

SKRIPSI 45

***DESIGN THINKING* YANG DILAKUKAN
OLEH BUDI PRADONO DALAM PROSES
DESAIN HOTEL U JANEVALLA**



**NAMA : NADIA RAHMALIA PUTRI
NPM : 2014420004**

PEMBIMBING: JONATHAN HANS YOAS, S.T., M.ARCH.

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-
PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN
Perguruan Tinggi No: 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014**

**BANDUNG
2018**

SKRIPSI 45

***DESIGN THINKING* YANG DILAKUKAN
OLEH BUDI PRADONO DALAM PROSES
DESAIN HOTEL U JANEVALLA**



**NAMA : NADIA RAHMALIA PUTRI
NPM : 2014420004**

PEMBIMBING:

JONATHAN HANS YOAS, S.T., M.ARCH.

PENGUJI :

**YENNY GUNAWAN, S.T., MA.
CAECILIA WIJAYAPUTRI, S.T., M.T.**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-
PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN
Perguruan Tinggi No: 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014**

**BANDUNG
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

(Declaration of Authorship)



Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Rahmalia Putri
NPM : 2014420004
Alamat : Komp. SSP Sariwangi Cozy Living Kav. 18, Jl. Sariwangi, Bandung
Judul Sripsi : *Design Thinking* yang Dilakukan Oleh Budi Pradono Dalam Proses
Desain Hotel U Janevalla

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya pribadi dan di dalam proses penyusunannya telah tunduk dan menjunjung Kode Etik Penelitian yang berlaku secara umum maupun yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.
2. Jika dikemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa isi di dalam skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan terdapat penyimpangan-penyimpangan dari Kode Etik Penelitian antara lain seperti tindakan merekayasa/memalsukan data atau tindakan sejenisnya, tindakan Plagiarisme atau Autoplajarisme, maka saya bersedia menerima seluruh konsekuensi hukum sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, 12 Desember 2018

(.....)

Nadia Rahmalia Putri

Abstrak

DESIGN THINKING YANG DILAKUKAN OLEH BUDI PRADONO DALAM PROSES DESAIN HOTEL U JANEVALLA

Oleh
Nadia Rahmalia Putri
NPM: 2014420004

Design thinking merupakan proses dimana arsitek melakukan pendekatan *problem solving* untuk menyikapi masalah – masalah dalam proses desain. Proses *problem solving* ini merupakan proses pencarian solusi yang paling tepat dari semua solusi – solusi yang diciptakan. Solusi - solusi yang diambil menjadi keputusan – keputusan desain, merupakan faktor pembentuk dari desain keseluruhan bangunan dan pengambilannya dipengaruhi oleh sikap normatif arsitek.

Salah satu arsitek di Indonesia yang memiliki karakter khas sehingga selalu menghasilkan desain arsitektur yang menarik adalah Budi Pradono. Firma arsiteknya bernama *Budi Pradono Architects* atau sering disingkat menjadi BPA.

Salah satu bangunan karya BPA yang menarik adalah Hotel U Janevalla di Bandung. Melihat tampilan bangunan tersebut yang menarik dan unik secara sekilas, tercermin kerumitan dalam proses perencanaannya karena bentukannya yang tidak biasa dan sangat *iconic*.

Tujuan studi ini adalah untuk mengetahui bagaimana *design thinking* yang dilakukan oleh Budi Pradono dalam proses desain Hotel U Janevalla Bandung.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, data diperoleh dari studi literatur, pengamatan langsung ke lapangan, gambar kerja, serta dari wawancara kepada arsitek utama dan arsitek *in-charge* Hotel U Janevalla.

Diperoleh kesimpulan bahwa *design thinking* yang dilakukan Budi Pradono dengan pendekatan *problem solving* dari tahapan konsep perancangan hingga pengawasan berkala terlihat dengan jelas dipengaruhi oleh sikap normatifnya dan menjadi cerminan dari keatraktifan desain Hotel U Janevalla. Dalam *design thinking*nya, arsitektur yang layak sesuai sikap normatifnya adalah arsitektur yang memiliki inovasi karena didapatkan dari hasil pemetaan fenomena terkini dengan riset dan mengedepankan eksperimen dengan mempertanyakan produksi bangunan konvensional. *Problem* yang muncul dalam *design thinking* Budi Pradono adalah bagaimana agar ia dapat membuat desain hotel yang atraktif dan memenuhi arsitektur yang layak sesuai dengan sikap normatifnya. 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. Prosedur *problem solving* yang digunakan dalam *design thinking* Budi Pradono adalah seluruh prosedur tetapi didominasi oleh penggunaan prosedur *generate-and-test procedures*. *Rules* yang digunakan pada beberapa kasus *problem solving* adalah *rules* analogi dancing, *rules* relasi bangunan dengan lingkungan, *rules* operator, *rules* standar hotel bintang 4, dan *rules* desain industrial. Tipe *problem solving* yang paling sering dilakukan adalah *problem solving* yang terus berkembang dengan penyesuaian atau *rules* yang masuk dan akhirnya menemukan keputusan solusi.

Kata-kata kunci: *design thinking*, proses desain, hotel, Aceh Bandung

Abstract

BUDI PRADONO'S DESIGN THINKING IN THE U JANEVALLA HOTEL'S DESIGN PROCESS

by

Nadia Rahmalia Putri
NPM: 2014420004

Design thinking is the process by which architects carry out problem solving approaches to address problems in the design process. Process of problem solving is the process of finding the most appropriate solution from all solutions that are created. Solutions, which are taken and become design decisions, are the forming factors of the overall design of the building and its process is influenced by the normative positions of the architect.

One of the architects in Indonesia who has unique character that always produces an attractive architectural design is Budi Pradono. His architectural firm named Budi Pradono Architects or often abbreviated as BPA.

One of the interesting buildings of BPA is the U Janevalla Hotel in Bandung. Seeing the appearance of the building which is attractive and unique at a glance, reflected the complexity in the planning process because its formation is unusual and very iconic.

The purpose of this study was to find out how was design thinking carried out by Budi Pradono in the design process of Hotel U Janevalla Bandung.

The methods which were used in this study were qualitative method, datas that were obtained from literature studies, direct observations to the object, working drawings, and from interviews with the main architect and architect who were in-charge to the project U Janevalla Hotel.

It was concluded that Budi Pradono's design thinking with problem solving approaches from the design concept stage to the periodical inspection was clearly influenced by his normative positions and that became reflection of the Hotel U Janevalla's design attractiveness. In Budi Pradono's design thinking, proper architecture which is suitable with his normative position is an architecture that has innovation itself, because it is derived from the results of mapping the latest phenomena based on research and prioritizing experiments by questioning the production of conventional buildings. The problem that arised in Budi Pradono's design thinking was how he could make the design of the attractive hotel and fulfill the proper architecture which is match his normative position. Budi Pradono's aim of creating hotel with attractive designs added sub-problems in his design. This issue made problem solving process became complex but could create more innovative and potential solution. Beside that, the increase of sub-problems was also caused by unexpected things that appeared in the process and required a design decisions. The problem solving procedure which was used in Budi Pradono's design thinking was the whole procedure but it was dominated by the use of generate-and-test procedures. Rules which were used in several problem solving cases were analogy dancing rules, building and environment's relationship rules, operator's rules, 4 star's hotel standard rules, and industrial design rules. The type of problem solving that was carried out most often was the problem solving that continued to develop with adjustments or rules and finally found a appropriate solution decision.

Keywords: *design thinking, design process, hotel, Aceh Bandung*

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi yang tidak dipublikasikan ini, terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Katolik Parahyangan, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI dan tata cara yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.

Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh skripsi haruslah seizin Rektor Universitas Katolik Parahyangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur, Universitas Parahyangan. Selama proses penelitian berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan saran. Untuk itu rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

- Dosen pembimbing, Bapak Jonathan Hans Yoas, S.T., M. Arch. atas saran, pengarahan, dan masukan yang telah diberikan serta berbagai ilmu yang berharga.
- Dosen penguji, Ibu Yenny Gunawan, S.T., M.A. dan Ibu Caecilia Wijayaputri, ST. MT. atas masukan dan bimbingan yang diberikan.
- Bapak Anindita N. Sunartio, S.T., M.T. atas masukan dan data yang telah diberikan.
- Bapak Budi Pradono sebagai arsitek utama *Budi Pradono Architects* yang telah bersedia untuk diwawancara dan dimintai data terkait objek.
- Mas Gabriel Pardamean Hutagalung dan Mbak Elda Siska Sinuraya sebagai asisten arsitek *Budi Pradono Architects* yang telah bersedia untuk diwawancara dan dimintai data terkait objek.
- Mbak Intan Kusuma Dewi sebagai sekretaris *Budi Pradono Architects* yang telah menjadwalkan kegiatan wawancara dan pertemuan.
- Orang tua yang telah mendukung dan mendoakan selama proses pengerjaan skripsi.
- Intan, Agnes, dan Ageng yang telah mendukung, mendoakan dan memberi masukan.
- Teman – teman seperjuangan STEFA 3 yang telah mendukung, memberi masukan, dan melakukan *sharing*.

Bandung, Desember 2018

Nadia Rahmalia Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Ruang Lingkup Penelitian	5
1.7. Kerangka Teoritik.....	5
1.8. Kerangka Penelitian	6
1.9. Sistematika Penelitian	6
BAB 2 <i>DESIGN THINKING</i> DAN TAHAPAN NORMATIF DALAM PROSES	
DESAIN.....	9
2.1. <i>Design Thinking</i> Dalam Proses Desain	9
2.1.1. <i>Design Thinking</i> Dengan Pendekatan <i>Problem Solving</i>	10
2.1.2. Sikap Normatif Arsitek yang Mengarahkan <i>Design Thinking</i>	15
2.2. Tahapan Normatif Dalam Proses Desain	16
2.2.1. Tahapan Konsep Perancangan.....	17
2.2.2. Tahapan Prarancangan	17
2.2.3. Tahapan Pengembangan Rancangan.....	18
2.2.4. Tahapan Pembuatan Gambar Kerja	18
2.2.5. Tahapan Proses Pengadaan Pelaksana Konstruksi	19
2.2.6. Tahapan Pengawasan Berkala	20

BAB 3 METODE PENELITIAN	21
3.1. Jenis Penelitian	21
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.3.1. Observasi	23
3.3.2. Wawancara.....	23
3.3.3. Dokumentasi	23
3.3.4. Studi Pustaka.....	23
3.4. Tahap Analisis Data.....	23
3.5. Tahap Penarikan Kesimpulan.....	24
BAB 4 DATA ARSITEK DAN HOTEL U JANEVALLA	25
4.1. <i>Budi Pradono Architects</i>	25
4.1.1. Budi Pradono.....	25
4.1.2. Sikap Normatif Budi Pradono	26
4.1.3. Staf <i>Budi Pradono Architects</i>	28
4.2. Objek Hotel U Janevalla	28
4.2.1. Data Objek	28
4.2.2. Proses Perencanaan Objek	30
BAB 5 ANALISIS <i>DESIGN THINKING</i> YANG DILAKUKAN OLEH BUDI PRADONO DALAM PROSES DESAIN HOTEL U JANEVALLA	63
5.1. <i>Design Thinking</i> Dengan Pendekatan <i>Problem Solving</i> yang Dipengaruhi Sikap Normatif Arsitek	63
5.1.1. Tahapan Konsep.....	64
5.1.2. Tahapan Prarancangan.....	71
5.1.3. Tahapan Pengembangan	77
5.1.4. Tahapan Pembuatan Gambar Kerja.....	83
5.1.5. Tahapan Pengawasan Berkala.....	84
5.2. Objek Hotel U Janevalla Sebagai Hasil <i>Design Thinking</i>	96
BAB 6 PENUTUP.....	103
6.1. Kesimpulan.....	103
6.2. Rekomendasi	104

DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses komunikasi dalam proyek.....	1
Gambar 1.2 <i>Budi Pradono Architects</i>	3
Gambar 1.4 Hotel U Janevalla	3
Gambar 1.3 Letak Hotel U Janevalla.....	3
Gambar 1.5 Kerangka teoritik.....	5
Gambar 1.6 Kerangka penelitian.....	6
Gambar 2.1 <i>Decision tree</i>	10
Gambar 2.2 Contoh <i>decision tree</i>	11
Gambar 2.3 Pihak – pihak yang mempengaruhi desain.....	14
Gambar 2.4 Proses komunikasi pada proyek	15
Gambar 2.5 Pelaku jasa konstruksi	17
Gambar 3.1 Lokasi Hotel U Janevalla.....	21
Gambar 3.3 Interior Hotel U Janevalla.....	22
Gambar 3.2 Eksterior Hotel U Janevalla	22
Gambar 4.1 Fokus <i>Budi Pradono Architects</i>	25
Gambar 4.2 Objek Hotel U Janevalla.....	28
Gambar 4.3 Batas – batas tapak objek.....	30
Gambar 4.4 Tapak Hotel U Janevalla.....	31
Gambar 4.5 <i>Dancing hotel</i> sebagai <i>city nodes</i>	31
Gambar 4.6 Pembagian zoning vertikal.....	32
Gambar 4.7 Diagram penggunaan tapak.....	33
Gambar 4.8 Pilihan bentuk denah yang tercipta.....	34
Gambar 4.9 Evolusi bentuk denah	34
Gambar 4.10 Evolusi bentuk tampak bangunan.....	35
Gambar 4.11 Sketsa bentuk bangunan.....	35
Gambar 4.12 Studi bentuk bangunan dengan maket	36
Gambar 4.13 Maket bentuk yang dikembangkan.....	36
Gambar 4.14 Potongan skematik penzoningan vertikal	37
Gambar 4.15 Variasi maket fasad yang akan dikembangkan	38
Gambar 4.16 Perspektif kamar hotel tahap konsep	38
Gambar 4.17 Perspektif area lobi hotel tahap konsep	39
Gambar 4.18 Alternatif desain hotel.....	39

Gambar 4.19 Teknik membagi luasan kamar	40
Gambar 4.20 Taman pada area koridor kamar	41
Gambar 4.21 Kamar hotel dengan konsep <i>mini living</i>	42
Gambar 4.22 Jendela jajar genjang pada fasad	43
Gambar 4.23 Perspektif pensuasanaan ruang	43
Gambar 4.24 Letak <i>Shaft</i> yang bergeser.....	44
Gambar 4.25 Kamar – kamar yang tidak tipikal	45
Gambar 4.26 <i>Box exhaust</i> dari genset	46
Gambar 4.27 Pencahayaan buatan pada kamar - kamar	46
Gambar 4.28 Tanaman pada area sirkulasi kamar	47
Gambar 4.29 <i>Fixed furniture</i> hotel.....	47
Gambar 4.30 Dinding eksterior dan dinding interior kamar	48
Gambar 4.31 Material – material yang digunakan	49
Gambar 4.32 Kaca stopsol.....	49
Gambar 4.33 Dinding batu bata putih Sumber: Instagram.com/budipradono	50
Gambar 4.34 Meeting dengan <i>stakeholder</i>	51
Gambar 4.35 Bangunan dalam proses konstruksi	52
Gambar 4.36 Pemasangan dinding <i>precast</i>	52
Gambar 4.37 Dinding kamar yang dipertahankan miring	53
Gambar 4.38 Titik kolom	54
Gambar 4.39 Plafon area sirkulasi tengah	54
Gambar 4.40 Dinding pembatas area sirkulasi kamar	55
Gambar 4.41 Kaca pada dinding pembatas kamar dan kaca pada fasad bangunan.....	55
Gambar 4.42 Gorden pada kamar	56
Gambar 4.43 Akses ke mezzanine	56
Gambar 4.44 <i>Lagoon pool</i> yang batal dibuat.....	57
Gambar 4.45 Variasi rangka reng pergola.....	57
Gambar 4.46 Kolom <i>dancing</i> di restoran	58
Gambar 4.47 Kolam yang tidak jadi dibuat.....	59
Gambar 4.48 <i>Handrail</i> bangunan.....	59
Gambar 4.49 Fasad <i>precast</i> yang harus <i>dicoating</i>	60
Gambar 4.50 Pintu kamar	60
Gambar 4.51 <i>Loose furniture</i>	61
Gambar 4.52 Fasad hotel yang bergelombang.....	62

Gambar 5.1 Keterangan pembahasan	64
Gambar 5.2 <i>Decision tree</i> menentukan konsep bangunan tahapan konsep	64
Gambar 5.3 U Janevalla, P-House, dan Rumah Miring.....	65
Gambar 5.4 Analogi <i>dancing</i>	66
Gambar 5.5 <i>Decision tree</i> membuat bentuk bangunan tahapan konsep	67
Gambar 5.7 <i>Decision tree</i> membuat zonasi dan pembagian ruang tahapan konsep	68
Gambar 5.6 Zoning standar hotel yang digunakan pada objek	68
Gambar 5.8 <i>Decision tree</i> pengadaan perabot di ruang kamar tahapan konsep.....	69
Gambar 5.9 <i>Decision tree</i> desain fasad tahapan konsep.....	69
Gambar 5.10 <i>Decision tree</i> memilih struktur tahapan konsep	70
Gambar 5.11 <i>Decision tree</i> membuat zonasi dan pembagian ruang tahapan prarancangan.....	71
Gambar 5.12 <i>Decision tree</i> membuat bentuk bangunan tahapan prarancangan	72
Gambar 5.13 <i>Decision tree</i> pengadaan perabot tahapan prarancangan	73
Gambar 5.14 <i>Decision tree</i> memilih komposisi tanaman tahapan prarancangan...	73
Gambar 5.15 <i>Decision tree</i> membuat desain <i>fixed</i> furniture tahapan prarancangan	74
Gambar 5.16 <i>Decision tree</i> memilih <i>kombinasi loose furniture</i> tahapan prarancangan.....	74
Gambar 5.17 <i>Decision tree</i> desain fasad tahapan prarancangan	75
Gambar 5.18 <i>Decision tree</i> memilih material tahapan prarancangan.....	76
Gambar 5.19 <i>Decision tree</i> memilih struktur tahapan pengembangan.....	77
Gambar 5.20 <i>Decision tree</i> membuat zonasi dan pembagian ruang tahapan pengembangan	78
Gambar 5.21 <i>Decision tree</i> pengadaan perabot ruang kamar tahapan pengembangan	78
Gambar 5.22 <i>Decision tree</i> memilih penempatan gardu tahapan pengembangan..	79
Gambar 5.23 <i>Decision tree</i> memilih penempatan dan desain <i>box exhaust</i> tahapan pengembangan	79
Gambar 5.24 <i>Decision tree</i> memilih komposisi pencahayaan buatan ruang kamar tahapan pengembangan	80
Gambar 5.25 <i>Decision tree</i> memilih komposisi tanaman tahapan pengembangan	80
Gambar 5.26 <i>Decision tree</i> membuat desain <i>fixed furniture</i> tahapan pengembangan	81

Gambar 5.27 <i>Decision tree</i> memilih material tahapan pengembangan	82
Gambar 5.28 <i>Decision tree</i> pengaturan arah bukaan tahapan gambar kerja.....	84
Gambar 5.29 <i>Decision tree</i> membuat bentuk bangunan tahapan pengawasan	85
Gambar 5.30 <i>Decision tree</i> pengadaan perabot di ruang kamar tahapan pengawasan	85
Gambar 5.31 <i>Decision tree</i> desain langit – langit tahapan pengawasan.....	86
Gambar 5.32 <i>Decision tree</i> desain pembatas <i>handrail</i> tahapan pengawasan	86
Gambar 5.33 <i>Decision tree</i> desain pembatas koridor kamar tahapan pengawasan.	87
Gambar 5.34 <i>Decision tree</i> desain jendela kamar mandi tahapan pengawasan.....	87
Gambar 5.35 <i>Decision tree</i> memilih gorden tahapan pengawasan	88
Gambar 5.36 <i>Decision tree</i> membuat sirkulasi vertikal tahapan pengawasan.....	88
Gambar 5.37 <i>Decision tree</i> perencanaan <i>lagoon pool</i> tahapan pengawasan	89
Gambar 5.38 <i>Decision tree</i> desain pergola tahapan pengawasan	90
Gambar 5.39 <i>Decision tree</i> desain area pintu utama tahapan pengawasan	90
Gambar 5.40 <i>Decision tree</i> memilih material pintu tahapan pengawasan.....	91
Gambar 5.41 <i>Decision tree</i> memilih komposisi tanaman tahapan pengawasan	91
Gambar 5.43 <i>Problem space planning</i> dalam proses desain Hotel U Janevalla.....	94
Gambar 5.44 Contoh tipe <i>problem solving</i> yang terjadi dalam proses desain objek.....	95
Gambar 5.45 <i>Problem space</i> dalam proses desain Hotel U Janevalla.....	97
Gambar 5.46 <i>Problem space</i> 1.....	98
Gambar 5.47 <i>Problem space</i> 2.....	99
Gambar 5.48 <i>Problem space</i> 3.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar kerja Hotel U Janevalla.....	109
Lampiran 2 Notulen wawancara dengan Budi Pradono (arsitek utama Hotel U Janevalla)	118
Lampiran 3 Notulen wawancara dengan Gabriel dan Elda (asisten arsitek Hotel U Janevalla)	123

BAB I

PENDAHULUAN

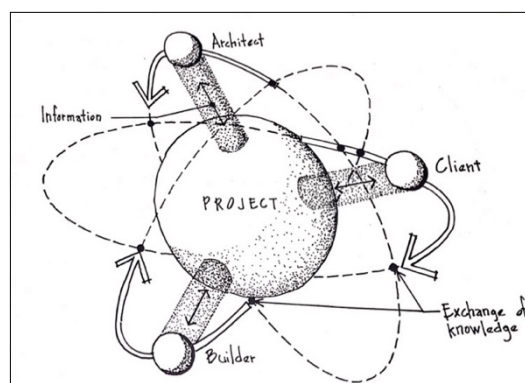
1.1. Latar Belakang

Design thinking adalah hal yang akan ditemui arsitek di dalam proses mendesain suatu objek. *Design thinking* menurut Peter G. Rowe adalah proses dimana arsitek melakukan pendekatan *problem solving*. Hal ini menggabungkan pemikiran analitik, sintetik, divergen dan konvergen untuk menciptakan sejumlah besar solusi potensial dan kemudian mempersempitnya ke solusi yang “paling sesuai” (Prefontaine, 2016).

Problem dapat dikatakan muncul jika suatu organisme menginginkan sesuatu tetapi tindakan yang diperlukan untuk mendapatkannya tidak langsung terlihat dengan jelas. *Problem* yang telah ada sebelumnya atau muncul di hadapan kita, membutuhkan definisi dan redefinisi (Thorndike dalam (Rowe, 1991, p. 39)).

Dalam proses mendesain suatu objek, banyak *problem* yang harus dilakukan *problem solving*nya. Bahkan *problem* desain ini dapat terbagi lagi menjadi *sub-problem – sub-problem* yang lebih detail. Solusi - solusi yang “paling sesuai” dan kemudian diambil menjadi keputusan – keputusan desain merupakan faktor pembentuk dari keseluruhan desain bangunan.

Dalam proses perencanaan bangunan di Indonesia, terdapat tahapan – tahapan normatif dari tahapan konsep, tahapan prarancangan, tahap pengembangan rancangan, tahapan pembuatan gambar kerja, tahapan proses pengadaan pelaksana konstruksi, hingga tahapan pengawasan. Proses desain yang dilakukan pada tahapan – tahapan tersebut membutuhkan *design thinking* dan dipengaruhi tidak hanya oleh arsiteknya sendiri, tetapi juga oleh pihak perencana bangunan lainnya.



Gambar 1.1 Proses komunikasi dalam proyek
Sumber: (Miller, 1995)

Di dalam proses perencanaan bangunan tersebut, banyak pertukaran informasi yang terjadi antara perencana bangunan. Batasan – batasan yang dapat mengarahkan *design thinking* juga muncul. Maka itu dibutuhkan wawasan arsitek yang luas beserta strategi yang digunakan untuk proses *problem solving* di dalamnya.

Seiring berkembangnya zaman, arsitek semakin diberikan kebebasan untuk mendesain tanpa batasan, sehingga dapat tercapai kreatifitas pada proses desain dan karya arsitektur yang dihasilkan. Keputusan desain yang dipilih seorang arsitek saat mendesain menjadi unik, menarik, dan kreatif sehingga dapat menjadi inspirasi bagi arsitek lain.

Untuk melihat bagaimana *design thinking* yang dilakukan seseorang, dibutuhkan rekonstruksi dari aktivitas *design thinking* tersebut. Rekonstruksi dari aktivitas *design thinking* dapat disebut sebagai protokol. Protokol tersebut mewakili ingatan dari peristiwa – peristiwa penting yang masuk akal dan penjelasan secara detailnya dapat dijelaskan secara rasional. Setiap arsitek dapat memiliki gaya *design thinking* yang berbeda – beda sesuai dengan kebiasaan individu dan manifestasi dari karakternya (Rowe, 1991, p. 2).

Arsitek yang berbeda dengan sikap normatifnya dalam *design thinking* yang berbeda - bedalah yang menyebabkan adanya berbagai desain bangunan dengan detail yang berbeda – beda. Keputusan – keputusan desain dalam *problem solving* yang berhubungan dengan sikap normatifnya mencerminkan bagaimana arsitektur yang layak menurutnya dan tercerminkan dalam rupa dari karya – karyanya.

Salah satu arsitek di Indonesia yang memiliki karakter khas sehingga selalu menghasilkan desain arsitektur yang menarik adalah Budi Pradono. Namanya sudah tidak asing lagi karena prestasinya yang banyak di dalam maupun di luar negeri sebagai arsitek. Selain itu, Budi Pradono juga telah berkolaborasi dengan banyak arsitek mancanegara dan mendapatkan *client* dari mancanegara juga. Firma arsiteknya bernama *Budi Pradono Architects* atau sering disingkat menjadi BPA. Budi Pradono menyebut firmanya ini sebagai firma arsitektur *based on research*.

Selain Budi Pradono sendiri yang memiliki karakter khas, firma arsitekturnya juga memiliki konsep tersendiri yang berbeda dari firma lainnya. Budi Pradono sebagai arsitek utama dari BPA menyadari bahwa praktek riset arsitektur sangat dibutuhkan di era kontemporer ini untuk mengantisipasi kemajuan informasi, teknologi, perubahan cara bertinggal, dan isu – isu urbanitas yang terus berkembang dan mengalami pembaharuan (Pradono, 2009).

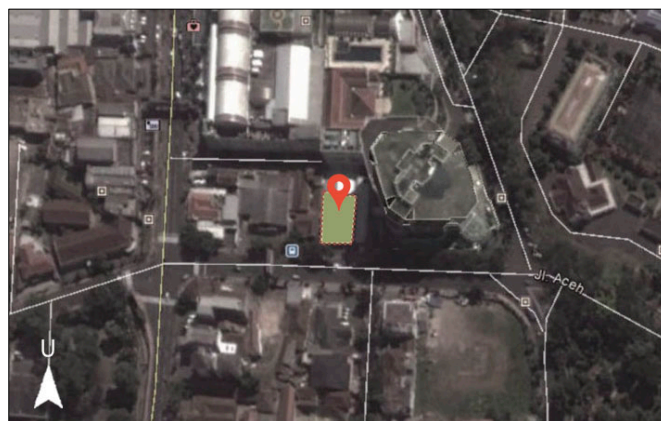


Gambar 1.2 Budi Pradono Architects

Salah satu bangunan karya BPA yang menarik adalah Hotel U Janevalla di Bandung. Melihat tampilan bangunan tersebut yang menarik dan unik secara sekilas, tercermin kerumitan dalam proses perencanaannya karena bentuknya yang tidak biasa dan sangat *iconic*. Bangunan ini terlihat direncanakan dengan idealisme yang kuat dan ingin tampak berbeda dari bangunan lain di sekitarnya. Keputusan – keputusan desain dari hasil *design thinking* yang dilakukan Budi Pradono pada proyek ini terwujud dalam bentuk keseluruhan bangunan hotel.



Gambar 1.3 Hotel U Janevalla



Gambar 1.4 Letak Hotel U Janevalla

Melihat dari banyaknya prestasi arsitektur yang telah didapatkan dan karakter dari Budi Pradono yang khas, hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti lebih jauh tentang *design thinking* yang dilakukan Budi Pradono. *Design thinking* tersebut merupakan pendekatan *problem solving* terhadap masalah – masalah yang muncul dan hal – hal yang mempengaruhi keputusan yang diambil pada proses desainnya, juga hal – hal yang dipengaruhinya. Objek penelitian yang digunakan adalah Hotel U Janevalla.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pengolahan data yang didapat dari lapangan, wawancara arsitek, dan gambar - gambar yang berkaitan dengan proses perencanaan Hotel U Janevalla dari *Budi Pradono Architects*. Kemudian data dianalisis dengan bantuan studi literatur dan studi normatif. Penelitian ini mengungkapkan fakta, keadaan, dan fenomena yang terjadi pada proses desain objek beserta pemikiran - pemikiran yang digunakan arsitek di dalam proses desain.

1.2. Rumusan Masalah

BPA merupakan firma arsitektur *based on research* yang mengutamakan prinsip dari arsitek utamanya yaitu Budi Pradono. Dari hasil *design thinking* yang dilakukan oleh Budi Pradono, tercipta keputusan – keputusan desain yang berhasil menciptakan suatu karya arsitektur yang menarik dan unik, salah satunya bangunan Hotel U Janevalla. Sehingga tidak menutup kemungkinan untuk melakukan analisis lebih jauh dari rekonstruksi proses desain yang di dalamnya terdapat *design thinking* oleh Budi Pradono dengan pendekatan *problem solving* terhadap *problem - problem* dan hal – hal yang mempengaruhi dan dipengaruhinya.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, didapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *design thinking* yang dilakukan oleh Budi Pradono dalam proses desain Hotel U Janevalla?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami proses desain yang dilakukan oleh *Budi Pradono Architects* termasuk di dalamnya *design thinking* yang dilakukan Budi Pradono untuk menghasilkan keputusan - keputusan dengan pendekatan

problem solving terhadap *problem - problem* dalam proses desain Hotel U Janevalla dan hal – hal yang mempengaruhi dan dipengaruhinya.

1.5. Manfaat Penelitian

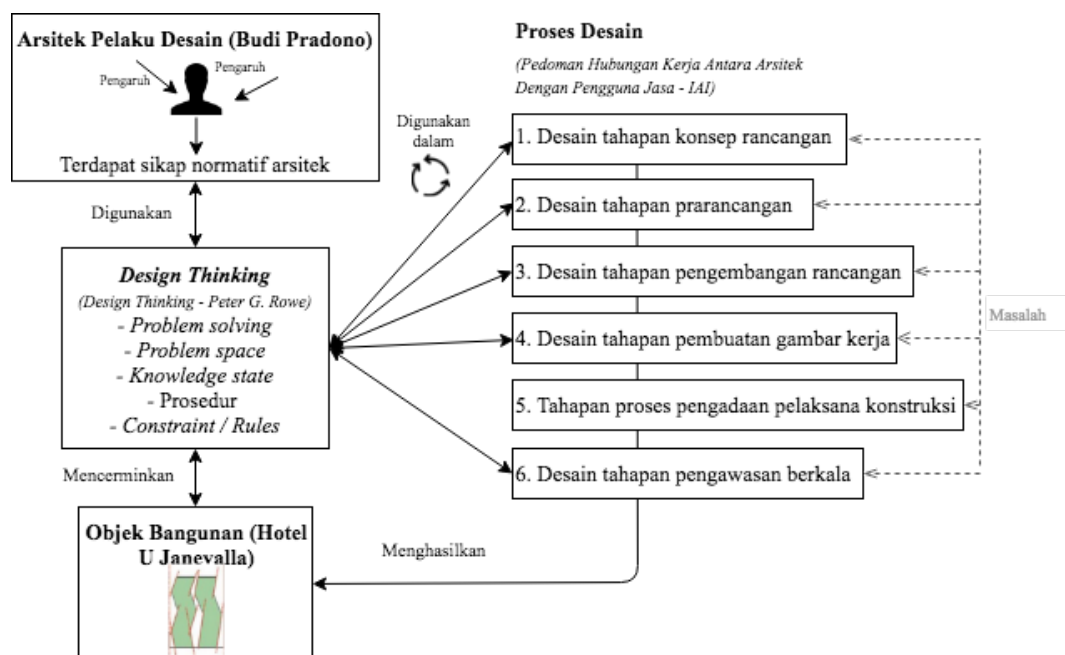
Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan mengenai proses perencanaan bangunan di Indonesia, khususnya pada perencanaan objek Hotel U Janevalla yang didesain oleh *Budi Pradono Architects*.
2. Menambah pengetahuan mengenai peran arsitek di dunia kerja dan tugas – tugasnya.
3. Menambah pengetahuan mengenai bagaimana *design thinking* yang menghasilkan keputusan desain dalam suatu proyek nyata dan hal – hal yang mempengaruhi dan dipengaruhinya.
4. Sebagai rujukan untuk mendesain arsitektur.
5. Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang sejenis.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

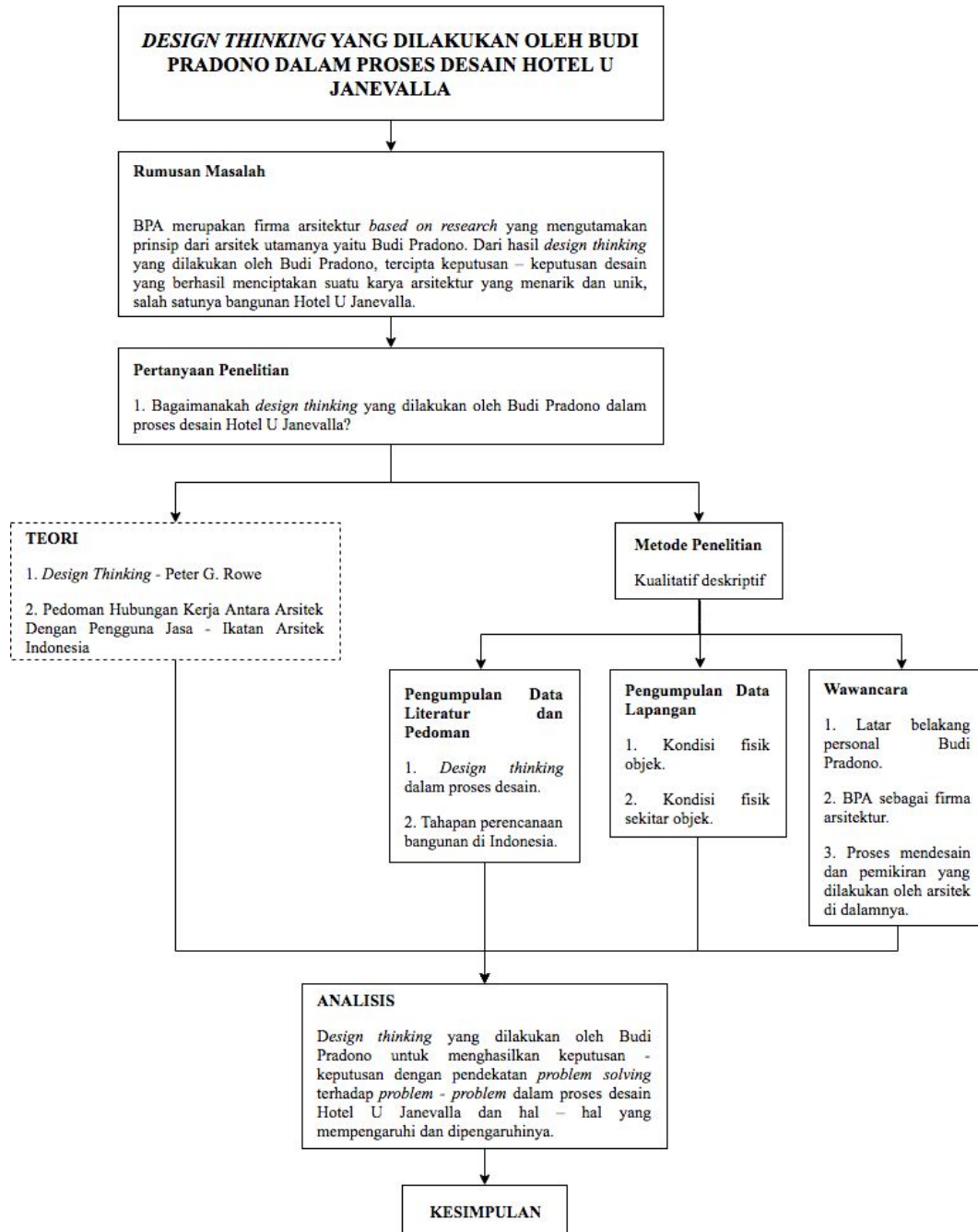
Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembahasan *design thinking* dengan pendekatan *problem solving* yang dilakukan oleh Budi Pradono dan hal – hal yang mempengaruhi dan dipengaruhinya dalam proses desain Hotel U Janevalla.

1.7. Kerangka Teoritik



Gambar 1.5 Kerangka teoritik

1.8. Kerangka Penelitian



Gambar 1.6 Kerangka penelitian

1.9. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang disajikan memiliki urutan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Merupakan bab pengantar yang memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II *Design Thinking* dan Tahapan Normatif Dalam Proses Desain

Merupakan bab yang memaparkan teori *design thinking* serta hal – hal yang mempengaruhi dan dipengaruhinya, juga tahapan perencanaan bangunan yang di dalamnya terdapat proses desain oleh arsitek menurut pedoman Ikatan Arsitek Indonesia.

BAB III Metodologi Penelitian

Merupakan bab yang memaparkan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, proses analisa data, dan tahap penarikan kesimpulan.

BAB IV Data Arsitek dan Objek Hotel U Janevalla

Merupakan bab yang memaparkan data yang berhubungan dengan arsitek Budi Pradono beserta sikap normatifnya, firma *Budi Pradono Architects*, dan data objek Hotel U Janevalla beserta rekonstruksi proses desainnya.

BAB V Analisis *Design Thinking* yang Dilakukan Oleh Budi Pradono Dalam Proses Desain Hotel U Janevalla

Merupakan bab yang memaparkan *design thinking* dengan pendekatan *problem solving* yang dilakukan oleh Budi Pradono serta hal – hal yang mempengaruhi dan dipengaruhinya dalam tahapan proses desain Hotel U Janevalla.

BAB VI Kesimpulan

Merupakan bab yang memaparkan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

