

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Design thinking yang dilakukan Budi Pradono dengan pendekatan *problem solving* desain dari tahapan konsep perancangan sampai dengan pengawasan berkala, terlihat dengan jelas dipengaruhi oleh sikap normatifnya. Hal tersebut menyebabkan hasil keputusan – keputusan yang dibuat dari banyak pilihan solusi yang tercipta juga menjadi cerminan dari sikap normatifnya yang terwujud berupa desain Hotel U Janevalla yang atraktif seperti yang dapat kita lihat sekarang.

Dalam *design thinking*nya, sikap normatif yang mempengaruhi Budi Pradono merupakan tipe *categorical systems*. Menurutnya, arsitektur yang layak adalah arsitektur yang memiliki inovasi karena didapatkan dari hasil pemetaan fenomena terkini dengan riset dan mengedepankan eksperimen dengan mempertanyakan produksi bangunan konvensional.

Saat mendapatkan proyek ini, terlihat bahwa *problem* yang muncul dalam *design thinking* Budi Pradono adalah bagaimana agar ia dapat membuat desain hotel yang atraktif dan memenuhi syarat sebagai arsitektur yang layak sesuai dengan sikap normatifnya. Maka dari itu keputusan – keputusan desain yang berhubungan dengan pembuatan bangunan menjadi atraktif menggunakan *rules* analogi *dancing* terlihat lebih konsisten dipertahankan desainnya oleh arsitek.

Tujuan Budi Pradono untuk menciptakan hotel dengan desain yang atraktif turut menambah *sub-problem* dalam desain. Hal ini membuat proses *problem solving* yang dilakukan akan semakin banyak tetapi dapat menciptakan potensi inovasi yang semakin banyak pula. Selain itu, bertambahnya *sub-problem* juga diakibatkan oleh hal – hal yang tak terduga muncul dalam prosesnya dan membutuhkan penyikapan desain.

Pada tahapan konsep, *design thinking* yang dilakukan oleh arsitek fokus pada pengembangan desain dari konsep yang telah disepakati bersama *owner* dengan menyesuaikan fungsi bangunan sebagai hotel. Seluruh prosedur *problem solving* digunakan pada tahapan ini tetapi prosedur *generate-and-test procedures* yang paling mendominasi. *Decision rules* yang digunakan adalah *rules* analogi *dancing*, *rules* relasi bangunan dengan lingkungan, dan *rules* standar desain untuk bangunan hotel bintang 4.

Pada tahapan prarencana, *design thinking* yang dilakukan oleh arsitek fokus pada pengembangan dan pendetailan desain dari tahapan sebelumnya dengan mulai memperhatikan kebutuhan dari operator. Seluruh prosedur *problem solving* digunakan pada tahapan ini tetapi prosedur *generate-and-test procedures* yang paling mendominasi. *Decision rules* yang digunakan adalah *rules* syarat – syarat yang dikeluarkan oleh pihak operator.

Pada tahapan pengembangan, *design thinking* yang dilakukan oleh arsitek fokus pada pengembangan dan pendetailan desain dari tahapan sebelumnya dengan mulai melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan dari konsultan struktur dan MEP. Seluruh prosedur *problem solving* digunakan pada tahapan ini tetapi prosedur *generate-and-test procedures* yang paling mendominasi. *Decision rules* yang digunakan adalah *rules* analogi *dancing* dan *rules* desain industrial.

Pada tahapan pembuatan gambar kerja, *design thinking* yang dilakukan oleh arsitek fokus pada pendetailan secara teknis keputusan – keputusan desain yang telah dibuat pada tahapan – tahapan sebelumnya ke dalam gambar kerja. Pada tahapan ini tidak terjadi banyak kegiatan *problem solving* dan hanya digunakan prosedur *generate-and-test procedures*.

Pada tahapan pengawasan berkala, *design thinking* yang dilakukan oleh arsitek fokus pada revisi, penyesuaian, dan pencarian solusi – solusi desain baru akibat bengkaknya anggaran bangunan. Prosedur *problem solving* yang digunakan pada tahapan ini adalah *trial and error*, *generate-and-test procedures*, dan *means-end analysis* tetapi didominasi oleh prosedur *generate-and-test procedures*. *Decision rules* yang digunakan adalah *rules* analogi *dancing*.

Tipe *Problem solving* yang paling sering dilakukan adalah *problem solving* yang terus berkembang dengan penyesuaian atau *rules* yang masuk dan akhirnya menemukan keputusan solusi. Desain yg dibuat arsitek mayoritas dapat dibuat dan digunakan tetapi untuk pendetailan dan perwujudannya di lapangan, perlu dilakukan *problem solving* lebih lanjut dengan penyesuaian terhadap berbagai hal. Selain dipengaruhi oleh arsitek sendiri, keputusan – keputusan dari *problem solving* dipengaruhi oleh *stakeholder* lainnya, *decision rules* yang digunakan, referensi yang digunakan, dan keadaan serta situasi di lapangan.

6.2. Rekomendasi

Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat skripsi dengan topik sejenis, direkomendasikan untuk melakukan wawancara dengan arsitek utama yang akan dibahas *design thinkingnya* dan bila ada, dengan arsitek *in-charge* lainnya juga pada proyek terkait agar dapat menambah informasi data proses desain yang terlewat disampaikan oleh arsitek utama atau sebaliknya dari proses desain yang panjang.

Selain itu, wawancara yang dilakukan dengan arsitek utama sebaiknya dilakukan secara lebih personal agar dapat digali lebih dalam latar belakang pemikiran dari arsitek tersebut. Kemudian untuk menambah wawasan peneliti mengenai latar belakang arsitek utama, disarankan untuk mencari informasi dari banyak sumber yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Broadbent, G. (1977). *Design in Architecture: Architecture and the Human Science*. Surrey: Unwin Brothers Limited.
- Miller, S. F. (1995). *Design Process*. USA: International Thomson Publishing.
- Pradono, B. (2015). *Clay City*. Jakarta: BPA Publishing.
- Rowe, P. G. (1991). *Design Thinking*. London: MIT Press.

Pedoman Normatif

- Ikatan Arsitek Indonesia, (2007). *Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek Dengan Pengguna Jasa No. 051/SK/I-3/05.02.2007*. Jakarta: Badan Sistem Informasi Arsitektur.
- Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 2000 tentang Usaha dan Peran Masyarakat Jasa Konstruksi.

Internet

- Architects, B. P. (n.d.). *Studio*. Diakses tanggal 24 September 2018, dari <http://budipradono.com/studio/>
- Irawan, D. (2017). *Ini Cara Arsitek Budi Pradono Menyiasati Keterbatasan*. Diakses tanggal 4 November 2018, dari <http://lifestyle.bisnis.com/read/20170924/220/692516/ini-cara-arsitek-budi-pradono-menyiasati-keterbatasan>
- Pradono, B. (2009). *Metode Riset Dalam Perancangan di BPA*. Diakses tanggal 5 September 2018, dari <http://www.coba-cobagonzo.org/2009/12/metode-ri-set-dalam-peancangan-di-bpa.html>
- Pradono, B. (2013). *Net Gener dan Visi Baru Ber-arsitektur by Budi Pradono*. Diakses tanggal 9 September 2018, dari <http://www.coba-cobagonzo.org/2013/04/net-gener-dan-visi-baru-ber-arsitektur.html>
- Pradono, B. (2009). *Metode Riset Dalam Perancangan di BPA dan Kaitannya Dengan Intership Program Sebagai Jembatan Menuju Profesionalisme di Bidang Arsitektur*. Diakses tanggal 5 September 2018, dari http://www.coba-cobagonzo.org/2009_11_29_archive.html
- Prefontaine, C. (2016). *Design Thinking, Essential Problem Solving 101- It's More Than Scientific*. Diakses tanggal 28 Oktober 2018, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-essential-problem-solving-101-it-s-more-than-scientific>
- Williams, K. (2015). *Design Thinking to Design Doing: Bridging the Gap from Theory to Practice*. Diakses tanggal 28 Oktober 2018, dari <https://blogs.commonstheory.edu/cctp-820-fall2015/design-thinking-to-design-doing-bridging-the-gap-between-theory-and-practice/>

