

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan sektor industri dan perdagangan yang semakin pesat pada beberapa dekade terakhir ini menyebabkan masyarakat semakin *konsumtif*, terhadap sebuah produk. Bertambahnya jumlah penduduk dari tahun ke tahun menyebabkan kebutuhan di bidang desain, khususnya arsitektur dan interior, seperti halnya perumahan semakin meningkat. Berbagai kebutuhan akan jasa konsultan, alat dan bahan konstruksi hingga perumahan siap huni semakin dicari oleh masyarakat.

Namun sayangnya masyarakat masih kesulitan dalam menemukan tempat yang dapat melayani kebutuhan mereka. Hal ini disebabkan karena letak dari setiap jenis bidang konstruksi/perencanaan dan perancangan tersebar terpisah-pisah di berbagai tempat dan para konsultan cenderung bergerak sendiri-sendiri dengan fasilitas yang terbatas pula. Sehingga masyarakat kehilangan kesempatan untuk selektif dalam membeli dan menggunakan sebuah produk.

Kesenjangan komunikasi semakin dirasakan antara para produsen/pengusaha, perancang/assosiasi professional, dan konsumen/klien di bidang perencanaan dan perancangan tentang bahan bangunan, perlengkapan interior dan eksterior, khususnya bila ada produk baru yang belum banyak diketahui oleh perancang maupun konsumen.

Semakin meningkatnya keingintahuan masyarakat umum (tidak hanya kelompok akademika) di bidang desain, khususnya arsitektur dan interior perlu mendapat tanggapan yang serius, tidak hanya dari assosiasi professional bidang arsitektur, tetapi juga dari pemerintah. Sehingga kepedulian pemerintah dan arsitek-arsitek Indonesia terhadap perkembangan dan kemajuan pendidikan arsitektur dan interior di Indonesia perlu ditingkatkan, juga perkembangan desain secara umum.

Adanya kecenderungan dan fenomena di atas maka perlu disediakan wadah sebagai media untuk menunjang perkembangan desain, yang mampu menampung berbagai kegiatan yang berhubungan dengan bidang desain khususnya arsitektur dan interior, seperti kegiatan informasi dan pameran, kegiatan studi, serta

kegiatan pelayanan konsultasi dan jasa. Wadah khusus untuk kegiatan desain tersebut adalah Desain Centre.

Kota Kupang merupakan Ibu Kota Propinsi Nusa Tenggara Timur, yang memiliki banyak potensi, karena banyak bermunculan designer/arsitek ataupun konsultan bangunan di pentas dunia arsitektur yang diikuti dengan maraknya usaha bidang interior, konstruksi bahan bangunan, dan usaha eksterior dan bidang-bidang desain lain yang mendukung.

Tabel : 1.1

Data Perusahaan Konsultan Di Nusa Tenggara Timur

No	Perusahaan	Jumlah Perusahaan
1	PT	24 Perusahaan
2	CV	72 Perusahaan
	Jumlah	96 Perusahaan

Sumber : Ikatan Konsultan Indonesia (INKINDO) NTT, Kota Kupang

Tabel : 1.2

Data Perusahaan Kontraktor Di Nusa Tenggara Timur

No	Perusahaan	Jumlah Perusahaan
1	PT	19 Perusahaan
2	CV	52 Perusahaan
	Jumlah	71 Perusahaan

Sumber : Website Resmi (AKLI) NTT, Kota Kupang

Tabel : 1.3

Data Anggota IAI Professional Di Nusa Tenggara Timur

No	Kualifikasi	Jumlah Anggota/Orang	Cabang
1	Arsitek Madya	23 Orang	Nusa tenggara timur
2	Arsitek Pratama	7 Orang	Nusa tenggara timur
3	Arsitek Pemula	27 Orang	Nusa tenggara timur
4	Arsitek Muda	3 Orang	Nusa tenggara timur
	Jumlah	60 Orang	

Sumber : Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) NTT, Kota Kupang

Selain itu Kota Kupang dipandang memerlukan sebuah tempat khusus untuk kegiatan desain, karena sering diadakannya *event-event* desain arsitektur dan seminar desain arsitektur, yang biasanya menggunakan ruang-ruang pertemuan biasa seperti di aula hotel, ataupun tempat-tempat lainnya yang tidak dikhususkan untuk kegiatan semacam ini.

Sebagai pusat kegiatan desain, sudah seharusnya mencerminkan wujud dari penjelajahan desain, proses kreatif, dinamis, inovatif, dan imajinatif dengan tetap memperhatikan segi fungsional, kekokohan, dan kontekstual lingkungan.

Untuk memenuhi criteria pusat desain seperti itu maka penulis menggunakan penekanan desain arsitektur Kontemporer.

“Alur Semangat “arsitektur kontemporer” tersebut lebih banyak didominasi oleh upaya pemurnian geometri yang dilandasi oleh tradisi platonik (Barat). Arsitektur memang tidak dapat lepas dari persoalan geometri. Geometri dan arsitektur merupakan suatu kesatuan yang memang tidak terpisahkan”

(Widjaja Martokusumo, Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan, 2007 : 1)

Geometri memberikan pengaruh besar terhadap desain arsitektur kontemporer yang ada. Antoniades (1990) mengatakan bahwa geometri memberikan kepada kita kemampuan untuk mengenali dengan baik bentuk-bentuk yang mengandung unsure geometris, menyelesaikan masalah yang muncul dalam bentuk-bentuk geometri, sehingga memberikan kita serangkaian bentuk-bentuk yang siap pakai yang dapat disesuaikan dalam berbagai macam variasi. Bentuk-bentuk dinamis tercipta pada desain-desain kontemporer saat ini. Dengan geometri yang terlihat pada garis horizontal dan vertikal yang sangat kuat baik itu yang bersifat discontinuous maupun continuous.

(JulaihiWahid dan Bhakti Alamsyah, Teori Arsitektur. 2013 : 75)

Rancangan kontemporer yang dinamis tersebut lahir dari pemahaman yang kutip oleh Yuswadi Saliya (2003) yaitu 3 rujukan dalam mengarahkan perhatian kegiatan merancang atau desain. Yang pertama adalah *Logos* yang merupakan landasan pemahaman yang bersumber dari ranah teknologi, kedua adalah *ethos*, yang merupakan unsure pembentuk karakter, dan ketiga adalah *pathos*, sebagai unsure yang memberikan ruh ke dalam desain. Ketiga hal tersebut merupakan dasar unsur-unsur yang diwujudkan pada arsitektur kontemporer. *Logos* memiliki peranan dalam

sistem struktur serta material yang digunakan pada bangunan yang menganut desain kontemporer. *Ethos* memberikan bentuk-bentuk yang dinamis pada suatu bangunan serta pentingnya karakter bangunan tersebut. Sedangkan *pathos* melahirkan sebuah desain arsitektur yang tidak sebagai pemuasan diri tetapi harus memiliki hubungan dengan tradisi yang dalam kehidupan sehari-hari. Desain kontemporer menjadi sangat jelas dengan pentingnya desain yang kontekstual dan melahirkan desain yang dapat memberikan nilai estetika dan fungsi bagi penggunanya.

(WidjajaMartokusumo, *Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan, 2007: 5*)

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa Kota Kupang mempunyai potensi yang baik sehingga diperlukan perencanaan dan perancangan Kupang Design Centre dengan penekanan desain arsitektur “Kontemporer”. Dengan harapan Kupang Design Centre ini dapat sebagai sarana motivasi, inspirasi dan stimulasi bagi perkembangan desain di Kota Kupang khususnya dan di Indonesia umumnya. Keadaan ini menunjukkan bahwa pusat desain mempunyai prospek yang baik di Kota Kupang dan juga merupakan suatu investasi jangka panjang bagi para profesional yang terkait didalamnya.

1.2.PERMASALAHAN

1.2.1. IDENTIFIKASI MASALAH

Menurut latar belakang yang telah dikemukakan, maka untuk merencanakan dan merancang suatu wadah arsitektural yang dapat mengakomodir segala aktifitas di atas, terlebih dahulu perlu mengidentifikasi masalah-masalah yang ada, yaitu :

- 1) Belum adanya tempat/wadah yang menampung para konsultan, sehingga konsultan cenderung bergerak sendiri-sendiri dengan fasilitas yang terbatas, hal ini akan menyulitkan masyarakat dalam menemukan tempat yang dapat melayani kebutuhan mereka, sehingga masyarakat akan kehilangan kesempatan untuk selektif dalam memilih dan menggunakan jasa konsultan.
- 2) Meningkatnya keinginan masyarakat umum tentang desain, khususnya arsitektur dan interior, sehingga perlu direncanakan tempat

yang memberi wawasan pengetahuan desain, agar masyarakat selektif dalam membeli sebuah produk yang diinginkan.

- 3) Belum adanya tempat khusus untuk kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan desain arsitektur, sehingga sering diadakannya *event-event* desain dan seminar desain yang biasanya menggunakan ruang-ruang pertemuan biasa seperti di aula hotel, ataupun tempat-tempat lainnya yang tidak di khususkan untuk kegiatan tersebut.

1.2.2. RUMUSAN MASALAH

Dari identifikasi masalah diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

”bagaimana merencanakan dan merancang Kupang Design Centre sebagai pusat karya desain, sekaligus sebagai tempat yang memberi wawasan pengetahuan desain kepada masyarakat umum, dan juga sebagai tempat khusus untuk kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan desain arsitektur dan interior”

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. TUJUAN

Adapun tujuan yang ingin di capai adalah: Menciptakan sebuah bangunan Kupang Design Centre sebagai pusat karya desain yang kreatif dan inovatif dengan tetap memperhatikan segi fungsional, kekokohan, dan kontekstual lingkungan. yang mampu menampung berbagai kegiatan yang berhubungan dengan bidang desain khususnya arsitektur dan interior, dengan berorientasi pada pendekatan logos, ethos, dan pathos pada konsep Arsitektur Kontemporer.

1.3.2. SASARAN

1. Terciptanya suatu rancangan sarana Kupang Design Centre yang sesuai dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip arsitektur dengan pendekatan arsitektur Kontemporer.
2. Terciptanya suatu wadah, dalam hal ini Kupang Design Centre yang, nyaman, aman, dan memadahi.

3. Terciptanya ruang yang berfungsi untuk kegiatan-kegiatan yang akan berlangsung seperti kegiatan informasi dan pameran, kegiatan studi dan seminar, serta kegiatan pelayanan konsultasi dan jasa.
4. Terciptanya suatu rancangan tapak dan elemen-elemen tapak serta merancang sarana dan prasarana penunjang seperti parkir, sistem sirkulasi dan sistem utilitas.

1.4. RUANG LINGKUP DAN BATASAN STUDI

1.4.1 Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah perencanaan dan perancangan yaitu bagaimana karakteristik bangunan diaplikasikan kedalam :

- 1) Perencanaan penzoningan dan pola sirkulasi
- 2) Perencanaan fasilitas dan sarana pendukung
- 3) Tampilan arsitektur bangunan serta strukturnya
- 4) Sistem utilitas lingkungannya

1.4.2 Lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial yaitu strategi yang digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemui dengan memperhatikan potensi dan peluang perencanaan dan perancangan Kupang Desing Centre yang mencakupi prinsip arsitektur dalam hubungan bangunan seperti :

- 1) Pola hubungan ruang
- 2) Besaran ruang
- 3) Penampilan bangunan
- 4) Prinsip pemilihan struktur bangunan yang mencirikan arsiiektur Kontemporer

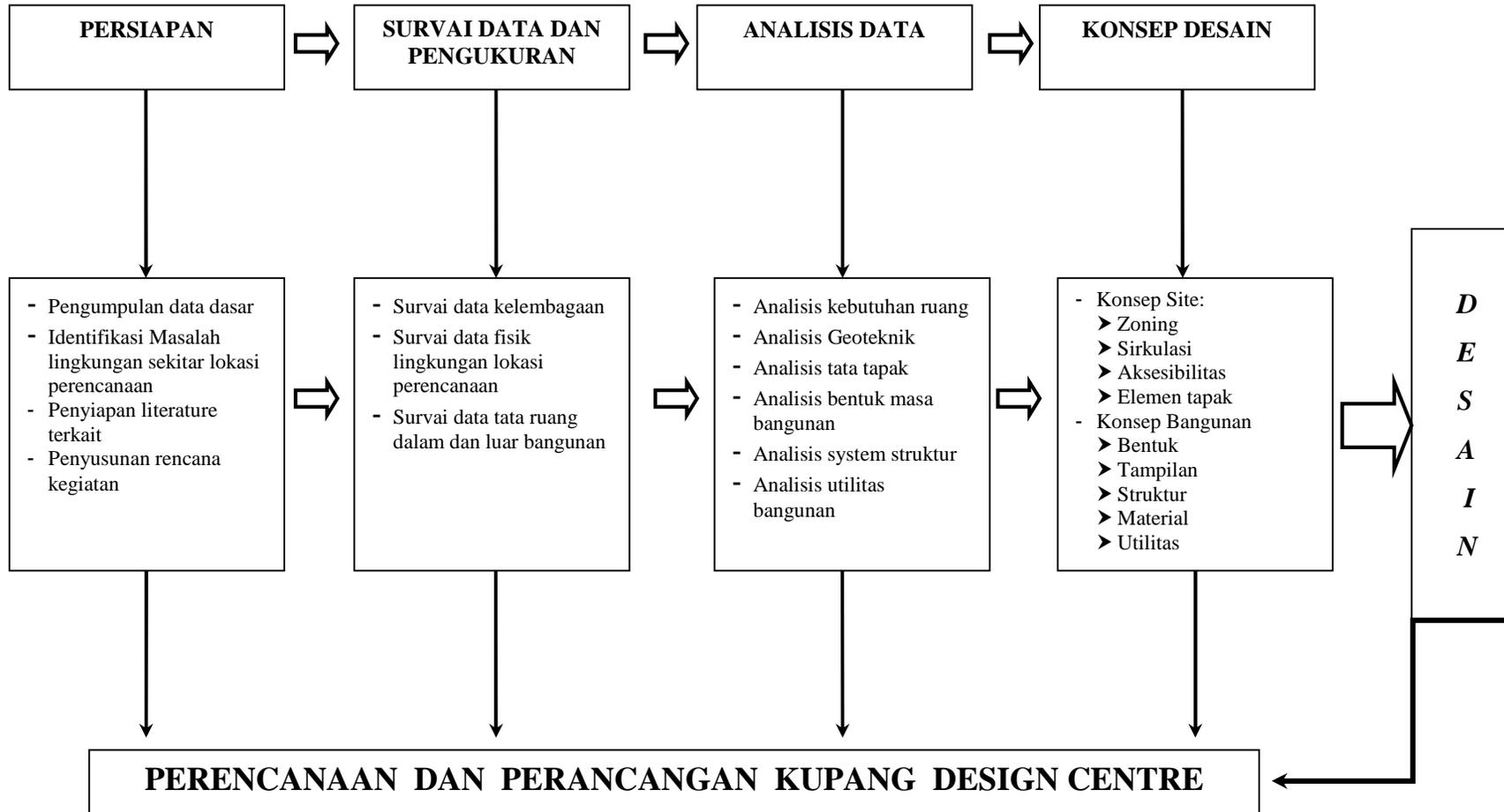
1.4.3 Batasan Studi

Batasan studi Perencanaan dan Perancangan Kupang Design Centre meliputi :

- 1) Bentuk dan Tampilan Arsitektur
- 2) Tata masa bangunan
- 3) Pola Sirkulasi
- 4) Struktur dan konstruksi
- 5) Utilitas
- 6) Landscape.

BAGAN KERANGKA ALUR PIKIR

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN KUPANG DESIGN CENTRE



Skema 1.1 Kerangka Alur pikir
(Sumber analisa Penulis)

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

meliputi: Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Ruang Lingkup dan Batasan Studi, Kerangka Berpikir serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

meliputi: Pemahaman judul, Tinjauan Umum Objek Studi dan Pemahaman Tema Desain.

BAB III TINJAUAN LOKASI DAN OBYEK PERENCANAAN

meliputi: Tinjauan Umum Wilayah dan Lokasi Perencanaan, Tinjauan Khusus Lokasi Perencanaan, Potensi dan Peluang.

BAB IV ANALISA

meliputi: analisa ruang yang mempengaruhi bangunan Kupang Design Centre

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

meliputi: metode yang digunakan dalam perancangan susunan ruang dan bentuk massa bangunan Kupang Design Centre.