kriteria desain sendiri merupakan suatu hal yang sulit dikarenakan oleh peraturan maupun ketentuan yang selalu berubah. Oleh karena itu, proses desain sendiri terkadang tidak pernah berakhir dan solusi desain yang

ditemukan tidak pernah optimal. Proses desain ini pun tidak pernah ada yang benar ataupun salah dan bukan merupakan suatu proses yang hanya menyelesaikan masalah, tetapi juga menemukan suatu permasalahan desain yang baru. Untuk memodelkan suatu proses desain, terdapat dua buah model yang dapat memodelkannya. Model pertama diciptakan oleh Tom Markus dan Tom Maver. Kedua akademisi ini beranggapan bahwa proses desain adalah proses yang linear, namun berliku. Model lainnya diciptakan oleh Jane Darke. Darke berpendapat bahwa proses desain adalah suatu proses 'negosiasi' antara permasalahan dan solusi desain.



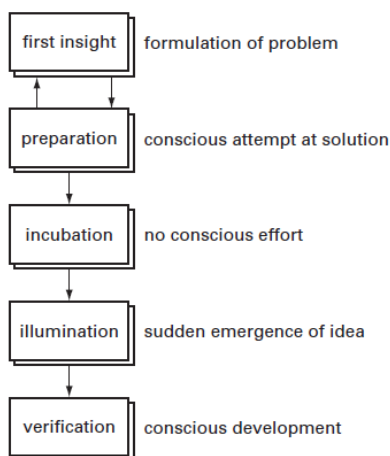
Gambar 2. Markus/Maver Map
 (Sumber: *How Designers Think*)



Gambar 3. Darke Map
 (Sumber: *How Designers Think*)

Dalam teorinya, Bryan Lawson membagi jenis berpikir ke dalam dua jenis, yaitu reasoning dan imagining. Jenis berpikir reasoning lebih mengarah kepada pemecahan masalah dengan logika dan pembuatan konsep. Ada permasalahan yang jelas untuk diselesaikan dan tindakan konkrit untuk menyelesaikan permasalahan tersebut pada jenis berpikir ini. Jenis berpikir lainnya, imagining, cenderung lebih abstrak. Jenis berpikir ini mengambil dan mengkombinasikan dari pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, sehingga terkadang tipe berpikir ini mengambang dan tidak bertujuan.

Dalam berpikir kreatif, Bryan Lawson membuat lima tahapan dalam proses berpikir kreatif. Tahapan tersebut adalah insight, preparation, incubation, illumination, dan verification. Tahap pertama, insight, merupakan saat dimana desainer menyadari keberadaan permasalahan dan berkomitmen untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada tahap ini, desainer mulai melakukan formulasi masalah. Tahap kedua, preparation, adalah saat dimana desainer melakukan tindakan-tindakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tindakan ini dapat berupa reformulasi masalah atau mencari berbagai solusi yang dapat menjawab permasalahan. Tahap preparation merupakan tahap yang paling intens, sehingga tahap ini dilanjutkan dengan tahap incubation, dimana tidak ada usaha secara sadar yang dilakukan oleh desainer untuk menyelesaikan permasalahan. Desainer seakan-akan beristirahat dari proses kreatif. Barulah kemudian ketika ide atau solusi yang sesuai muncul, desainer sudah berada dalam tahap illumination. Namun, tentulah solusi desain yang telah terpikirkan harus diperiksa dulu kebenarannya dan disimulasikan. Tahap memeriksa dan mensimulasikan solusi ini adalah tahap verification.



Gambar 4. Tahapan Proses Berpikir Kreatif
(Sumber: *How Designers Think*)

Proses mendesain tidak dimulai dengan kepala kosong atau tabula rasa, melainkan terdapat motivasi selama proses desain. Motivasi ini merupakan guiding principles dalam mendesain.

Guiding principles merupakan motivasi serta hal-hal yang mengarahkan seorang arsitek dalam hal pendekatan proses desain. Aspek ini berguna untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi desain seorang perancang dari luar selain dari prinsip yang sudah dipegang sebelumnya.

Guiding principles dapat berupa:

- Client** sebagai pemegang proyek yang menetapkan syarat-syarat tertentu yang ingin dicapai.
- Users:** dalam konteks arsitektur, user merupakan seseorang atau kelompok yang nantinya akan menggunakan bangunan dari desain yang dirancang.
- Practical:** faktor yang mempengaruhi proses desain secara praktikal serta penerapannya seperti hal-hal struktural.
- Radical:** aspek yang ditinjau dari tujuan pembuatan desain yang berfokus kepada tujuan desain, seperti kantor, sekolah, rumah sakit, dan hal lain yang memiliki tujuan yang spesifik bagi penggunaannya.
- Formal:** aspek ini berhubungan dengan prinsip proporsi serta geometri pada desain estetika yang dirancang.
- Symbolical:** merupakan karakter yang muncul pada setiap karya yang didesain, dapat memunculkan karakter yang sama maupun berbeda tergantung pendekatan yang dilakukan.

Untuk menemukan solusi desain secara efektif dan cepat, desainer dapat mempunyai strateginya masing-masing. Dalam teori Design Thinking, strategi desain yang dijelaskan adalah primary generator dan the central idea. Primary generator memperkecil kemungkinan-kemungkinan solusi dengan memfokuskan kepada permasalahan-permasalahan yang ada. Sedangkan the central idea memfokuskan solusi kepada suatu ide utama atau concept/parti. Perbedaan dari primary generator dan the central idea adalah ide dari primary generator bisa beberapa buah.

Selain strategi, dalam buku *How Designers Think* dibahas juga mengenai taktik dalam

desain milik Geoffrey Broadbent. Menurut Broadbent, untuk menghasilkan sebuah bentuk desain, terdapat empat metode. Metode tersebut adalah pragmatic, iconic, analogical, dan canonic. Metode pragmatic berarti desainer menggunakan bahan yang sudah tersedia dan menyesuaikan desainnya sesuai dengan ketersediaan bahan. Metode iconic berarti menggunakan solusi yang sudah ada untuk permasalahan yang dihadapi. Metode analogical berarti menggunakan analogi dari konteks berbeda untuk menciptakan struktur dari masalah. Metode canonic menggunakan aturan-aturan organisasi visual seperti planning grids maupun sistem proporsi sebagai taktik.

Dalam mendesain, tidak jarang seorang desainer terhambat. Dalam teorinya, Bryan Lawson mendefinisikan hambatan ini sebagai design trap. Ada berbagai macam design traps, seperti traps for the unwary. Traps for the unwary merupakan keadaan dimana seorang desainer tidak awas terhadap kesalahan, sebagaimana sebuah desain tidak sepenuhnya optimum. Selain traps for the unwary, hambatan lain yang sering dihadapi desainer adalah the category trap. Pada hambatan ini, seorang desainer cenderung salah dalam mengambil kategori solusi desain, sehingga solusi yang diambilnya tidak sesuai dengan permasalahan desain. Tidak hanya itu, seorang desainer juga bisa menghadapi the puzzle trap. Pada hambatan ini, seorang desainer cenderung terfokus kepada satu bagian dari permasalahan desain, sebagaimana kita biasa terobsesi pada satu bagian dari puzzle yang sulit. Padahal, tidak seperti puzzle yang memiliki jawaban benar yang konkrit, tidak ada solusi desain yang optimal.

Hambatan lain terjadi ketika kita menganggap hal seperti matematika yang eksak menjadi panduan yang sangat membantu dan paling benar. Tetapi, terlalu bergantung pada hitungan matematika dapat menjebak seorang desainer ke dalam the number trap dimana belum tentu angka yang sesuai atau lebih besar dapat menjadi solusi desain yang terbaik. Produk desain yang menarik secara visual merupakan salah satu nilai lebih dari solusi desain, tetapi,

ketika seorang desainer terlalu terfokus pada apa produk desain yang menarik secara visual dan tidak dapat mengkomunikasikan makna yang seharusnya direpresentasikan oleh produk desain tersebut, maka desainer sudah masuk ke dalam the icon trap. Hal ini menjadi umum dengan majunya teknologi perangkat lunak yang semakin banyak dan mudah digunakan. Tidak jarang juga, seorang desainer ketika mendesain pasti sudah memiliki bayangan bentuk akhir dari desainnya. Tetapi, desain yang terealisasi tidak sama atau bahkan berbeda jauh dari bayangannya. Desainer terlalu terbawa di dalam bayangannya tanpa memikirkan bagaimana cara merealisasikannya. Hambatan seperti ini dinamakan the image trap.

Seiring berkembangnya zaman, profesionalisasi dalam suatu bidang pekerjaan semakin banyak. Hal ini mengakibatkan perlunya kerja sama antara banyak bidang dalam satu proses desain. Ketika bekerja bersama, goals dari proses desain menjadi kolektif dan dalam suatu kelompok kerja mempunyai suatu norma tersendiri.

Profil Biro Arsitek Atelier Riri

Atelier Riri adalah sebuah biro arsitek yang didirikan oleh Novriansyah Yakub (Riri) pada tahun 2010 setelah sebelumnya banyak mendapatkan pengalaman dari biro tempat ia bekerja terdahulu. Selain mendirikan Atelier Riri, ia juga sekaligus menjadi *Principal Architect* di biro yang terletak di Bintaro, Tangerang Selatan ini.



Gambar 5. Novriansyah Yakub Sebagai Principal Atelier Riri (Sumber: *Dokumentasi lapangan*)

Penulis mendapat kesempatan untuk mewawancarai Novriansyah Yakub selaku pendiri Atelier Riri. Dalam wawancara tersebut, Atelier Riri merupakan biro arsitek yang menginginkan arsitek-arsiteknya menjadikan tempat kerjanya sebagai tempat belajar dan tempat berbagi. Pada suatu biro arsitektur yang terdiri dari banyak orang dengan karakter yang berbeda, Riri sebagai seorang principal atau pemimpin suatu biro harus dapat menentukan tujuan kolektif yang ingin dicapai. Hal ini meliputi norma-norma berupa prinsip serta nilai yang selalu dipegang dalam mengerjakan suatu proyek.

Setiap arsitek proyek ini dibantu dengan beberapa arsitek junior. Proses pengembangan konsep biasa dilakukan antara arsitek prinsip dengan arsitek proyek. Dan seluruh arsitek di Atelier Riri mempunyai kemampuan drafting sehingga tidak ada orang yang bekerja khusus sebagai drafter.

Atelier Riri sangat mengutamakan hubungan yang baik dengan klien untuk menghasilkan solusi desain seoptimal mungkin. Atelier Riri bahkan tetap menjaga kontak dengan klien walaupun proyek sudah selesai. Atelier Riri tidak memiliki ciri khas atau trademark dalam proyek-proyeknya karena lebih mengutamakan keinginan dari klien, sehingga ciri khas dari Atelier Riri sendiri adalah client-oriented.

Hal ini juga menyebabkan Atelier Riri menggunakan pendekatan yang berbeda-beda setiap klien karena perbedaan karakter setiap klien. Namun, biro ini mempunyai pandangan sendiri sebagai *central ideas* terhadap proyek-proyeknya, yaitu Atelier Riri selalu berusaha menghubungkan pengguna, lingkungan di sekitarnya, serta penyelesaian yang berkelanjutan dengan solusi desain yang kontemporer.

Kajian Karakteristik Proyek

Dalam mengkaji proses berpikir suatu Biro arsitek, data yang paling representatif dapat diambil dari karya-karya yang pernah dibuat. Mulai dari konsep pembuatan, pendekatan yang dilakukan, sampai ciri-ciri yang perinci lebih jauh lagi diambil lalu dikaitkan dengan teori Design

Thinking yang sudah dipilih lalu akhirnya dikerucutkan menjadi sebuah karakter yang menggambarkan biro ini. Dari sekian banyak proyek yang dikerjakan oleh Atelier Riri, proyek yang dikaji dipilih berdasarkan karakteristik yang bersinggungan serta yang paling mencerminkan karakternya. Setelah melakukan pemilihan terhadap proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh Atelier Riri, diambil tiga buah proyek secara keseluruhan, yaitu Breathing House, SOHO Sinabung, dan Jati Asih House.



Gambar 6. Breathing House
(Sumber: www.archdaily.com)

Breathing House terletak di Serpong dan didirikan pada tahun 2014. Rumah ini didesain untuk mengakomodasikan iklim di Indonesia yang bersifat tropis dan banyak terjadi hujan. Selain itu, rumah ini dibangun di Serpong dimana daerah ini cukup padat dan site bangunan ini bersifat asimetris. Breathing House berorientasi kepada *Green Architecture* dan menitik beratkan desainnya pada cahaya dan ventilasi.

Masalah nyata yang ingin diatasi dari desain Breathing House ini adalah iklim tropis Indonesia dimana sering terjadi hujan dan letak sitenya dimana sitenya bersifat asimetris. Sehingga Atelier Riri memaksimalkan potensi dari site plan yang tidak beraturan itu dengan membentuk bangunan yang asimetris dan bentuk ini dimanfaatkan sebagai identitas klien. Klien dari proyek ini adalah pasangan muda dengan dua anak yang ingin mempunyai tempat yang lebih nyaman ditinggali, ramah lingkungan, dan juga merepresentasikan identitas personalnya.

Site yang mengikuti daerah asimetri ini membentuk sebuah *grid* baru dan membentuk daerah spasial yang tak terduga. Banyak elemen kejutan yang dimasukkan ke dalam sirkulasi antar daerahnya. Sehingga banyak elemen kejutan yang dapat dimasukkan ke dalam sirkulasi antar daerahnya.

Lantai dasar pada rumah ini berfungsi sebagai area publik yang didesain untuk “bernafas” secara natural melalui ventilasi besar yang terbentuk dari pola lubang yang terdapat di beberapa area pada bangunan. Sedangkan semua ruangan-ruangan privat seperti kamar tidur dan ruang kerja terdapat di lantai dua. Lantai tiga merupakan roof garden yang berfungsi untuk ruang terbuka bagi penghuni dalam melakukan kegiatan outdoor. Semua area pada bangunan ini terpusat pada lubang void besar yang mempunyai skylight di atasnya. Di bawah skylight merupakan kolam renang indoor yang juga berfungsi untuk menurunkan temperatur ruangan secara natural.

Material yang digunakan pada bangunan ini adalah material alami dan ramah lingkungan seperti batu bata, *Gain Reinforced Cement*, dan logam recycle yang dieksplorasi untuk menghasilkan desain kontemporer yang baru. Rumah ini juga memanfaatkan air hujan recycle untuk menyiram tanaman dan mencuci mobil. Sehingga, rumah ini merupakan rumah yang merepresentasikan rumah keluarga ramah lingkungan di Indonesia.

Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa proyek Breathing House ini lebih menitik beratkan ke arah *reasoning* dimana terdapat masalah nyata yang ingin di atasi yaitu iklim Indonesia yang tropis dan site plan yang asimetris. Setelah Atelier Riri menyadari permasalahan tersebut dan memahaminya (*first insight* dan sebagai *Primary Generator*), mereka pun mulai mencari cara untuk menyelesaikan masalah itu (*preparation*), yaitu dengan membuat sebuah rumah yang dapat “bernafas” yang cocok dengan iklim Indonesia dan memaksimalkan potensi dari site plan yang tak beraturan dengan membentuk bangunan yang asimetris dan dapat dijadikan sebagai identitas klien dengan fokus

terhadap *Green Architecture* sebagai *Central Ideas*-nya. Klien dan pengguna dari proyek ini adalah sebuah keluarga yang terdiri dari orang tua dan dua orang anak. Setelah itu, dilakukanlah *verification* dengan pembagian *zoning* secara vertikal dimana lantai satu merupakan ruang publik dan lantai dua sebagai *private space*.

Secara *practical*, rumah ini menggunakan material yang ramah lingkungan, membagi zoning secara vertikal, dan membuat sirkulasi dengan elemen kejutan di antara ruang-ruangnya. Secara *radical*, solusi dari desain ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan klien dengan menggunakan desain yang berorientasi *Green Architecture*. Sedangkan secara *formal*, bentuk geometri bangunan mengikuti bentuk *site* yang asimetri menyebabkan karakteristik bangunan menjadi “*form follow function*”. Secara *symbolical*, karakteristik simbolik dari rumah ini adalah pola lubang yang terdapat di dinding yang menyebabkan rumah dapat “bernafas”. Sedangkan taktik desain yang digunakan dalam membangun proyek ini adalah taktik *canonic* dimana Atelier Riri menggunakan aturan-aturan seperti planning grid yang terjadi pada sitenya.



Gambar 7. SOHO Sinabung
(Sumber: www.architizer.com)

SOHO Sinabung memiliki konsep “*small office home office*” yang memiliki sebuah taman. Bangunan ini dibangun di daerah yang padat pemukiman di Jakarta. Kata kunci yang sangat mendeskripsikan desain dari SOHO Sinabung adalah ‘linear’ dan ‘fungsional’.

Desain dari bangunan ini mengakomodasikan kebutuhan dan gaya hidup penghuninya. Taman

yang dibuat mendominasi area terbuka bertujuan sebagai tempat untuk relaksasi bagi penghuninya. Untuk membatasi area kantor dan area hunian, dibuat area servis dan area fitness. Pada sisi ini, railing dijadikan sebagai titik fokus dibuat dengan modul suspension screening brick.

Lantai dasar pada bangunan ini dibuat lebih tinggi dari tanah untuk memberikan kesan 'melayag'. Agar pemandangan ke taman dapat diakses dari semua sisi bangunan, tembok pada bangunan ini memaksimalkan penggunaan kaca. Namun, material utama pada bangunan ini adalah baja yang dipilih karena kemudahannya untuk dikonstruksi sehingga dapat memperpendek waktu pembangunan. Walau menggunakan baja sebagai material utama, SOHO Sinabung tetap memiliki kesan hangat dikarenakan oleh material kayu yang mendominasi lantai.

Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa proyek SOHO Sinabung ini lebih menitik beratkan ke arah *reasoning* dimana terdapat masalah nyata yang terkait dengan *site* yang padat penduduk serta keinginan klien yang menginginkan konsep "small office home office". Setelah Atelier Riri menyadari permasalahan tersebut dan memahaminya (*first insight* dan sebagai *Primary Generator*), mereka pun mulai mencari cara untuk menyelesaikan masalah itu (*preparation*), yaitu dengan mengidentifikasi preferensi klien, mencari kesamaan dari bangunan-bangunan *existing* pada *site*, dan mencari referensi untuk mengatasi masalah *site* yang merupakan pemukiman padat penduduk dengan fokus kepada masalah untuk mewujudkan kantor sekaligus rumah yang *homy* sebagai *central ideas*-nya. Setelah itu, terdapat tahap *illumination* dimana Atelier Riri mendesain *zoning* yang menghubungkan area kantor dan area rumah, penggunaan material yang *homy*, memperbanyak bukaan, dan mendesain bangunan dengan bentuk *humble*. Lalu dilakukanlah *verification* dengan pemilihan material kaca sebagai dinding untuk memaksimalkan *view* dan pemilihan material lokal yang ramah lingkungan, serta meletakkan area servis sebagai pembatas area kantor dan area hunian.

Klien dan pengguna dari proyek ini adalah keluarga yang terdiri dari orang tua dan dua

orang anak. Secara *practical*, Atelier Riri menentukan daerah-daerah yang menggunakan material tertentu dan menentukan struktur lantai dasar yang lebih tinggi dari tanah untuk memberikan kesan 'melayag' pada bangunan. Secara *radical*, solusi dari desain ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan klien. Sedangkan secara *formal*, mereka menentukan *focal point* dari bangunan, yaitu *suspension screening brick* yang juga memberikan efek kontras pada bangunan. Secara *symbolical*, karakteristik simbolik dari rumah ini adalah "home office small office". Sedangkan taktik desain yang digunakan dalam membangun proyek ini adalah menggunakan metode *pragmatic* (material yang tersedia - pada SOHO, Atelier Riri menggunakan material lokal yang dapat dijangkau dengan mudah dari lokasi) dan *iconic* (menggunakan solusi yang sudah ada - karena merupakan proyek renovasi, struktur dan lainnya sudah ada, hanya meningkatkan kualitas programming)



Gambar 8. Jati Asih House
(Sumber: www.archdaily.com)

Jati Asih house merupakan proyek renovasi residensial kelas menengah yang terletak di kawasan sub-urban Jakarta dengan ciri perumahan yang cukup padat dan dengan tingkat aktivitas manusia yang tinggi tiap harinya. Rumah ini didesain sesuai dengan prinsip Atelier Riri, yaitu memperhatikan fungsi, kenyamanan, serta kesan yang estetik bagi penghuninya dengan tujuan utama menyelesaikan masalah bioclimate yang ada di rumah yang terletak di kawasan perkotaan.

Sebagai proyek renovasi yang bertujuan untuk menambah ruang privat seiring dengan perkembangan usia penghuninya, Atelier Riri mengedepankan aspek efisiensi dengan memanfaatkan struktur bangunan lama yang sudah ada namun mengubahnya drastis secara visual kedua lantai di rumah ini. Lantai satu dari rumah ini digunakan sebagai ruang publik dan privat sedangkan lantai dua diperuntukkan khusus untuk area bermain anak.

Rumah ini didesain dengan sangat memperhatikan bukaan cahaya dan udara dafar mencapai kenyamanan yang diinginkan oleh penghuni rumah. Selain nyaman, bukaan cahaya dan udara yang tepat dapat berfungsi juga untuk menghemat energi dalam hal pengudaraan dan pencahayaan di iklim tropis karena penggunaan air conditioner dan lampu tidak terlalu dibutuhkan dalam jumlah besar. Secara keseluruhan, Jatiasih House ini termasuk dalam bangunan yang memiliki kategori Sustainable Architecture dengan dua aspek utama, yaitu penggunaan recycleable material dan cross ventilation yang diterapkan dalam desain rumah ini.

Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa proyek Jati Asih House ini lebih menitik beratkan ke arah *reasoning* dimana terdapat masalah nyata yang terkait dengan bio-climate pada rumah yang terletak di kawasan perkotaan. Setelah Atelier Riri menyadari permasalahan tersebut dan memahaminya (*first insight* dan sebagai *Primary Generator*), mereka pun mulai mencari cara untuk menyelesaikan masalah itu (*preparation*), yaitu dengan mencari solusi dari masalah satu-persatu sesuai dengan masalah yang ditemukan dengan melakukan pendekatan langsung pada site dan secara personal dengan pengguna. Mereka melakukan pendekatan personal dan menyampaikan konsep awal dari pihak biro untuk didiskusikan dengan klien sekaligus memberi konsultasi terkait dengan masalah yang dihadapi klien. Lalu dilakukanlah *verification* dengan data yang didapatkan dari site dikombinasikan dengan hasil pendekatan personal untuk selanjutnya dirumuskan sebagai suatu solusi. Klien dan pengguna dari proyek ini adalah keluarga yang terdiri dari orang tua dan

dua orang anak. Secara *practical*, Atelier Riri melakukan riset mengenai material-material yang dapat dijadikan sebagai bahan utama untuk membangun rumah yang dirancang berdasarkan ketersediaan material, budget pengguna, serta penjawaban masalah melalui solusi yang telah ditemukan. Secara *radical*, solusi dari desain ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan klien. Sedangkan secara *formal*, mereka merancang komposisi geometri dengan mendahulukan. Secara *symbolical*, rumah ini merefleksikan karakter pengguna melalui programming ruang dan fasad bangunan yang minimalis. Sedangkan taktik desain yang digunakan dalam membangun proyek ini adalah mengkombinasikan karakter desain dari biro, data mengenai kebutuhan serta permasalahan yang ada di lapangan, dan permintaan khusus dari klien.

Analisis dan Pembahasan

Mengacu kepada teori Design Thinking oleh Bryan Lawson, karakteristik biro ini akan dibahas melalui proyek-proyek yang telah diteliti sebelumnya berdasarkan aspek-aspek yang ada.



Gambar 9. Novriansyah Yakub
(Sumber: Dokumentasi lapangan)

Atelier Riri lebih mengarah kepada tipe pemikiran *reasoning* daripada *imaging*. Hal ini dikarenakan oleh Atelier Riri yang lebih mengutamakan keinginan klien daripada memunculkan trademark tersendiri. Atelier Riri baru mulai berpikir secara *imaging* ketika permasalahan desain sudah memiliki solusi yang paling optimal.

Proses desain yang dilakukan oleh Atelier Riri selalu diawali dengan *brainstorming* melalui pendekatan secara personal kepada klien dan dikembangkan melalui peninjauan langsung ke lapangan. Karena proyek-proyek yang dikerjakan didominasi dengan konsep rumah tinggal, maka otomatis client dan user yang menetapkan syarat-syarat yang membatasi desain akan sama walaupun pada beberapa kasus Atelier Riri juga mengerjakan proyek perumahan dimana client dan user merupakan orang yang berbeda. Hal ini berhubungan dengan bagaimana Atelier Riri mengakomodasi kebutuhan serta keinginan sang pengguna bangunan yang dirancang namun kurang lebih mereka menggunakan pendekatan yang sama.

Dalam berpikir kreatif, Atelier Riri mendefinisikan masalah yang ada pada tahap insight. Pada tahap preparation, mulai menyusun atau memperbaiki program ruang dan mencari solusi desain yang sesuai. Hal ini kemudian dilanjutkan dengan tahap incubation dimana Atelier Riri biasanya mendalami referensi atau mencari referensi luar. Setelah mendapatkan solusi desain, dimana Atelier Riri berarti sudah memasuki tahap illumination, arsitek-arsitek Atelier Riri mulai brainstorming ide dan memikirkan detail. Setelah itu pada tahap verification, Atelier Riri memulai proses drafting.

Pada aspek guiding principles, Atelier Riri banyak mengambil klien-kliennya sebagai guiding principles. Hal ini dikarenakan setiap proyek yang dikerjakan memiliki subjektivitas yang berbeda tergantung dari permintaan serta ekspektasi sang klien. Namun Atelier Riri juga mengedukasi serta memberikan masukan kepada klien agar aspek sosial, lingkungan, dan ekonomi bisa selalu sustain dan tidak merugikan, bukan hanya pada bangunan yang dirancang namun juga dapat berkelanjutan bagi penghuninya.

Karakteristik ini dapat dilihat dari tekunnya Atelier Riri mendengarkan dan menjaga hubungan yang baik dengan klien. Klien Atelier Riri juga sekaligus berperan sebagai pengguna. Selain itu, Atelier Riri banyak menggunakan practical sebagai guiding principles-nya. Hal ini dapat kita lihat dari penggunaan material lokal

yang dominan di daerah tempat proyek berdiri. Tidak hanya practical, Atelier Riri juga sangat menggunakan radical sebagai guiding principles-nya. Atelier Riri mengutamakan kebutuhan klien dan menggabungkannya dengan konsep keberlanjutan. Guiding principle lain yang digunakan oleh Atelier Riri adalah formal. Atelier Riri menggunakan bentuk-bentuk geometris untuk menyelesaikan permasalahan desain (form follows function), seperti pada Jati Asih House. Untuk guiding principle symbolic, Atelier Riri tidak memunculkan suatu ciri khas karena Atelier Riri tidak memiliki sebuah trademark, tetapi pada setiap proyek Atelier Riri membuat suatu titik fokus atau analogi dari suatu hal.

Dalam mendesain, Atelier Riri menggunakan strategi desain berupa primary generator berupa permasalahan dan keinginan dari klien. Selain primary generator, Atelier Riri juga menggunakan central idea berupa konsep berkelanjutan yang selalu ada dalam setiap proyek Atelier Riri.

Taktik desain yang sering digunakan Atelier Riri adalah pragmatic, iconic, dan terkadang canonic. Atelier Riri menggunakan material lokal yang melimpah pada lokasi lahan (pragmatic), menggunakan solusi pada desain lain untuk permasalahan di desain lainnya (iconic), dan menyesuaikan bentuk geometri dengan bentuk lahan (canonic).

Hambatan desain yang biasa dihadapi oleh Atelier Riri adalah category trap dan image trap. Solusi desain pada desain lain Atelier Riri terkadang tidak dapat diaplikasikan sehingga Atelier Riri harus mencari solusi desain lain. Selain itu, konsep solusi yang sudah dibayangkan terkadang tidak sesuai saat direalisasikan.

Dalam satu proyek, Atelier Riri membuat suatu sistem kerja dimana dalam satu proyek Atelier Riri menempatkan seorang arsitek proyek yang dibantu dengan beberapa arsitek junior. Pengembangan konsep biasa dilakukan hanya antara arsitek prinsip dengan arsitek proyek, baru kemudian untuk pengembangan detail didiskusikan dengan arsitek junior. Tujuan atau goals utama dari Atelier Riri juga adalah menghasilkan solusi desain dan bukan membangun

bangunan. Atelier Riri menyerahkan secara total masalah pembangunan kepada kontraktor.

Selanjutnya, kekuatan yang menjadi karakter utama dari biro ini dalam merancang terletak pada penggunaan prinsip *sustainability* dan *environmental friendly*. Setiap desain yang dirancang menggunakan prinsip tersebut apabila melihat respon rancangan terhadap lingkungan disekitarnya. Buka cahaya serta ventilasi yang sebisa mungkin menggunakan pendekatan alami, penggunaan material yang selalu mengacu kepada ketersediaan dan alami pada bangunan, serta karakter tropis yang ditonjolkan menjadi hal-hal yang selalu ditemukan pada setiap proyek yang diteliti.

Kesimpulan

Dengan alat bantu berupa teori analisis yang tepat serta dengan melihat pola ciri-ciri yang berulang pada karya seorang perancang maka kita akan dapat melihat proses desain yang rumit dibalik hasil akhir yang biasanya hanya kita lihat secara eksplisit.

Pemilihan teori *Design Thinking* oleh Bryan Lawson yang dapat menjelaskan proses merancang mulai dari pengembangan ide-ide, gagasan, dan konsep sampai menjadi suatu implementasi desain yang final dirasa tepat dalam meneliti karakter biro arsitek Atelier Riri yang dijadikan objek penelitian. Mulai dari karakteristik desain, proses pengambilan data dari klien, prinsip-prinsip yang dipegang, pendekatan akan suatu permasalahan desain, sampai proses pembagian kerja dan peran didalam tim saat menyelesaikan suatu proyek semuanya dapat dijelaskan secara rinci dan terstruktur.

Selain itu, teori ini dapat memecah suatu alur berpikir dalam mendesain menjadi aspek-aspek kecil yang mudah untuk dimengerti bagi orang awam sekalipun. Tentunya dengan ini kita dapat menyimpulkan pula bahwa banyak teori analisis yang dapat kita gunakan untuk dapat mengerti suatu proses desain, salah satunya *Design Thinking* yang dibuat oleh Bryan Lawson. Dengan ini kita bisa dengan mudah mengimplementasikan teori analisis desain bukan

hanya pada perancangan arsitektural saja, namun juga pada seluruh kasus perancangan dalam berbagai disiplin ilmu.

Karena pada dasarnya, hasil akhir hanyalah sebuah bonus. Justru yang membuat seorang perancang sebagai manusia biasa belajar bukanlah pada hasil akhirnya, namun pada proses yang begitu rumit dan berbagai kegagalan ditengah perjalanan untuk menuju sebuah hasil desain yang sempurna.

Daftar Pustaka

- Archdaily. (2015). *Breathing House/Atelier Riri*. <http://www.archdaily.com/768933/breathing-house-atelier-riri>; Dikunjungi 5 Mei 2017.
- Architizer. (2011). Jati Asih Housie. <https://architizer.com/projects/jati-asih-house1/>; Dikunjungi 5 Mei 2017.
- Architizer. (2012). *Capturing the Garden*. <https://architizer.com/projects/capturing-the-garden/>; Dikunjungi 5 Mei 2017.
- Atelier, R. (2017). *About*. <http://atelierriri.com/about/>; Dikunjungi 5 Mei 2017.
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Britania Raya: Biddles Ltd.
- S., Jeremy. (2013). *How Designers Think Community Reviews*. https://www.goodreads.com/book/show/426287.How_Designers_Think; Dikunjungi 5 Mei 2017.
- Wawancara Pribadi dengan Novriansyah Yakub, *Head Principal* Atelier Riri pada 24 Maret 2017 di kantor Atelier Riri, Bintaro, Tangerang Selatan.