



**DESAIN TESIS**

**DEKONSTRUKSI DALAM ARSITEKTUR :**  
**PERANCANGAN *CITY HOTEL* DENGAN MAKNA  
BATIK KAWUNG SEBAGAI REFERENSI DESAIN**

noor zakiy mubarrok/ 3213207011

# LATAR BELAKANG

## DEKONSTRUSI DALAM ARSITEKTUR

1. Menghasilkan bangunan luar biasa (tumpang tindih dan anti gravitasi).
2. Membebaskan arsitektur dari batasan-batasan yang sudah ada sebelumnya.
3. Memandang referensi desain sebagai sebuah order pengatur programatik desain dan geometri rancangan.

## MAKNA BATIK KAWUNG SEBAGAI REFERENSI DESAIN

1. Makna sebuah hal yang terlupakan dalam apresiasi terhadap batik Kawung.
2. Sebuah unsur yang ingin dikomunikasikan melalui arsitektur.

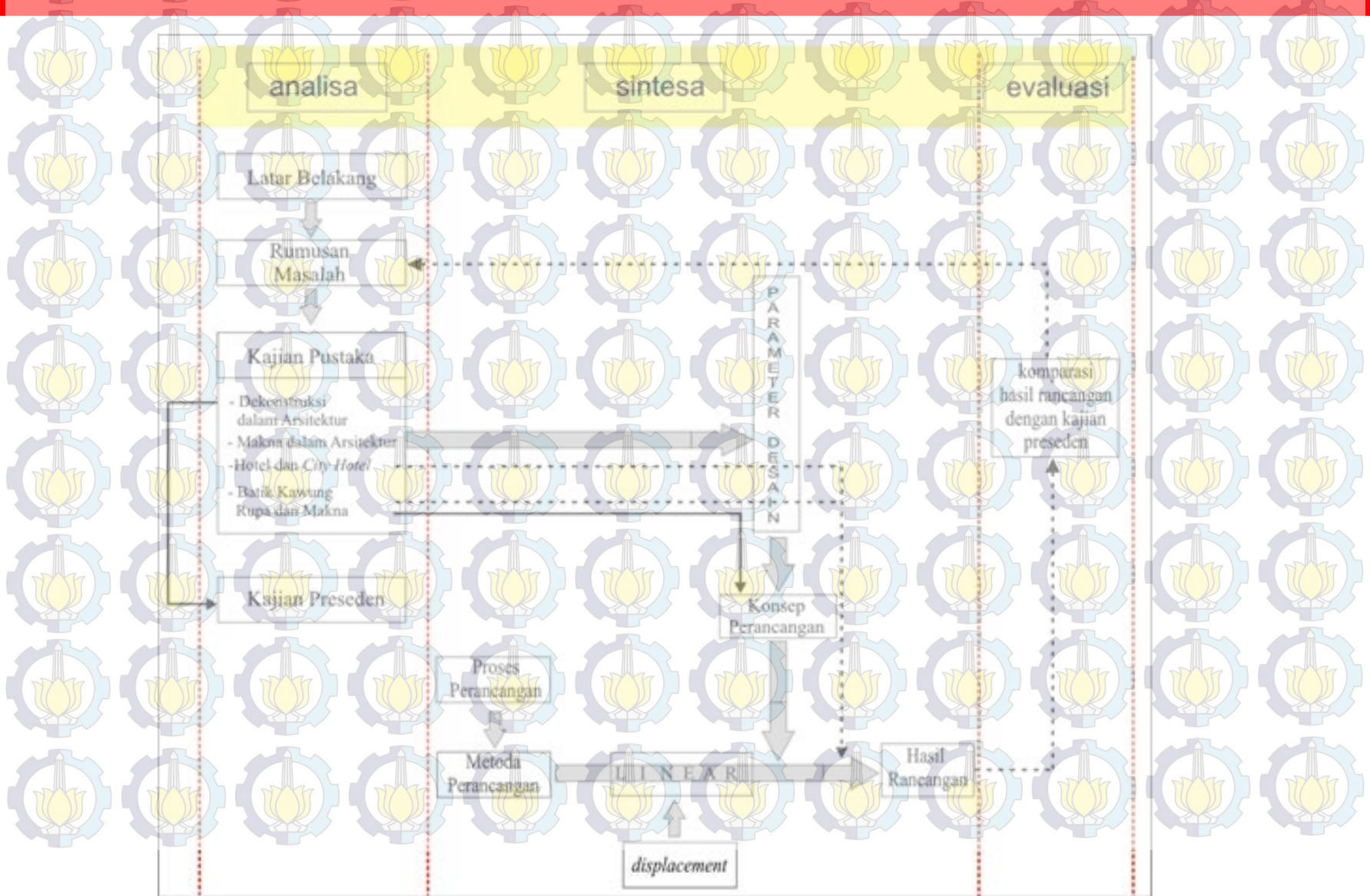
## CITY HOTEL SEBAGAI OBYEK RANCANG

1. Bentuk yang hanya merepresentasikan fungsi, terkait lokasi dan pengertian *City Hotel*
2. Rigiditas dan hirarki pada program ruang

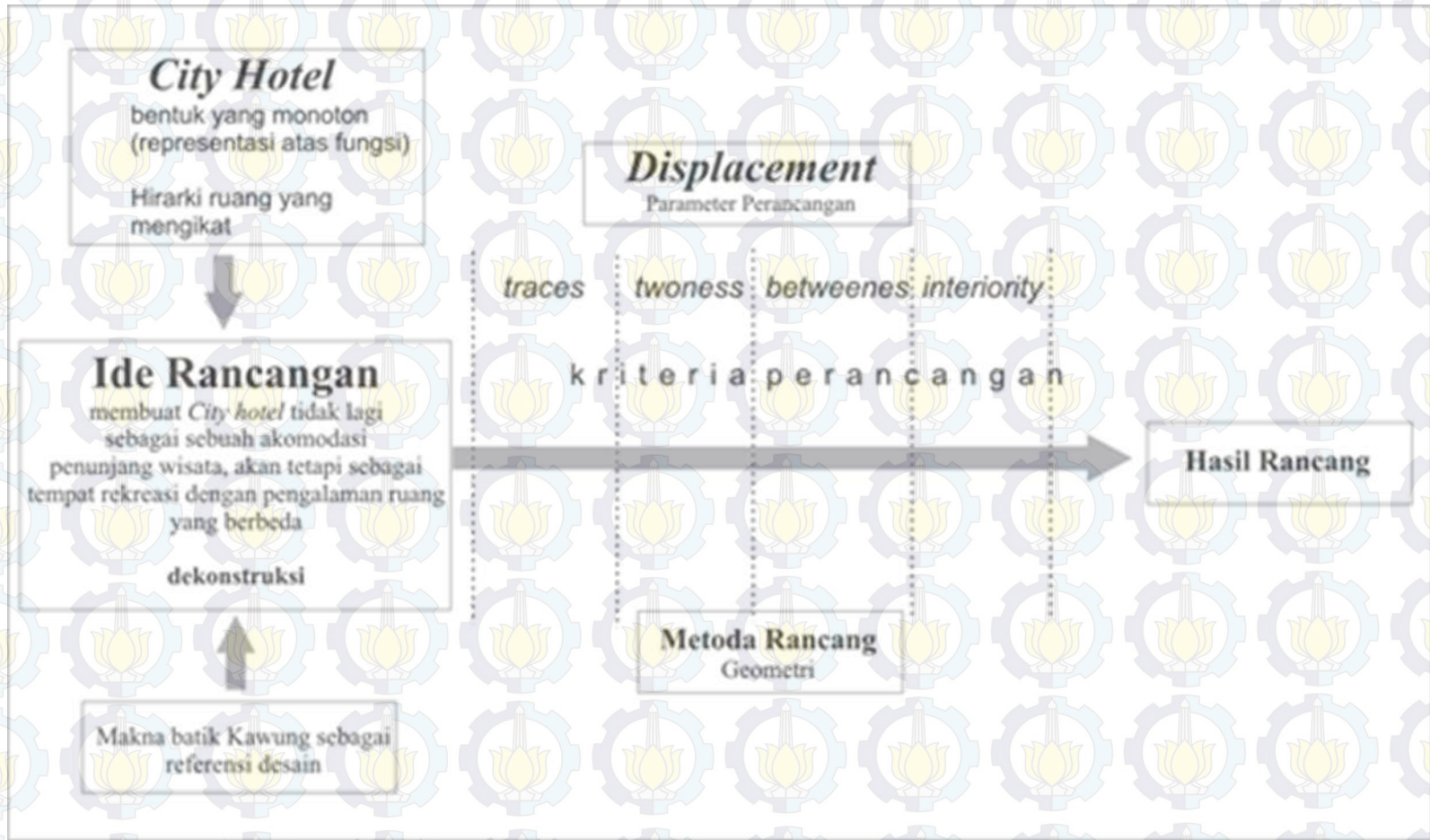
# RUMUSAN MASALAH

- Apa saja kriteria perancangan dekonstruksi pada *City Hotel* dengan makna batik Kawung sebagai referensi desain?
- Bagaimana menyusun konsep berdasar atas analisa terhadap makna batik Kawung?
- Bagaimana menghasilkan rancangan skematik dengan dekonstruksi dan konsep yang didapat dari makna batik Kawung?

# METODA PERANCANGAN: *cyclical design process* (duerk, 1993)



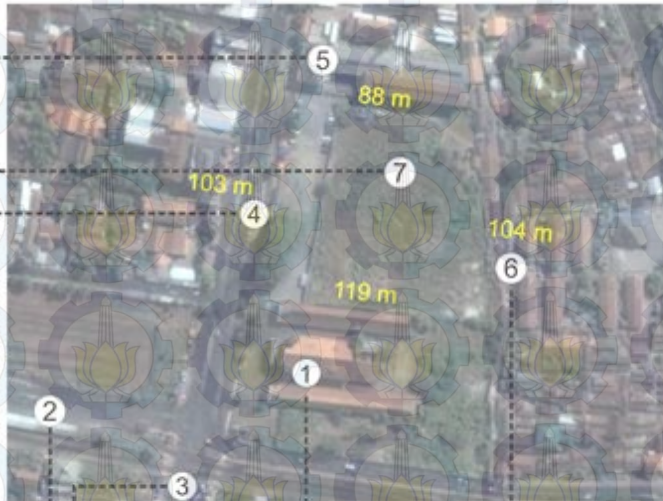
# PROSES PERANCANGAN



**Analogi Simbolik (duerk, 1993)** digunakan sebagai alat bantu untuk mentransformasikan konsep hubungan antara raja dan rakyat dalam makna batik Kawung ke dalam hubungan program/ fungsi ruang *City Hotel*.

# DESAIN DAN PEMBAHASAN

## TAPAK



tanah pjka jalur sepeda jalur kendaraan plaza tapak

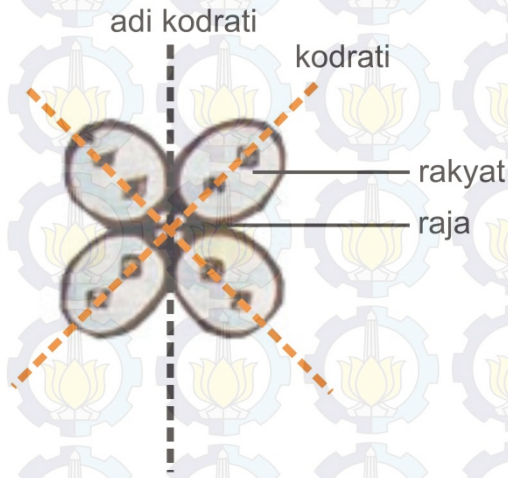


Kondisi tapak merupakan lahan kosong dengan Koefisien Dasar Bangunan 80 % dan Koefisien Lantai Bangunan 2,4.

Ketinggian bangunan maksimal 18 meter, dari ruas muka jalan hingga kedalaman 60 m, atau membentuk sudut  $45^\circ$  dari as jalan

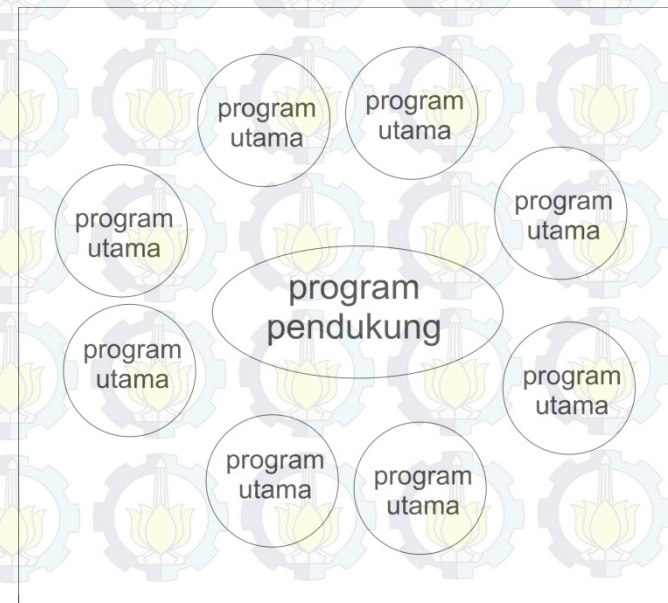
# DESAIN DAN PEMBAHASAN

## KONSEP



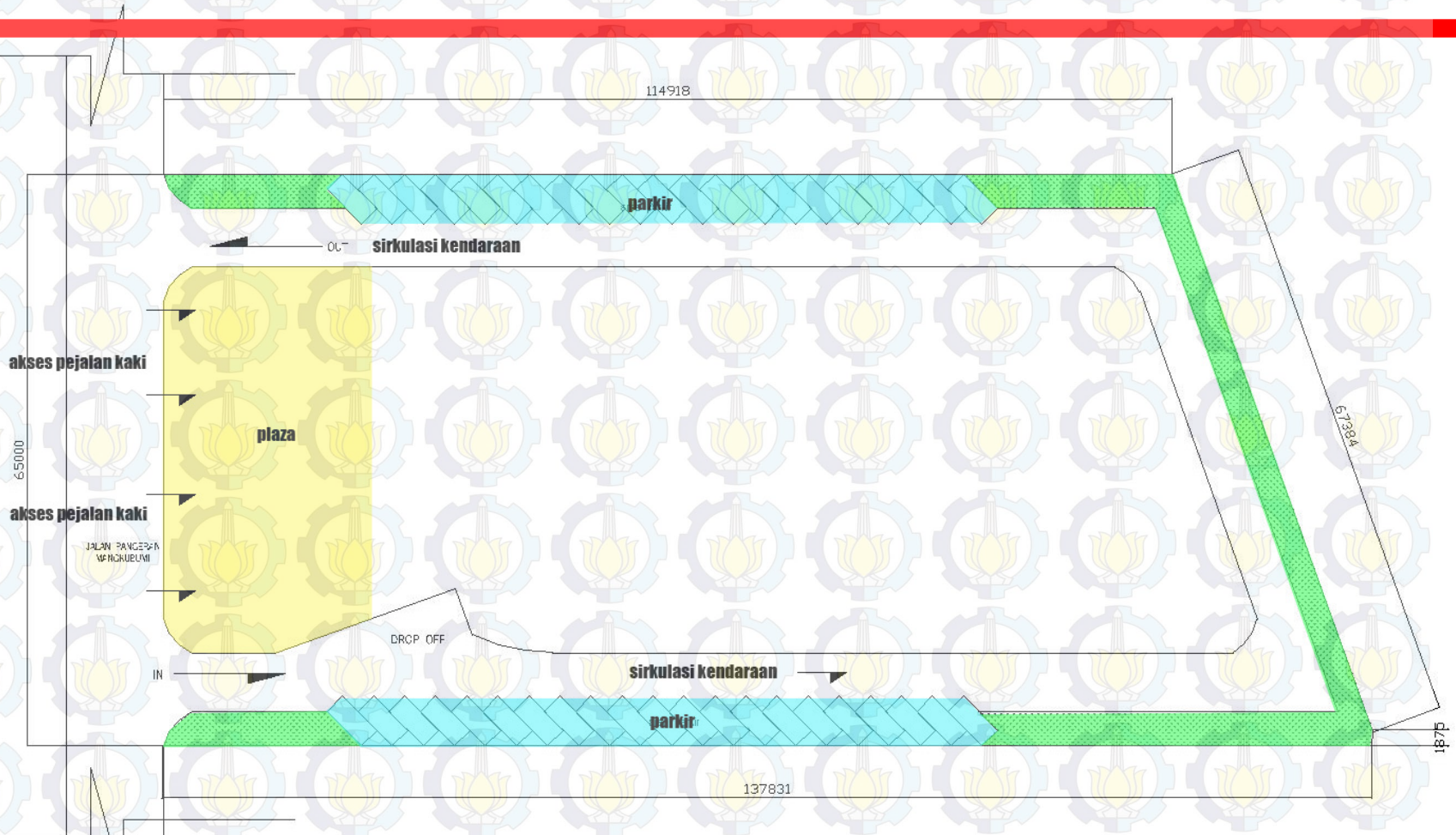
Tabel 4.7 Hubungan Oposisi Biner pada Batik Kawung

RAJA	RAKYAT
Pendukung	Didukung
Kuat	Lemah
Pusat	Tepi



Raja dianalogikan sebagai program pendukung, dan rakyat hadir sebagai program utama. Raja hadir bukan sebagai hal utama akan tetapi sebagai pendukung dan hadir di pusat, sedangkan rakyat hadir sebagai hal yang utama berada di tepi, mengelilingi dan berorientasi ke pusat.

# DESAIN DAN PEMBAHASAN



**LOOP CIRCULATION**, untuk perawatan bangunan, dan respon terhadap bencana  
**PLAZA**, respon terhadap tata kolonial jalan p. Mangkubumi  
**PARKING**, linier, 40 % dari jumlah unit kamar



# DESAIN DAN PEMBAHASAN

**TRACES** ; kondisi lain dari teks dalam arsitektur (arsitektur dipandang sebagai sebuah teks), tanda atas sesuatu yang absen.

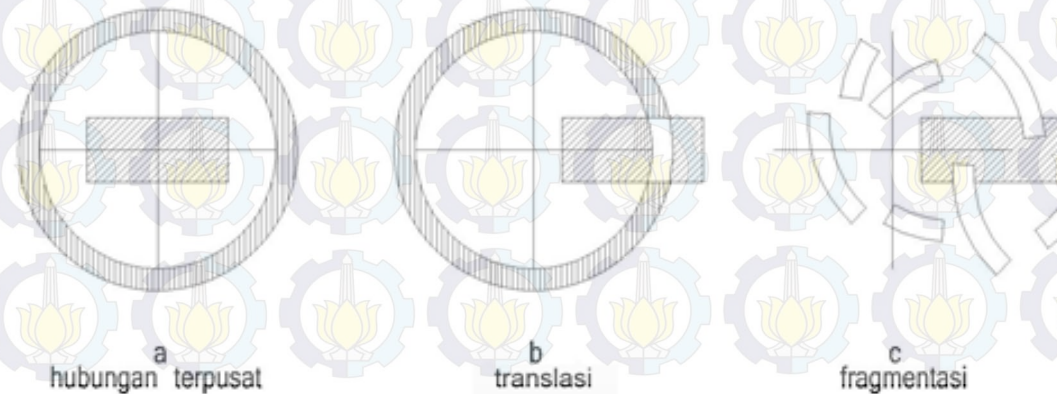


## PROGRAMATIK

Makna batik Kawung merupakan hal diluar arsitektur yang ingin dicoba untuk dihadirkan melalui Analogi ke dalam hubungan programatik ruang

## GEOMETRI RANCANGAN

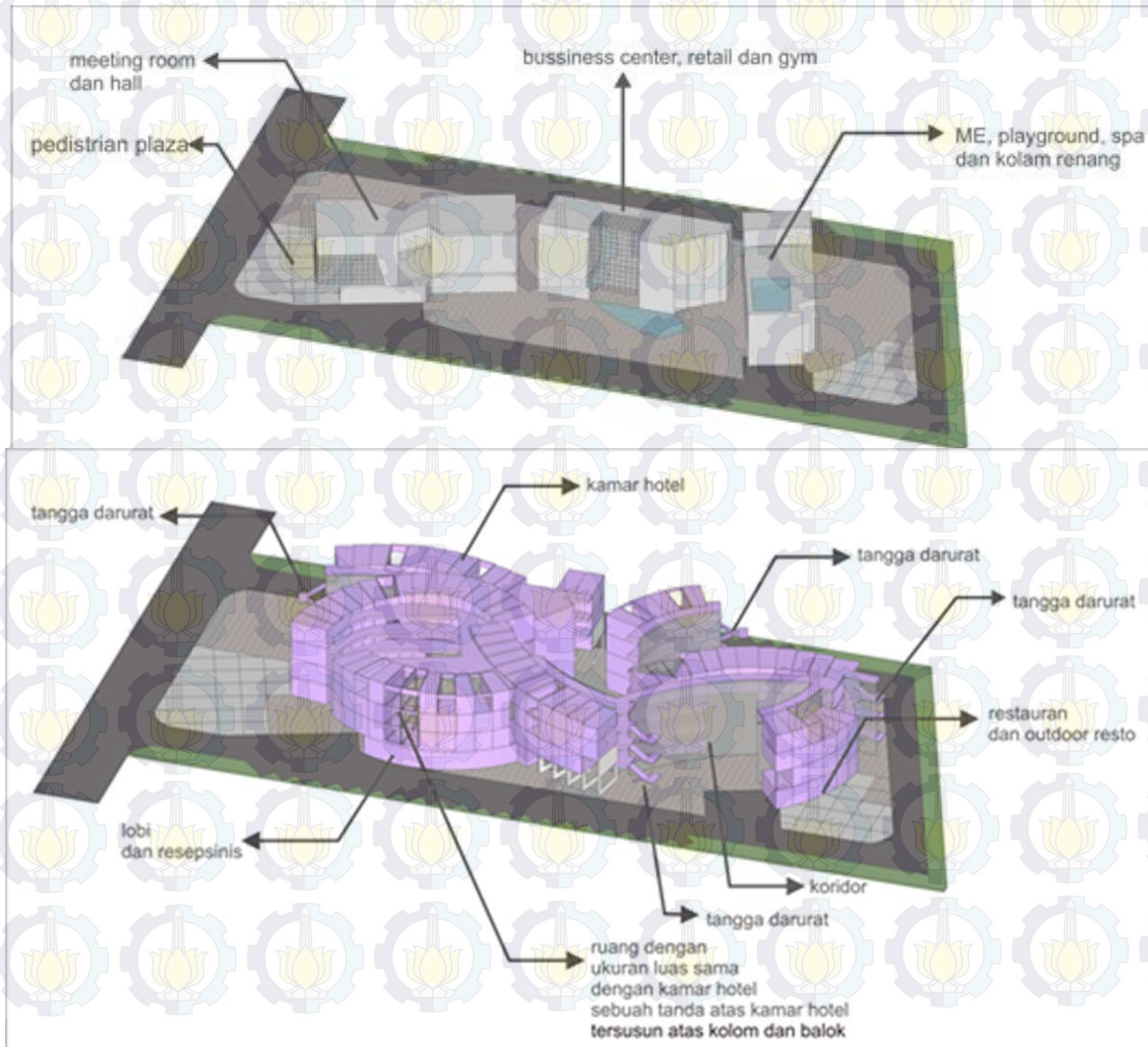
Konfigurasi bentuk lingkaran dianggap paling ideal dalam menggambarkan kondisi terpusat, karena dikelilingi oleh lingkungannya, mendominasi titik dalam ruang serta memiliki orientasi ke dalam.



Hasil pada gambar c pada akhirnya merupakan jejak/ *traces* dari sebuah bentuk geometri terpusat, sekaligus

**kesetaraan** antara bentuk dan fungsi

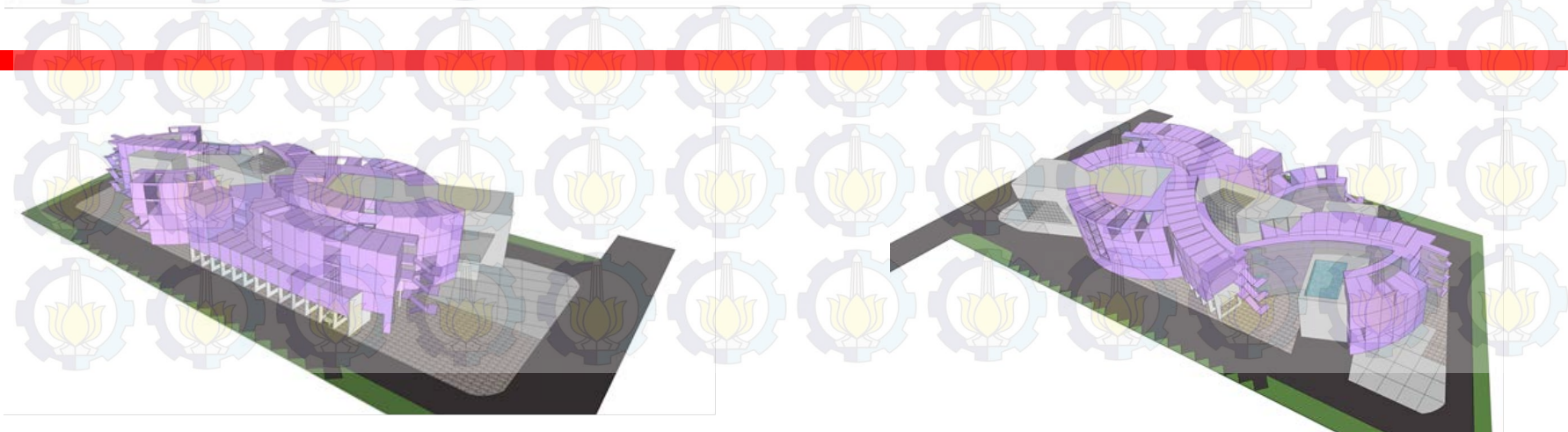
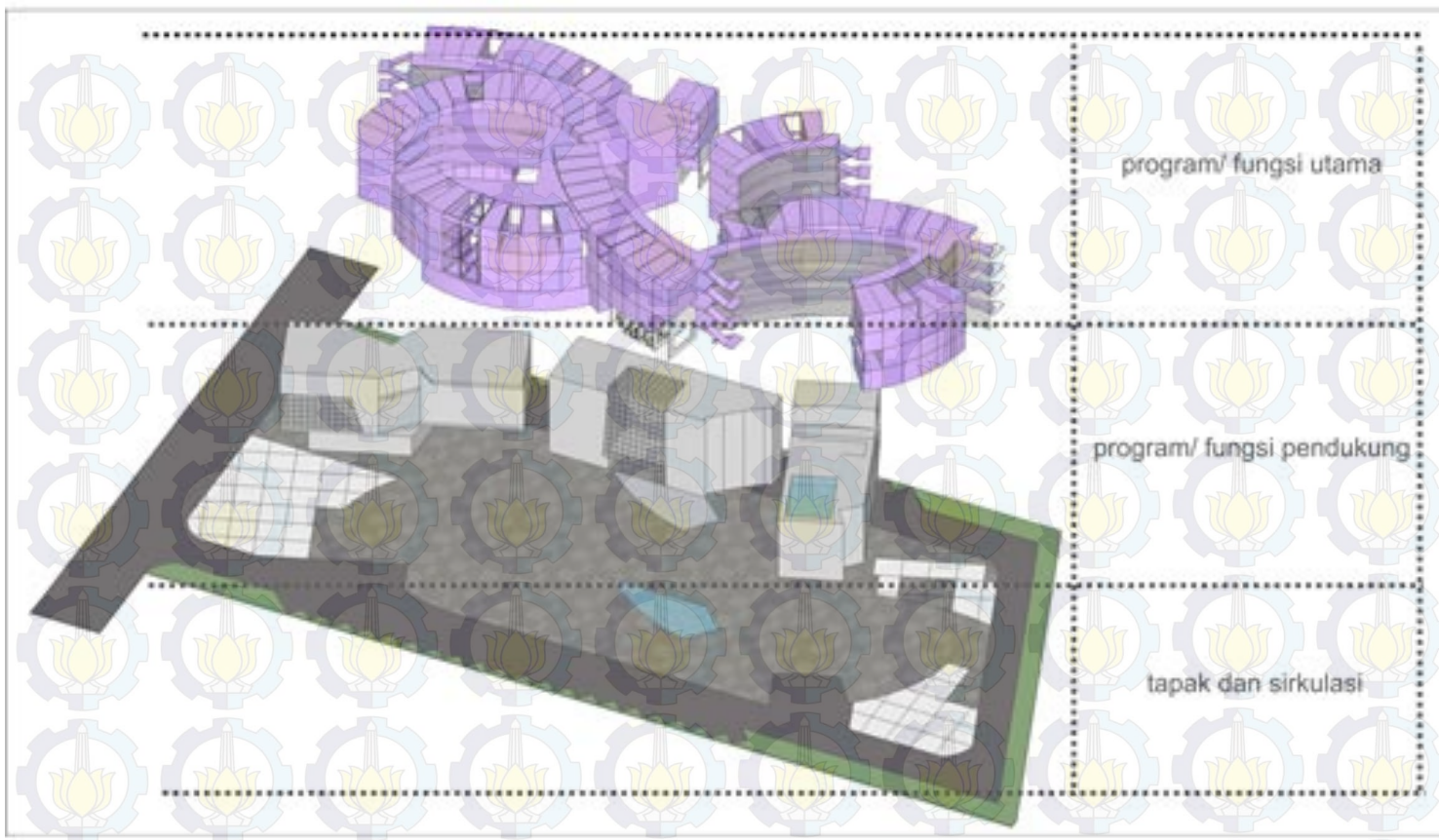
**TWOONESS** mengacu pada kesetaraan atau kondisi tanpa hirarki atas kedua buah oposisi yang dipertentangkan.



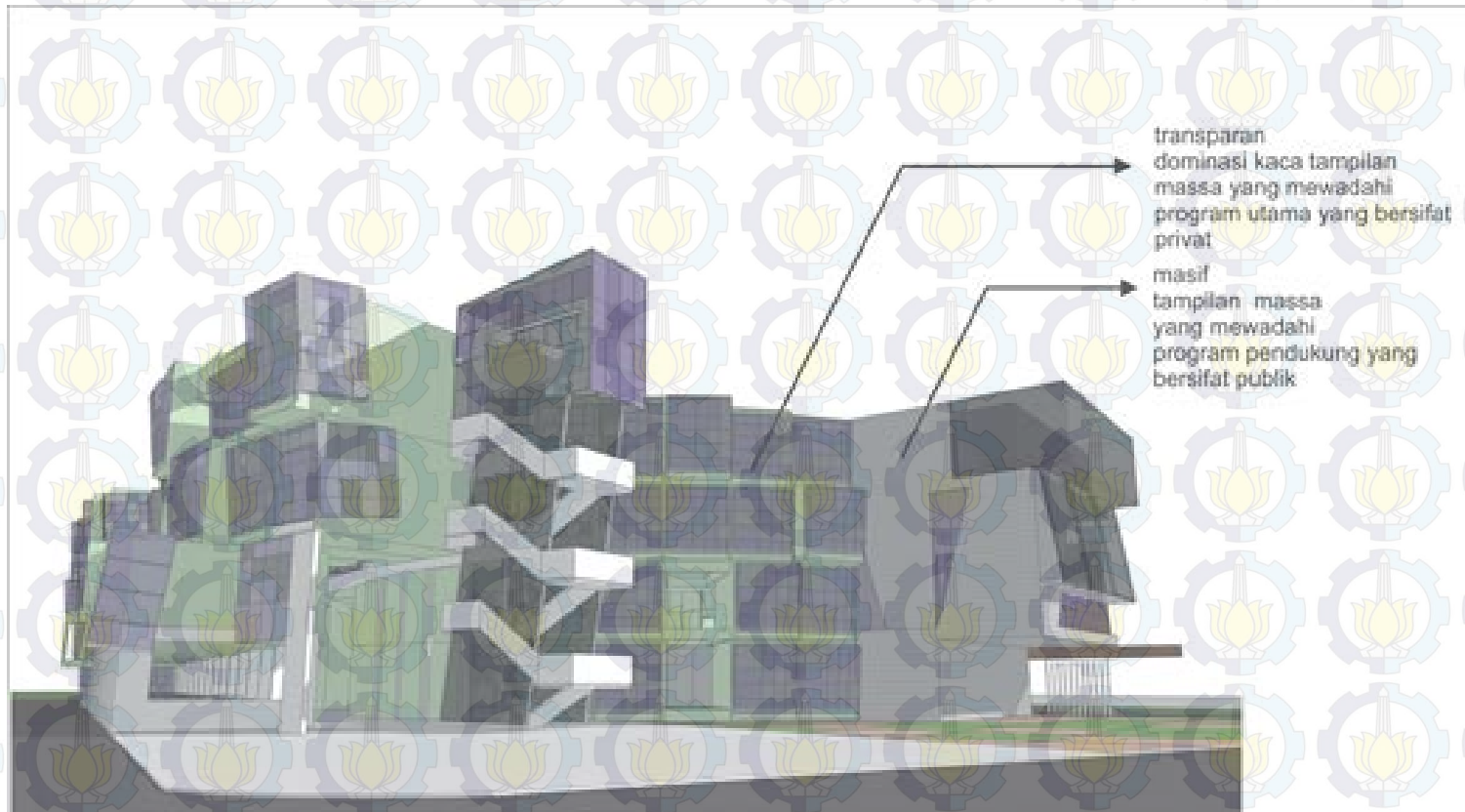
### Hirarki antara Program/ Fungsi Utama dan Program Pendukung

1. Distribusi program ke seluruh luasan tapak.
2. Program pendukung berada pada pusat atau tengah, sedang program utama mengelilinginya.
3. Ketinggian yang sama antara massa dengan program pendukung dan program utama.

# JUXTAPOSE



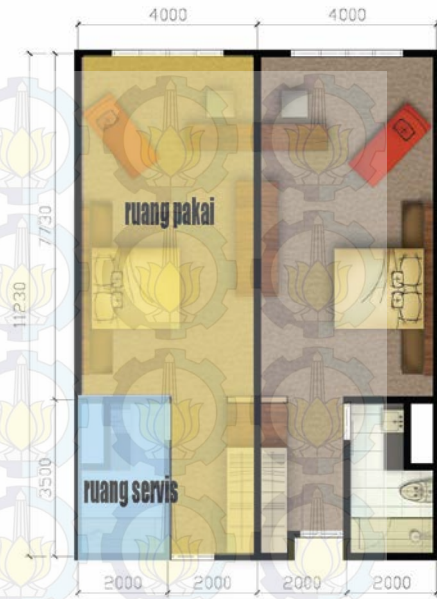
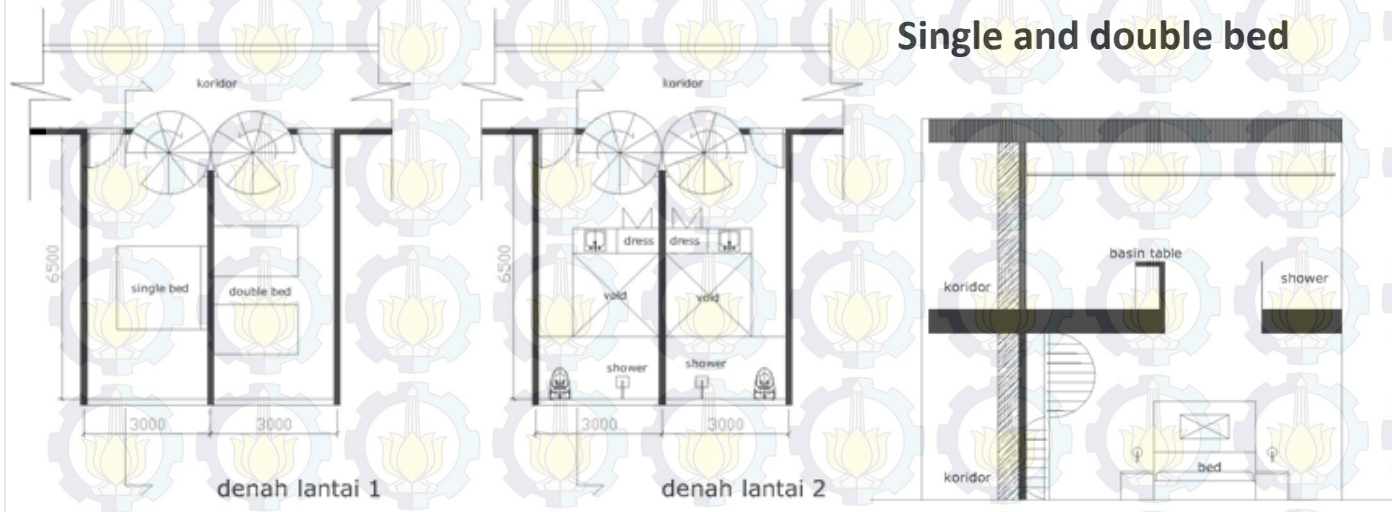
# FASADE



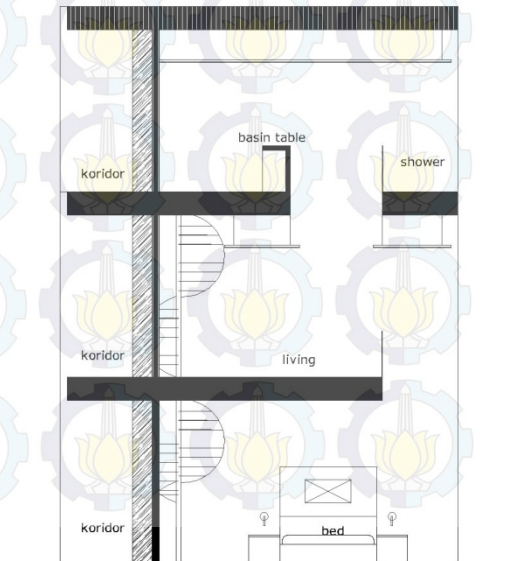
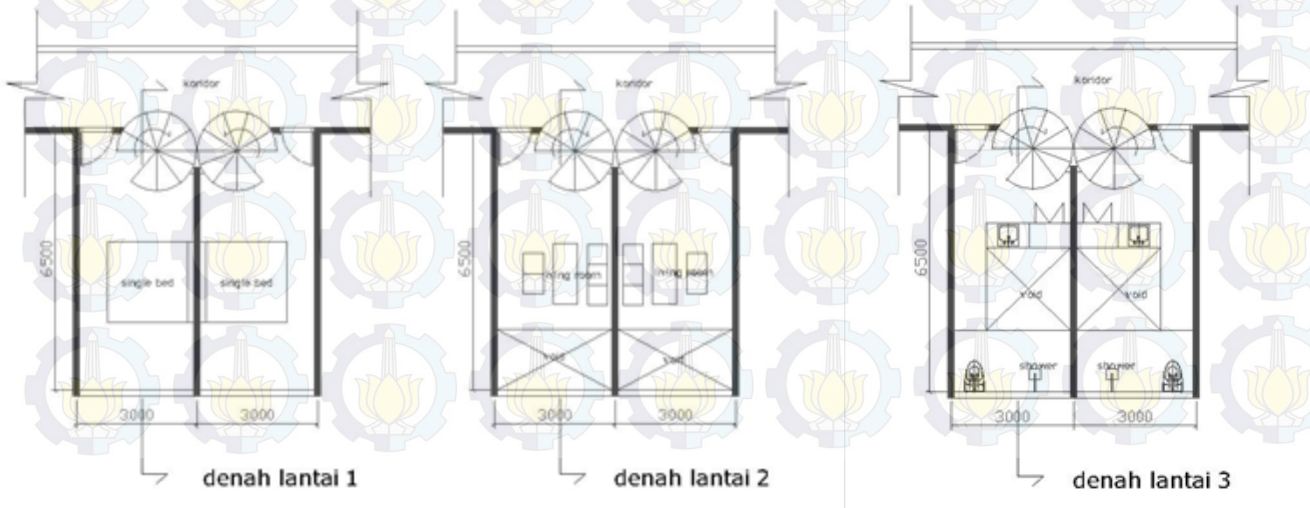
Massa yang menyatakan program utama (area semi privat dan privat) dihadirkan lebih transparan dengan memperbanyak penggunaan material kaca, sebaliknya massa yang menyatakan program pendukung (area publik) dihadirkan lebih masif dengan sedikit penggunaan material kaca dan permainan sistem shading.

# DESAIN DAN PEMBAHASAN

## Hirarki dalam unit kamar



## Suite room



# Parking Inn

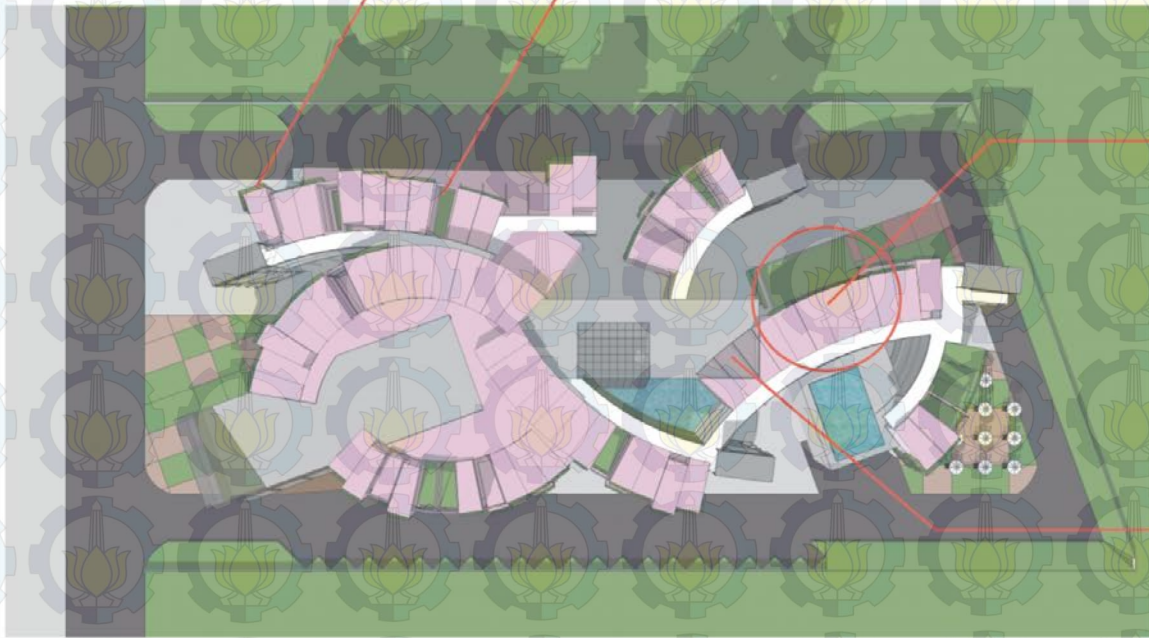
## City hotel sebagai hotel transit



# DESAIN DAN PEMBAHASAN

**BETWEENESS** atau keantaraan merupakan kondisi yang menunjukkan hampir merujuk ke suatu obyek, juga merujuk ke lainnya

## -Geometri rancangan



translasi massa, mengaskan ketidak stabilan tepi, membedakan tepi dan pusat

bentuk arsitektural yang berdiri sendiri sekaligus tanda atas unit kamar hotel penegasan atas tepi yang cenderung tidak stabil

tanda atas pusat sekaligus tepi, translasi geometri

jejak atas interlocking 2 buah geometri

Fragmentasi geometri bentuk terpusat, menghadirkan sekaligus mengaburkan.

Hasilnya adalah sebuah tatanan geometri arsitektural yang merepresentasikan hotel sebagai fungsi yang didukung, sekaligus merepresentasikan makna dari batik Kawung.

# DESAIN DAN PEMBAHASAN

## -Interaksi Ruang



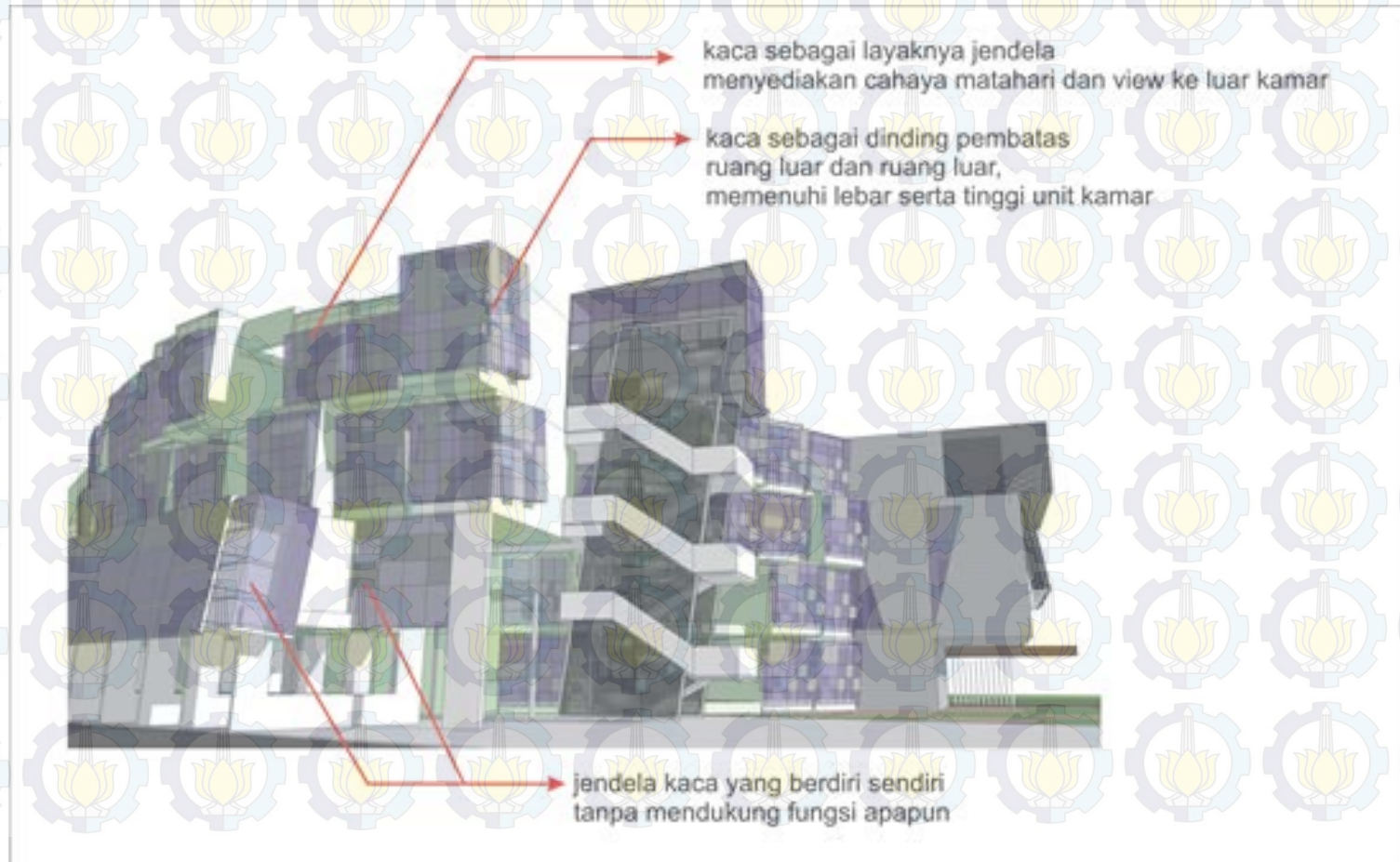
sebuah fasilitas akomodasi penunjang aktivitas rekreasi sekaligus sebuah area rekreasi dengan pengalaman ruang yang berbeda melalui interaksi antar program ruang.



# DESAIN DAN PEMBAHASAN

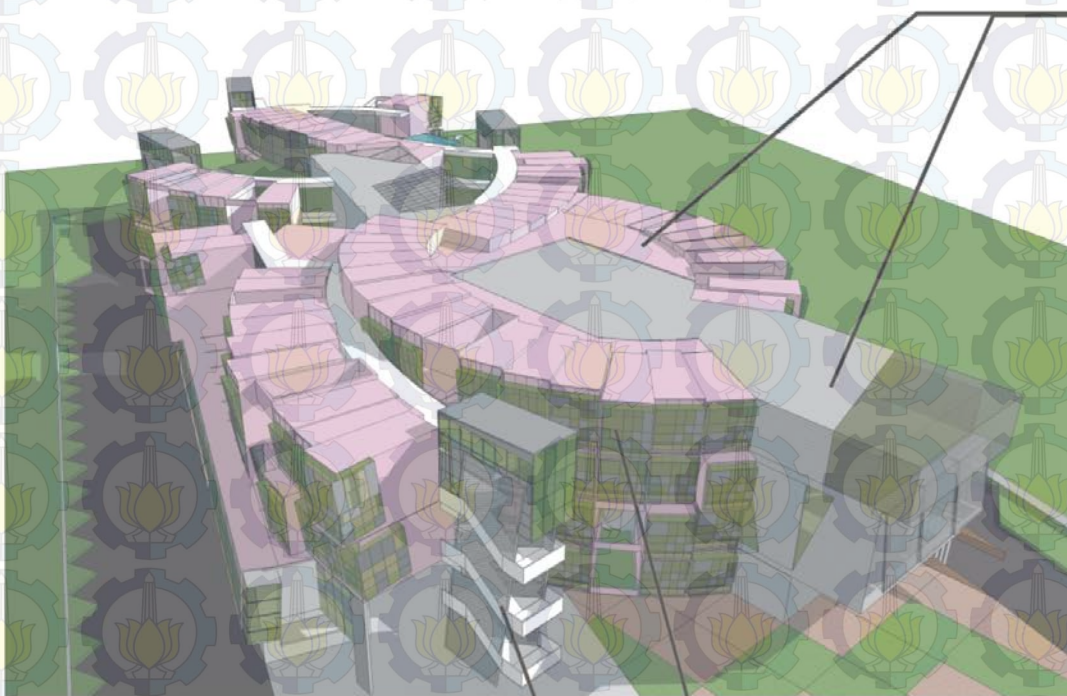
## -Kaca pada fasad

Jendela kaca pada unit kamar hotel dihadirkan dengan tujuan untuk mendapatkan pencahayaan alami ke dalam kamar, serta menyediakan view dari dalam kamar keluar, sehingga jendela kamar hotel dibuat secukupnya, sebanding dengan luasan kamar hotel (Lawson, 2004).



# DESAIN DAN PEMBAHASAN

**INTERIORITY** pada kondisi atau upaya untuk memunculkan hal-hal yang termarjinalkan.



## BENTUK DAN FUNGSI

Membalik perhatian pada bentuk arsitektural yang terjadi akibat fragmentasi serta translasi geometri bentuk terpusat, lalu diikuti dengan fungsi

## HIRARKI ANTARA PROGRAM UTAMA DAN PROGRAM PENDUKUNG

1. Distribusi program ke seluruh luasan tapak.
2. Penerapan konsep dari makna batik Kawung, program utama mengelilingi program pendukung, hasilnya sebuah pengalaman ruang yang berbeda akibat interaksi antara program ruang.

## HIRARKI PADA UNIT KAMAR HOTEL

Memberikan luasan ruang yang sama antara kamar tidur dan kamar mandi, sekaligus menghadirkan interaksi ruang diantaranya dengan meletakkan kamar mandi diatas kamar tidur.

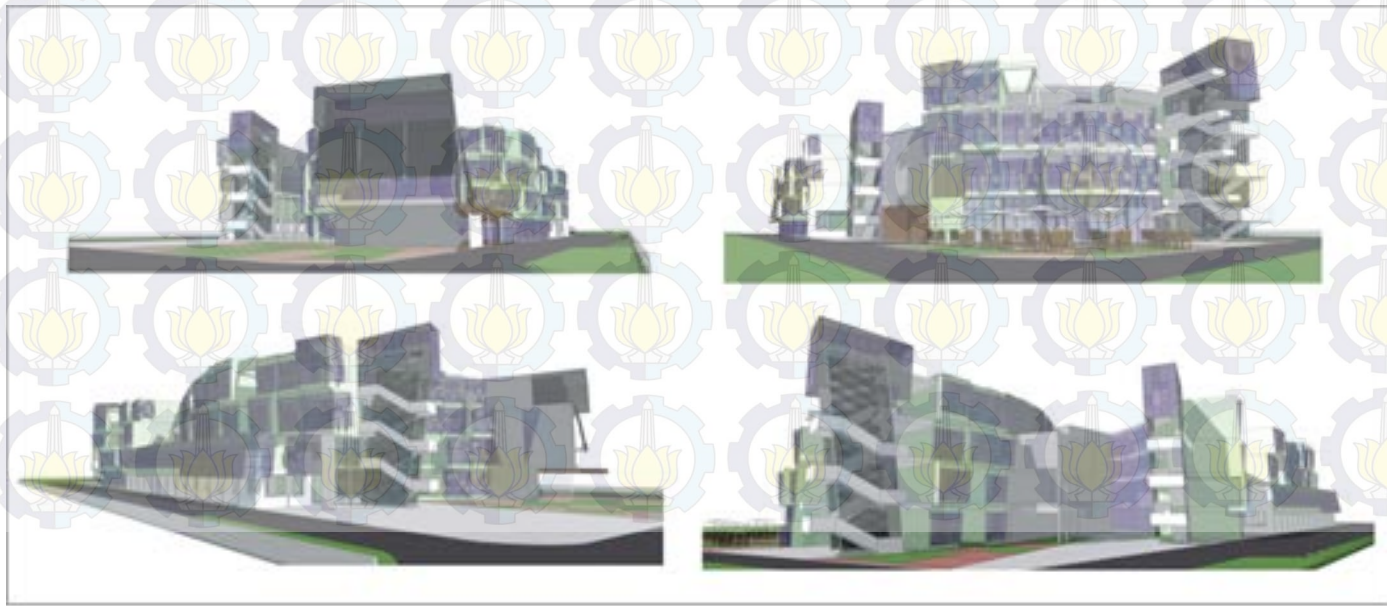
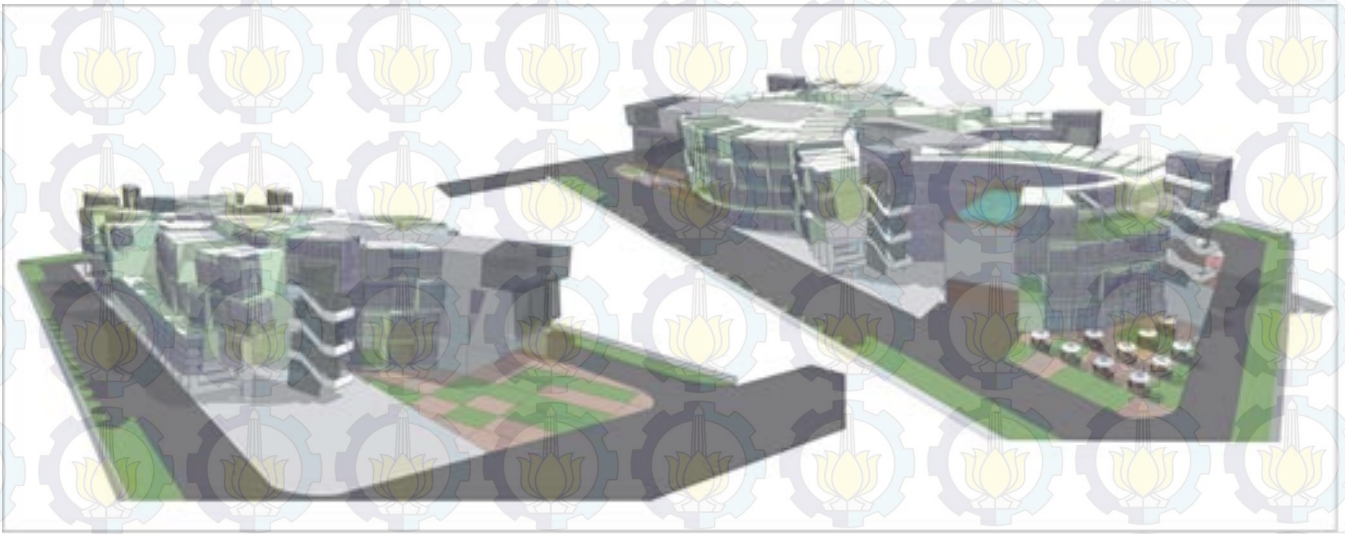
## massa dengan program utama

lebih transparan dibanding massa dengan program pendukung.

**tangga darurat** hadir terekspose dengan desain *sculptural*

# DESAIN DAN PEMBAHASAN

## HASIL RANCANGAN



# Komparasi hasil rancangan dengan Kajian Preseden

## Proses berpikir

	Peter Eisenman	Bernard Tschumi	Rancangan <i>City Hotel</i>
<b>Dekonstruksi dalam arsitektur</b>	Upaya membebaskan diri dari arsitektur modern dan klasik,	Cara untuk melarutkan batas arsitektur	Memperkaya ide rancang, dengan membebaskan dari batasan <i>City hotel</i> yang telah ada sebelumnya
<b>Prinsip dekonstruksi dalam arsitektur</b>	Kondisi <i>the between</i>	Anti-form, anti structure, anti hirarki kebalikan dari semua dasar arsitektur	Kesetaraan, kondisi tanpa hirarki (bentuk dan fungsi, program, dan ruang kamar hotel).
<b>Pandangan terhadap referensi desain</b>	<i>Palymsest and Quarry</i>	Parc de La Villete, Referensi desain merupakan oposisi atas pandangan umum sebuah taman	Makna batik Kawung, Hal yang terlupakan dalam apresiasi terhadap batik Kawung yang berasal dari Yogyakarta
<b>Strategi rancang</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyandingkan diskursus ars. Klasik dan modern (Aviv, 2013).</li> <li>2. Metafora untuk mentransformasikan referensi desain ke perancangan.</li> <li>3. Pembalikan Posisi Hirarki</li> <li>4. Superimposisi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fragmentasi program terkait kesetaraan program dalam site.</li> <li>2. Superimposisi titik garis dan bidang, ditabrakkan dg program trkait bentuk dan fungsi).</li> <li>3. Metafora untuk mentransformasikan referensi desain ke perancangan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analogi hub raja dan rakyat ke hub program.</li> <li>2. Fragmentasi dan translasi bentuk terpusat</li> <li>3. Juxtapose massa dg program utma dan pendukung</li> <li>4. Pembalikan hirarki vertikal dalam unit kamar hotel.</li> </ol>

# Komparasi hasil rancangan dengan Kajian Preseden

---

## Hasil Rancangan

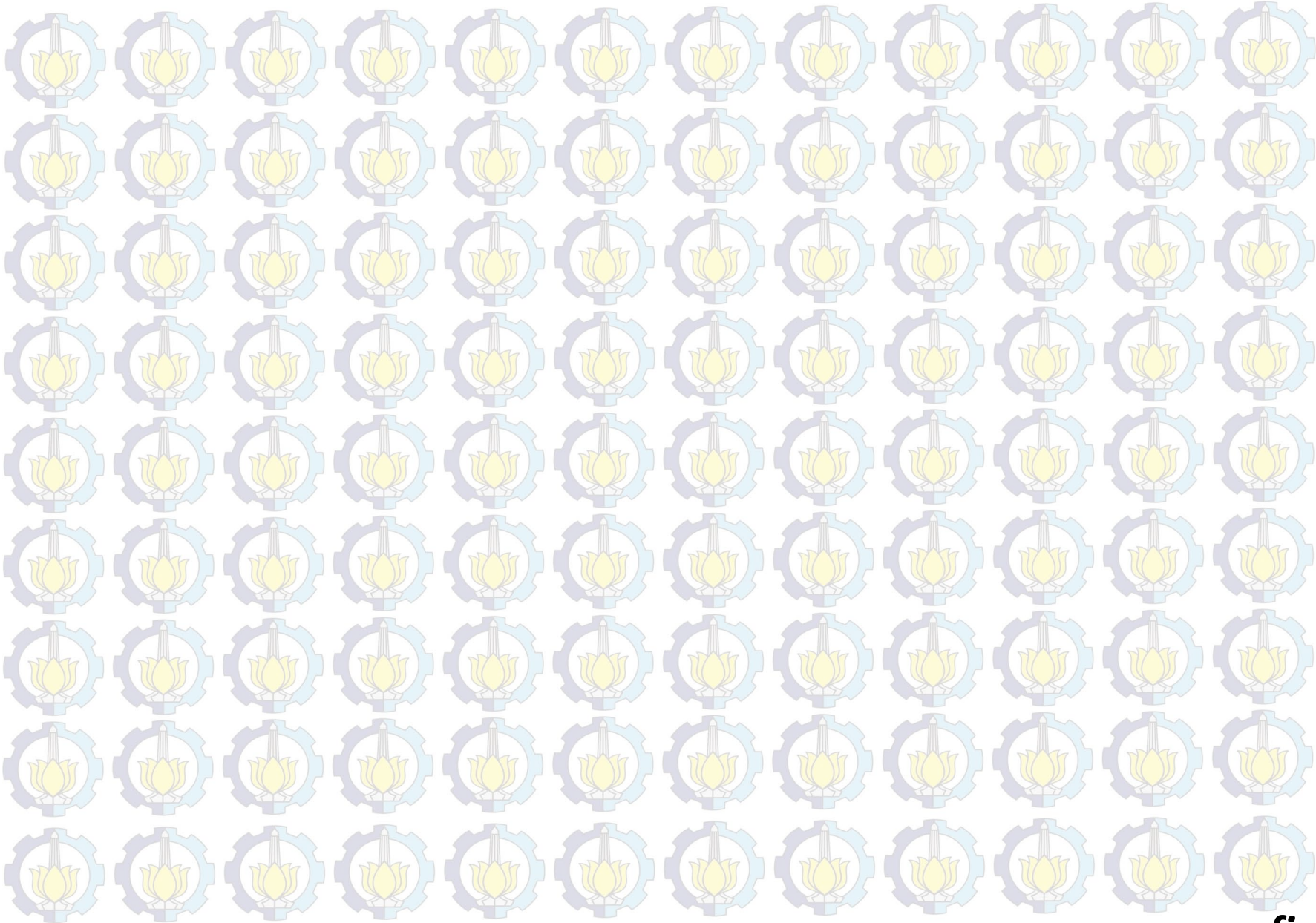
Komparasi hasil rancangan dengan Kajian preseden melalui aspek *traces*, *twoness*, *betweenes*, dan *interiority*. Perbedaan terjadi karena perbedaan obyek rancang serta cara dalam menghadirkan kesetaraan antara kedua hal yang dipertentangkan antara lain :

1. Bentuk arsitektural didapat dari fragmentasi atas bentuk geometri terpusat, terjemahan hub. Program yang merepresentasikan makna batik Kawung, pada preseden dengan superimposisi geometri atau definisi sistem penopang.
2. Kesetaraan dihadirkan tidak hanya pada aspek utama oposisi yang dipertentangkan, dihadirkan dalam fasad dan ruang unit kamar.
3. Keantaraan tidak hanya pada elemen – elemen bentuk bangunan, tapi juga pada elemen fasad bangunan.

## KESIMPULAN

---

1. Penerapan dekonstruksi dalam rancangan, bertujuan untuk menghapus batasan-batasan dalam perancangan *City Hotel* sebelumnya, seperti dominasi fungsi terhadap bentuk arsitektural dan rigiditas serta hirarki pada hubungan program ruang.
2. Hasilnya adalah sebuah rancangan yang tidak hanya merepresentasikan fungsi ruang dalam , akan tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung, dan menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda, menjadikan *City Hotel* bagian dari tempat rekreasi, bukan hanya sebuah akomodasi penunjang aktivitas rekreasi, melalui interaksi program/ fungsi yang berbaur dalam kondisi setara.
3. Posisi desain *SAMA PERSIS* terhadap desain sebelumnya.



*fin*