

REINTERPRETASI PENDAPA PADA DESAIN INTERIOR “*THIRD SPACE*” SEBAGAI FASILITAS KOMUNITAS MENUJU SOLO KOTA KREATIF

Dhian Lestari Hastuti

Jurusan Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Cahyono Budi Santosa

Jurusan Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Abstract

Surakarta is one of initiators of Indonesia Creative Cities Network (ICCN), which takes important role in the establishment of Creative Cities in Indonesia. It required synergy among penta helix academicians, businessmen/ladies, government, people, and medias to produce creative ecosystem. While Surakarta community is the center of the implementation and program implementation and creative economic development program within the pattern of interaction, connection and collaboration of five (5) elements mentioned above. In order to create the pattern, it requires informal and formal space to facilitate creative activity for community members. In urban community this space named Third Space which is a new space typology after a home and work place. In Javanese community the function of this space provided by pendapa. Pendapa has been long time to function as a place for social interaction between the host and its neighborhood. This article is a result of artistic research which shows reinterpretation of immaterial value of pendapa into architecture and Third Space interior design. Design method based on user need and three various research methodologies, namely scenario based survey, co-creation session and focused interview. Philosophy, socio-culture, function and ergonomic approaches are used as a base to redesign pendapa. It achieves ‘meeting tree’ or kayon, a two (2) floors building with Indisch style, Scandinavian interior design. The process and Third Space design produce synergy embodiment between academician and community to support Solo, A Creative City program.

Keywords: *Creative City, penta helix synergy, community, reinterpretation of pendapa, kayon, Scandinavian design.*

Pendahuluan

Kota Surakarta (Solo) sebagai pemrakarsa terbentuknya *Indonesia Creative Cities Network*(ICCN) berperan dalam terbentuknya Kota-Kota Kreatif di Indonesia. Sinergisitas kelima unsur *penta helix* sebagai syarat terciptanya Kota Kreatif, termasuk Kota Solo. *Penta helix* tersebut adalah akademisi, pengusaha, pemerintah, komunitas, dan media. Komunitas menjadi bekal utama dalam menciptakan Kota Kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, masing-masing unsur *penta helix* Kota Solo bersinergi menciptakan dan melaksanakan program agar terbentuk ekosistem kreatif. Berpijak dari kebutuhan sinergisitas Kota Solo tersebut, maka

dibutuhkan fasilitas ruang sebagai bentuk interaksi unsur *penta helix* secara informal maupun formal dan melibatkan peran aktif masyarakat di lingkungan komunitas tersebut.

Berbagai komunitas di Solo hadir dengan fokus di berbagai bidang sesuai dengan minat masing-masing, baik dari kesamaan hobi, maupun kebutuhan berinteraksi untuk mengembangkan kapasitas diri dan bisnis mereka. Di antara komunitas tersebut adalah *Indonesia Syiar Network* (ISN), Akademi Berbagi (AKBER), *Bussiness Club* dan Syukur Market. Ketiga komunitas tersebut berpusat di jalan Sam Ratulangi No. 56C Joho, Manahan Solo, dengan masing-masing karakter kegiatan.

Keempat komunitas tersebut memiliki karakteristik kegiatan yang berbeda dan masing-masing melahirkan kaum muda yang bertujuan memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar dan menjadi kaum muda kreatif serta mandiri. Kebutuhan kegiatan tersebut menjadi pola aktivitas yang menuntut mereka berinteraksi, berkoneksi, dan berkolaborasi secara bergantian di antara ketiganya. Setiap komunitas dalam beraktivitas tidak saling mengganggu meskipun beraktivitas di lokasi yang sama.

Pemerintah Kota Surakarta (Solo) sebetulnya memiliki beberapa fasilitas yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas dalam beraktivitas. Salah satu fasilitas untuk kaum muda Surakarta adalah Gelora Pemuda Bung Karno yang terletak di kompleks Stadion Manahan. Kendala yang ditemui dalam sistem pengelolaan aset pemerintah kota di antaranya bagaimana aset tersebut dapat mendatangkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) bagi kota. Sinergisitas belum terimplementasi dengan baik dalam pola kerjasama pengelolaan aset bagi aktivitas komunitas kreatif Kota Solo.

Sebagai contoh pengelolaan gedung Gelora Bung Karno oleh Komite Nasional Pemuda Indonesia (KNPI), seperti yang disampaikan oleh Bambang Nugroho¹ pemilik Gage Design, selaku Ketua KNPI. Pada tahun 2013/2014 KNPI ditawarkan untuk mengelola Gelora Bung Karno. Pengelolaan tersebut senilai Rp. 300.000.000 hanya untuk area di lantai dua. KNPI setuju kalau nilai tersebut untuk pengelolaan seluruh area Gelora Bung Karno. Sampai sekarang pengelolaan gedung Gelora Bung Karno tidak mencapai kesepakatan.

Berdasarkan pengalaman Ketua KNPI tersebut, *founder* ISN Solo dan Ketua Akber Indonesia, Imam Subchan berinisiatif untuk memfasilitasi ISN, Akber Solo, Business Club, dan Syukur Market sementara beraktivitas di rumah tinggalnya. Saat ini kebutuhan untuk mengakomodir dan menciptakan ruang aktivitas bagi keempat komunitas tersebut dibutuhkan mendesak. Sinergisitas antara komunitas dan akademisi dalam mendesain fasilitas tersebut dibutuhkan segera, karena aktivitas ketiganya bersifat edukasi informal.² Imam Subchan menyediakan lahan seluas 14.5 m kali 12 m di depan rumahnya, di jalan Sam Ratulangi nomor 56C Solo. Harapannya jika sudah terbangun, fasilitas tersebut tidak hanya bagi keempat komunitas, namun juga untuk masyarakat umum. Pengelolaan dapat diserahkan kepada pengurus keempat komunitas agar

mereka dapat belajar mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan.

Imam Subchan menyebut fasilitas tersebut sebagai ruang ketiga atau "*Third Space*". *First Space* atau ruang pertama dimaknai sebagai rumah tinggal, *second Place* atau ruang kedua dimaknai sebagai ruang usaha atau semacam tempat untuk berkerja dan mencari nafkah. "*Third Space*" atau ruang ketiga dimaknai sebagai ruang interaksi dengan lingkungan masyarakat, di mana sebagai tempat berbagi ilmu dan pengalaman bagi siapa saja yang ahli di bidangnya. Fungsi "*Third Space*" terinspirasi dari pendapa pada bangunan rumah Jawa sebagai ruang komunal. Secara fungsi pendapa memiliki nilai-nilai kearifan lokal, baik secara material maupun immaterial. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat terwujud pada desain arsitektur dan interior "*Third Space*". Sinergisitas antara komunitas dan akademisi Desain Interior ISI Surakarta dalam penciptaan desain "*Third Space*" sebagai implementasi sinergisitas unsur *penta helix*. Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) ini fokus pada mereinterpretasi pendapa pada konsep *programming* bangunan dan Desain Interior "*Third Space*" dalam menciptakan ruang edukasi Komunitas Kreatif di Solo.

Metode Desain

Metode desain didasarkan atas kebutuhan pengguna dengan menggabungkan tiga metode penelitian yang berbeda, yaitu survey berbasis skenario, *co-creation session*, dan wawancara terfokus. Pendekatan filosofi, sosial budaya, fungsi, dan ergonomi digunakan sebagai landasan ide perancangan. *Philosophy informs design practice by framing views of reality and the human role in it. Anthropology and sociology provide theories of culture and society. Methods such as fieldwork make it possible for the designer to learn about both through observation.*³ Pendekatan fungsi menurut F. D. K. Ching yang sesuai kriteria meliputi⁴: Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai aktivitas, dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan, jarak sosial yang memadai, privasi visual dan akustik yang memadai, fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai. Pendekatan ergonomi merupakan pendekatan yang dilakukan dalam pemenuhan aspek kenyamanan dan keamanan dalam beraktivitas. Ergonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dalam melakukan kerja meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu objek, konsumsi kalori, kelelahan, dan pengorganisasian sistem kerja.⁵

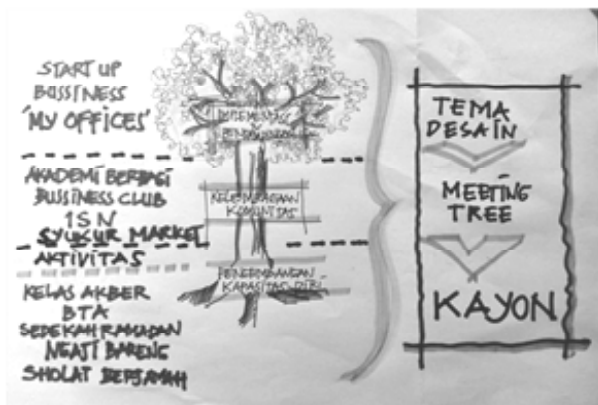
Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Desain

Reinterpretasi pendapa ke dalam desain interior "Third Space" melalui nilai dan makna letak pendapa pada rumah Jawa secara horizontal dan vertikal dalam pola antropomorf. Secara horizontal kedudukan pendapa sebagai kepala, secara vertikal bangunan pendapa dapat diterjemahkan sesuai struktur penyusunnya dari lantai dan umpak sampai dengan atap.

Nilai dan makna pendapa sebagai kepala, maka desain "Third Space" dapat mereinterpretasikan 'kepala' pada tubuh manusia. 'Kepala' sebagai pusat akal manusia yang membedakan dengan makhluk Tuhan lainnya dan pusat berpikir konsep hidup seorang manusia, agar dia bisa terus hidup. Begitu juga visi untuk desain "Third Space", harus menjadi pusat aktivitas komunitas yang dapat memberikan manfaat dan terus hidup. Hidup bagi manusia Jawa dalam pewayangan disimbolkan dengan wayang gunung atau kayon. Gambar kayu atau *wit* atau pohon menjadi unsur utama kayon. Kayon berasal dari bahasa Arab 'khayyu' yang berarti hidup yang melambangkan kehidupan terdapat di jagad raya (dunia). Di dalam kayon terdapat berbagai macam makhluk, antara lain: tanam tumbuh (pepohonan) yang diartikan sebagai pohon kalpataru bermakna pohon hidup, sumber kehidupan, sumber kebahagiaan.⁶

Kayon digambarkan berupa pohon. Pohon dan bagian-bagiannya menjadi simbol pola aktivitas para komunitas di "Third Space", sehingga fasilitas ini menjadi "meeting tree" bagi mereka. Pola tersebut dikelompokkan sesuai dengan ranah aktivitas, luasan ruang, fasilitas *furniture*, dan alat-alat pendukungnya. Jika diterjemahkan secara sederhana "meeting tree" dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1. Pola aktivitas komunitas menjadi tema desain "meeting tree" atau kayon

(Gambar: Dhian Lestari Hastuti, Oktober 2016.

Pengelompokkan aktivitas disesuaikan dengan kebutuhan dasar komunitas tersebut, yaitu: ranah kognitif (otak), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan atau kemampuan bertindak).

Dalam bagan ranah kognitif dan afektif termasuk dalam zona pengembangan kapasitas diri, dengan simbol akar. Dari zona pengembangan kapasitas diri dipayungi lembaga atau komunitas, disimbolkan dengan batang pohon. Komunitas menghasilkan anggota-anggota berpengetahuan dan berakhlak baik yang membutuhkan pendampingan dalam mengimplementasikan ranah kognitif dan afektif. Tahapan ini termasuk dalam ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak. Simbol ranah psikomotorik adalah ranting, daun, serta buah. Setiap ranah mewakili bagian tubuh pohon dan menjadi pola zonasi ruang "Third Space". Jadi fungsi "Third Space" dapat disimbolkan seperti pohon atau kayon, yang hidup, menghidupkan, dan memberi kebahagiaan.

Visual perception (struktur penyusun) dan *visual impression* (kesan atau suasana ruang) menjadi tugas pokok seorang desainer interior. Konsep desain menterjemahkan keduanya dalam beberapa tahapan. Selain tema desain, gaya desain sangat penting dalam mendukung *visual impression*. Suasana "Third Space" dibutuhkan untuk mendukung tema kayon, yang berarti pohon hidup. Pohon menghasilkan material kayu yang dibutuhkan untuk struktur bangunan, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, dan elemen estetis ruang. Kayu dapat diolah sesuai dengan kebutuhan gaya desain interior.

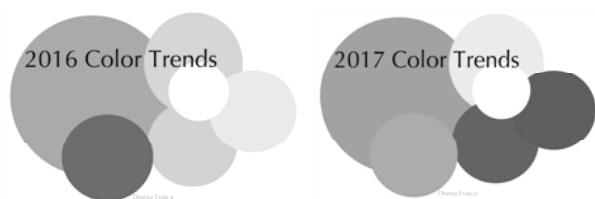
Gaya Skandinavia memberikan penghargaan tinggi terhadap unsur alam sebagai material. Hal tersebut karena menginterpretasikan nilai-nilai manusiawi yang terdapat dalam karakter budaya Skandinavia. Penggunaan material alam, dipicu oleh antara lain pernyataan perintis desain Modern Finlandia, Alvar Aalto, "the human body should come into contact only with organic material"⁷. Tema kayon sangat sesuai dengan desain gaya Skandinavia. Hal prinsip desain Skandinavia pada interior kayon adalah material alam harus bersentuhan langsung dengan tubuh manusia.

Konsep bentuk pada desain fasade arsitektur "Third Space" dianalisis dengan bentuk denah pendapa dan menyesuaikan bentuk tapak tanah. Bentuk denah pendapa persegi, sehingga *existing*

bangunan mengikutinya. Pola pembagian ruang dan peletakan *furniturnya* menyesuaikan *existing* serta fungsinya. Unsur lokalitas arsitektur Nusantara tervisualkan pada bangunan “*Third Space*”. Kesemuanya menggunakan prinsip garis gaya Skandinavia yang bersih, mengulang bentuk, yang bertujuan untuk menciptakan suasana minimalis ringan tetapi kreatif, agar sesuai dengan roh aktivitas komunitas.

Gaya Skandinavia terus berkembang dan hidup di industri *furniture* seluruh negara-negara di dunia. Pada perkembangan terakhir untuk tren 2016 para desainer kembali mendesain dengan tradisi alam Skandinavia, termasuk masalah warna. Di antara warna-warna yang menjadi trend Skandinavia 2016 dan tahun 2017 menurut Donna Frasca (*intuitive colour expert*) adalah sebagai berikut.

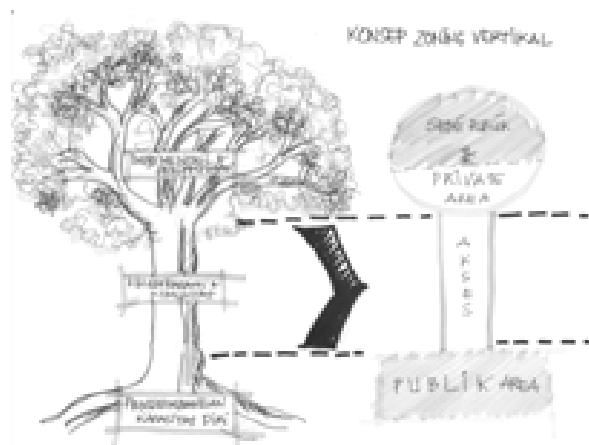
Warna tren 2016 dan 2017 sebagai arahan desain dalam implementasi ke dalam pemilihan material atau bahan dan penyelesaiannya. Warna monokrom dan komplementer dipilih sebagai pertimbangan dalam menentukan emphasis dan harmoni ruang.



Gambar 1. Colour tren 2016 dan 2017
(Sumber: decoratingbydonna.com, diakses tanggal 31 Oktober 2016, pukul 04.30 WIB)

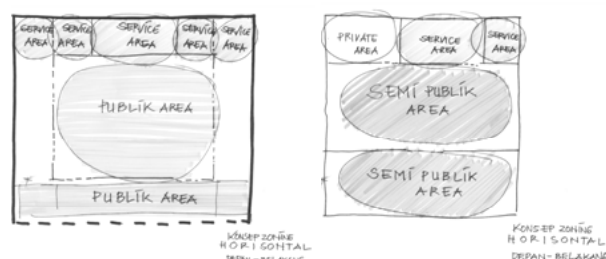
Tradisi alam desain Skandinavia menjadi dasar pemilihan bahan, pengolahan bahan, dan penyelesaiannya. *Scandinavian design is rooted in natural traditions, those of understated simplicity and elegance, with discerning respect for the inherent character of material.*⁸ Gaya Skandinavia selalu menampilkan karakter material dengan kuat dengan berbagai upaya mengolah material alam untuk mencapai kesederhanaan dan elegan. Berdasarkan prinsip gaya Skandinavian maka karakter material alam seperti kayu jati, mindi, rotan, bata ekspos, batu alam, dan acian semen menjadi bahan terpilih untuk desain “*Third Space*”.

2. Hasil Desain



Gambar 2. Konsep zoning vertikal yang menjelaskan jenis aktivitas dan sifat ruang.
(Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Atas kebutuhan aktivitas keempat komunitas, maka konsep “meeting tree” atau kayon direalisasikan dalam bentuk bangunan bertingkat dua lantai, seperti zoning vertikal pada gambar. Zoning vertikal membagi aktivitas pengembangan kapasitas diri yang bersifat publik dan *service* terletak di lantai dasar. Aktivitas implementasi dan pendampingan bersifat semi publik dan ruang *service* pendukungnya diletakkan di lantai atas. Keduanya dihubungkan oleh tangga di sisi kanan bangunan.



Gambar 3. Konsep zoning horisontal yang membagi area publik, semi publik, privat dan *service* dari area depan ke belakang di lantai dasar dan atas (Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Konsep zoning horisontal “*Third Space*” mengelompokkan area publik di bagian depan ruang ke arah area *service* di bagian dalam atau belakang ruang lantai dasar. Pada lantai atas pengelompokkan pada bagian depan ruang sebagai area semi publik menuju ke area semi publik bagian dalam dan area privat serta area *service* di bagian belakang ruang.



Gambar 4. Visual perspektif ruang pada lantai dasar
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Ruang-ruang di lantai dasar dibagi dua area, yaitu pertama, area publik terdiri atas beranda atau teras dan ruang multifungsi, kedua area *service* di bagian belakang bangunan yang dipisahkan oleh dinding dengan ruang multifungsi. Area service terdiri atas dapur, toilet laki-laki dan perempuan, serta area wudhu yang terletak di luar bangunan. Ruang multifungsi mereinterpretasikan nilai immaterial pendapa pada rumah Jawa tanpa tiang *saka guru*, karena pertimbangan kebutuhan aktivitas pengguna. Ruang multifungsi lebih terasa sebagai reinterpretasi pendapa. Pada bagian dinding dalam tengah ruang berfungsi sebagai layar presentasi. Dinding di samping kanan dan kiri layar difungsikan sebagai papan pesan dan papan tulis dengan bahan kaca. Tepat di bawah kedua papan terdapat credenza untuk menyimpan perlengkapan ibadah.

Pada area lantai atas merupakan perwujudan zoning horizontal dari area depan ke arah dalam atau belakang ruang. Area semi publik terdiri atas beranda dan ruang kerja, ruang tamu, ruang diskusi. Area privat dan *service* terletak segaris terdiri atas ruang kerja privat, mushola, *pantry*, dan toilet. Bentuk, material, *finishing*, dan warna sesuai dengan konsep desain gaya Skandinavia.



Gambar 5. Visual perspektif ruangpada lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)



Gambar 6. Visual perspektif arsitektur “Third Space”
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Visual arsitektur “Third Space” sebagai implementasi *nation* di awal abad ke-20 pada Roman Tetralogi Buru karya Pramoedya Anta Toer dengan judul Bumi Manusia. Kekuatan anonim para Srikandi Indonesia dalam tokoh Ontosoroh yang mengawal penyemaian bangunan nasional dan kemudian kelak melahirkan Indonesia modern. Pada era awal abad ke-20 Indonesia mendapatkan pengaruh dari Eropa, termasuk gaya arsitektur, yang melahirkan arsitektur Indisch. Visualisasi Indisch pada desain arsitektur “Third Space” diwujudkan dalam bentuk atap dan pola simetri bangunan Jawa peletakan pintu dan jendela. Bentuk atap kampung sebagai simbol rakyat menjadi pilihan garis kesederhanaan seperti pada desain Skandinavia.

Simpulan

Kebutuhan ruang aktivitas komunitas merupakan implementasi dan pengembangan program ekonomi kreatif melalui sinergisitas unsur penta helix (akademisi, pemerintah, praktisi atau profesional pengusaha, komunitas, dan media) dalam interaksi, koneksi, dan kolaborasi. Fasilitas tersebut dapat diprakarsai oleh perorangan sebagai bagian dari komunitas ketika pemerintah belum mampu mewujudkan. Konsep ruang dengan mereinterpretasi nilai immaterial pendapa diwujudkan ke dalam desain “*Third Space*” dengan tema “*meeting tree*” dan konsep desain kayon yang berarti pohon hidup. Pengelompokan aktivitas ke dalam ruang sesuai dengan bagian-bagian dari kayon dan memilih material lokal karena desain gaya Skandinavia berprinsip pada unsur alam. Visual arsitektur “*Third Space*” sebagai implementasi *nation* di awal abad ke-20 dengan kekuatan anonim para Srikandi Indonesia dalam tokoh Ontosoroh Roman Bumi Manusia yang mengawal penyemaian bangunan nasional dan kemudian kelak melahirkan Indonesia modern. “*Third Space*” didesain untuk hidup dan menghidupkan, guna mendukung Solo Kota Kreatif.

Catatan Akhir:

¹Bambang Nugroho, owner Gage Design, Ketua KNPI Surakarta, dalam wawancara 25 Maret 2016.

²Imam Subchan (42 tahun) Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia, dalam wawancara 3 Januari 2016.

³Christopher Nemeth, *Get real: The need for Effective Design Research*, Volume 37 Issue 1, ISSN 00222224, (Cincinnati: University of Cincinnati behalf of Visible Language, 2003), hal. 94-95.

⁴F.D.K. Ching, *Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 36

⁵J. Pamudji Suptandar, *Pengantar Merencana InteriornUntuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*, (Jakarta: Djambatan, 1999), hal. 51.

⁶Woro Zulaela, *Peranan Wayang Kulit Dalam Pengembangan Budaya Islam*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, IKIP Veteran Semarang (Semarang: 2011), hal: 95-96.

⁷Jamaluddin dkk, 2007: 159.

⁸Anya Georjevic, *Natural Selection, The Globe and Mail*, Toronto, 26 Maret 2016.

Kepustakaan

Ching,F.D.K. *Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011).

Frick, Heinz, *Pola Struktural dan Teknik Bangunan di Indonesia*, Yogyakarta: Kanisius, 1997.

Georjevic, Anya. *Natural Selection, The Globe and Mail*, Toronto, 26 Maret 2016.

Jamaluddin dkk. *Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavia*, ITB.J. Vis. Art. Vol. 1 D, No 2, Bandung: ITB Press: 2007.

Nemeth,Christopher. *Get real: The need for effective design research*, Volume 37 Issue 1, ISSN 00222224, Cincinnati: University of Cincinnati behalf of Visible Language, 2003.

Suptandar, J. Pamudji. *Pengantar Merencana InteriornUntuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*, Jakarta: Djambatan, 1999.

Zulaela,Woro .*Peranan Wayang Kulit Dalam Pengembangan Budaya Islam*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, IKIP Veteran Semarang, Semarang: 2011.

Wawancara

Imam Subchan (42 tahun) Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia, dalam wawancara 3 Januari 2016.

Bambang Nugroho, *owner Gage Design*, Ketua KNPI Surakarta, dalam wawancara 25 Maret 2016.