

Contextual Design : Pendekatan Kearifan Lokal Dalam Konsep Perancangan Digital Start-Up Valley Piyungan, Yogyakarta

Ahmad Ibrahim Rahmani^{1*}

¹ Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, Indonesia

Diterima : 15 April 2023

Direvisi : 01 Mei 2023

Diterbitkan : 02 Oktober 2023

Abstract

This article discusses how the contextual approach of local wisdom values can be considered in determining project design concepts. The purpose of writing this article is to provide an overview of the application of a contextual approach in the conceptual design of the Piyungan digital start-up valley. The contextual design method is used in the conceptual process of project design, both from the selection of the site management concept and the concept of the buildings and activities contained therein. This article finds a pattern of dividing the zones into 3 parts that follow the pattern of the existing space in the location, namely the Education Zone, which is the public zone for Campus IT education. The second zone is a digital park area which is bounded by natural tributaries on a maintained site to give a recreational impression. And the third zone which is in the most private area is designated as the digital office area as the digital start-up valley office location. In the end, this article can conclude that the results of exploring design concepts with a conceptual approach can be realized with the concept of modern digital campus learning activities which are accommodated in traditional building concepts that adopt local wisdom principles from local culture.

Key words: contextual, digital, local wisdom

Abstrak

Artikel ini membahas bagaimana pendekatan kontekstual dari nilai-nilai kearifan lokal dapat dipertimbangkan dalam menentukan konsep perancangan proyek. Tujuan penulisan artikel ini untuk memberikan gambaran tentang pengaplikasian pendekatan kontekstual dalam desain konseptual digital start-up valley Piyungan. Metode contextual design digunakan dalam proses konseptual desain proyek baik dari pemilihan konsep pengolahan tapak maupun konsep bangunan dan aktifitas yang ada didalamnya. Artikel ini menemukan pola pembagian zona dalam 3 bagian yang mengikuti pola ruang eksisting yang telah ada dilokasi yaitu Zona edukasi yakni zona publik untuk pendidikan IT Campus. Zona kedua berupa area digital park yang dibatasi oleh anak sungai alami pada tapak yang dipertahankan untuk memberi kesan rekreatif. Dan zona ketiga yang berada pada area paling privat diperuntukan sebagai area digital office sebagai lokasi perkantoran digital start-up valley. Pada akhirnya artikel ini dapat menyimpulkan bahwa hasil eksplorasi konsep desain dengan pendekatan konseptual dapat diwujudkan dengan konsep kegiatan pembelajaran modern digital kampus yang diakomodasi dalam konsep bangunan tradisional yang mengadopsi prinsip-prinsip kearifan lokal dari budaya setempat.

Kata kunci: kontekstual, digital, kearifan lokal

1. Pendahuluan

1.1. Pendekatan Contextual Design

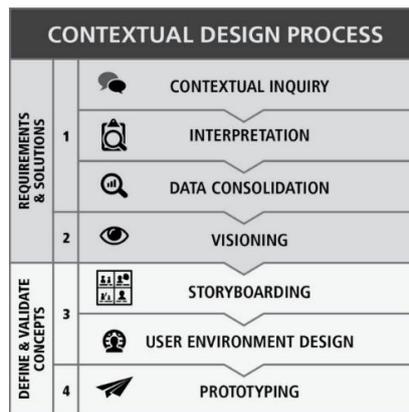
Proses desain kontekstual menjadi aktifitas penting dalam mencapai produk desain yang optimal, dalam penelitian (Aranda-Jan, Jagtap, & Moultrie, 2016) memberikan penjelasan tentang pentingnya kerangka kerja

* Corresponding author : ahmad.ibrahim@uin-alauddin.ac.id

kontekstual untuk dalam menggali informasi yang menggambarkan identitas dan faktor kritis yang harus didorong oleh peneliti dan praktisi desain.

Desain kontekstual adalah proses desain yang berpusat pada pengguna, metode ini digunakan untuk membantu pengumpulan dan analisis data. Contextual Design dibangun di atas metode dan teori dari beberapa disiplin ilmu termasuk antropologi, psikologi, dan desain. Contextual Design dianggap sebagai salah satu dari beberapa pendekatan desain "berpusat pada pengguna" untuk pendekatan desain (Abel & Evans, 2014). Kajian kontekstual pada ruang publik juga dibahas oleh (Halimia & Nuffida, 2022) menemukan fakta bahwa direspon terhadap pendekatan sosial pada ruang publik menitik-beratkan pada kebutuhan masyarakat, pola perilaku, dan hubungan antara pola perilaku sesuai dengan konteks masyarakatnya.

Proses desain kontekstual dimulai dengan penyelidikan kontekstual yang eksplisit untuk memahami fenomena lapangan yang terjadi sehari-hari. Lalu hasil penelusuran di intepretasi dalam beberapa kata kunci yang memberikan perspektif tentang bagaimana kondisi eksisting dilapangan, setelah itu data eksisting dikonsolidasikan dalam beberapa diagram untuk mengungkapkan ruang lingkup masalah agar dapat dilihat dalam satu visi desain berupa beberap ide dan gagasan penyelesaian masalah.



Gambar 1. Proses Kontekstual Desain (<https://alchetron.com/Contextual-design>)

1.2. Contextual Design Sebagai Pendekatan Konseptual Dalam Arsitektur

Tren pendekatan kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran praktikum, di mana peserta didik memahami hal hal yang terkait langsung dengan situasi kerja yang nyata, seperti kegiatan magang, proyek industri, kewirausahaan, dan inovasi produk. (Hadgraft; & Kolmos, 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat ketika bekerja dengan kasus proyek yang sesuai dengan konteks industri yang akan dihadapi di dunia kerja, karena siswa mengalami situasi belajar ini sebagai lebih otentik dan menarik.

Dalam perancangan arsitektur setelah jaman arsitektur modern keunikan setiap tempat (*respect to local uniqueness*) menjadi perhatian yang sangat penting. Keunikan lokalitas meliputi baik dari fisik lingkungan dan sosial budaya masyarakatnya, maupun termasuk sejarah yang dimiliki daerah tersebut. Dengan kata lain, kontekstual dalam kerangka arsitektur adalah metoda desain yang mempertimbangkan dan memberikan tanggapan terhadap berbagai karakter disekitar lingkungannya (Widati, 2015).

Mengkonseptualisasikan solusi desain dalam pandangan kontekstual akan didasari oleh tiga lingkungan fisik yakni lingkungan alam, lingkungan sosial-budaya manusia, dan lingkungan tekno-fisik dari objek yang didesain. Dimana desainer merekayasa ketiga lingkungan ini agar saling berinteraksi satu sama lain antara manusia, lingkungan alam, dan budaya untuk mencapai tujuan tertentu (Aranda-Jan et al., 2016). Sehingga dalam hal manusia dan objek yang di desain dapat menciptakan hubungan nilai dan makna yang intepretatif sesuai dengan fungsi desain dan perilaku manusia dalam berinteraksi dengan objek desain.

Kontekstualisme dalam arsitektur mengacu pada pengaturan dengan segala aspeknya di mana bangunan itu ditempatkan. Dengan demikian, isyarat arsitektur yang berasal dari konteks memainkan peran penting dalam menciptakan kosakata arsitektur. Penggabungan arsitektur dengan lingkungan sekitar untuk merespon identitas sebagai lawan individualisme membutuhkan kepekaan dan pendekatan konservatif (Lambe & Dongre, 2016). Kepekaan dengan segala elemen dan aspek penyusun lingkungan, hubungan sosial antara masyarakat dan termasuk juga pada sejarah yang membentuk sebuah komunitas budaya (Boro, Setyabudi, & Alfian, 2022).

Kebutuhan akan konsep ruang yang lebih homy, natural, dan memberi kenyamanan bagi para inovator untuk menelurkan ide-ide kreatifnya secara bebas dan tak terbatas menjadi dasar perwujudan konsep ruang yang lebih terbuka dengan alam sekitar dan pemilihan material yang lebih alami.

2. Metode

Contextual Design (CD) adalah salah satu dari metodologi yang diperkenalkan oleh penulisnya sebagai “metode desain yang berpusat pada pengguna” yang menggunakan penelitian lapangan mendalam untuk mendorong desain inovatif, proses langkah demi langkah untuk mengumpulkan data lapangan dan menggunakannya untuk merancang produk teknis apa pun (Machado & Pacheco, 2019). Pembahasan pada artikel ini berfokus pada penerapan pendekatan kontekstual dalam proses konseptual desain proyek baik dari pemilihan konsep pengolahan tapak maupun konsep bangunan dan aktifitas yang ada didalamnya. Dalam hal ini Pendekatan *Contextual Design* (CD) ini mempertimbangkan karakteristik pengguna setempat sebagai hasil rancangan yang berkesinambungan dengan kondisi sekitarnya (Hakim, Hidayati, & Fatimah, 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep Kontekstual dalam Desain Digital Valley

Pendekatan desain kontekstual memunculkan informasi yang kaya tentang praktik kerja, motivasi sosial dan pribadi, dan lingkungan (Löffler et al., 2015). Rekomendasi desain yang dihasilkan sangat mungkin diterima oleh pengguna secara efektif dapat mengurangi dan mengganggu pekerjaan menetap yang berkepanjangan. (Hettithanthri, Hansen, & Munasinghe, 2022) juga berpendapat bahwa dalam konteks arsitektur perlu mencakup spektrum yang lebih luas daripada mengenal lokasi dan pengguna. Lebih dari sekedar melihat masalah, arsitektur juga harus hadir untuk memberikan solusi perbaikan, sehingga diperlukan pemahaman yang jelas tentang masalah yang harus diperhatikan. Konteks dan solusi kontekstual pada akhirnya dapat menghasilkan strategi hybrid dan abstraksi untuk menafsirkan konteks sejarah, menciptakan tautan alih-alih konflik. Arsitek memiliki perangkat untuk menghadapi arsitektur bersejarah sebagai bahan pembelajaran untuk menciptakan makna dan inspirasi (Abrar, 2022).



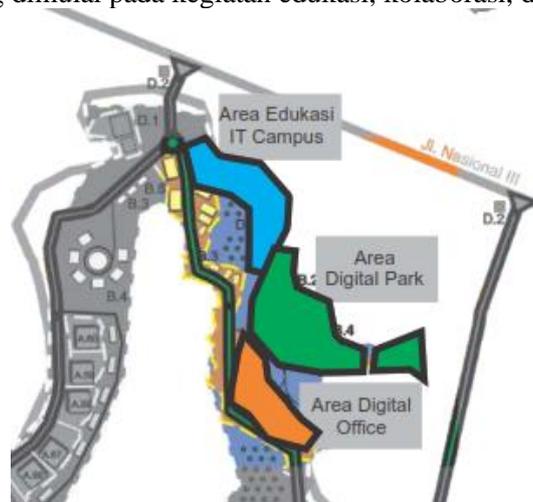
Gambar 1. Kontekstual Lokasi (Sumber : Penulis, 2021)

Dalam desain kontekstual representasi budaya perkotaan yang ada dan desain baru diperiksa melalui alat khusus, seperti dengan pemodelan, hubungan figur-ground, analisis struktural, analisis fungsional, analisis ketinggian bangunan, jaringan transportasi atau tata letak jalan, elevasi jalan, siluet dan gambar menyampaikan arus lingkungan binaan dan pengamatan pribadi (Sahin, Dervishi, Ozbil, & ekce, 2016). Di kawasan seperti ini,

desain kontekstual bangunan baru harus dijadikan acuan untuk desain berikutnya, atau revitalisasi bangunan yang sudah ada. Desain kontekstual baru ini harus memiliki nilai-nilai ideal kearifan dan budaya lokal (Liauw, 2019). Lokasi perancangan proyek digital start-up valley ini terletak pada kecamatan Piyungan Provinsi DI. Yogyakarta. dimana DIY terkenal sebagai daerah yang memiliki keistimewaan budaya setempat yang dapat menjadi nilai-nilai kearifan lokal yang dipertimbangkan dalam menentukan konsep perancangan proyek.

3.2 Konsep Zoning Plan Digital Start-Up Valley

Dalam menyusun konsep pengolahan lokasi proyek dapat dilakukan dengan pemberdayaan keunikan lokasi untuk mengambil sebuah keputusan desain. Dengan demikian, desain yang dihasilkan memiliki nilai intrinsik dan dukungan lingkungan yang memadai untuk menjadi sebuah konsep desain yang sukses (Gomoll, Tolar, Hmelo-Silver, & Šabanović, 2018). Dalam kaitan proyek proyek digital start-up valley ini, penzoningan sita/tapak direncanakan dengan membagi zona dalam 3 bagian yang mengikuti pola ruang eksisting yang telah ada dilokasi dengan tetap memperhatikan kaidah pemrograman ruang arsitektur yang efektif. Zona edukasi ditempatkan pada area depan pintu masuk lokasi yang nantinya menjadi zona publik untuk pendidikan IT Campus. Zona kedua berupa area digital park yang dibatasi oleh anak sungai alami pada tapak yang dipertahankan untuk memberi kesan rekreatif pada zona ini. Dan zona ketiga yang berada pada area paling privat diperuntukan sebagai area digital office sebagai lokasi perkantoran digital start-up valley. Konsep zoning plan ini juga mencerminkan alur kegiatan perusahaan start-up yang dimulai pada kegiatan edukasi, kolaborasi, dan inkubasi produk digital.



Gambar 2. Konsep Zoning Plan (Sumber : Penulis 2021)

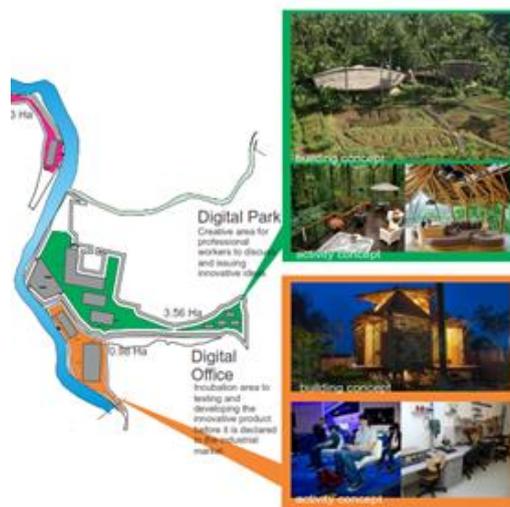
3.3. Konsep Digital Campus

Secara spesifik pada Zona edukasi, dibuat konsep desain digital campus yang mengaplikasikan konsep kegiatan pembelajaran modern digital kampus yang diakomodasi dalam konsep bangunan tradisional yang mengadopsi prinsip-prinsip kearifan lokal dari budaya setempat. Penggabungan dua konsep kegiatan dan konsep bangunan yang berbeda ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah pendekatan kontekstual baru dalam mendesain ruang pembelajaran modern berbasis kearifan lokal setempat.



Gambar 3. Konsep Digital Campus (Sumber : Penulis, 2021)

Konsep zona selanjutnya berupa Digital Park dimana area kreatif bagi pekerja digital dan siswa digital campus berdiskusi dan berkolaborasi dalam mengasilkan usulan ide inovatif. Dimana konsep tata bangunan mengadopsi lansekap sawah dan sungai alamai yang ada di lokasi yang dipadukan dengan konsep kegiatan komunal yang dapat menjamin terjadi nya kegiatan kolaboratif yang menghasilkan ide-ide kreatif dari para pelaku digital. Sedangkan pada zona terakhir yakni Digital Office berupa fasilitas perkantoran dan inkubasi ide kreatif yang dihasilkan pada zona sebelumnya untuk diproduksi dan diuji prototype sebelum dapat dipasarkan pada industri digital secara lebih luas.



Gambar 4. Konsep Digital Park dan Digital Office (Sumber : Penulis, 2021)

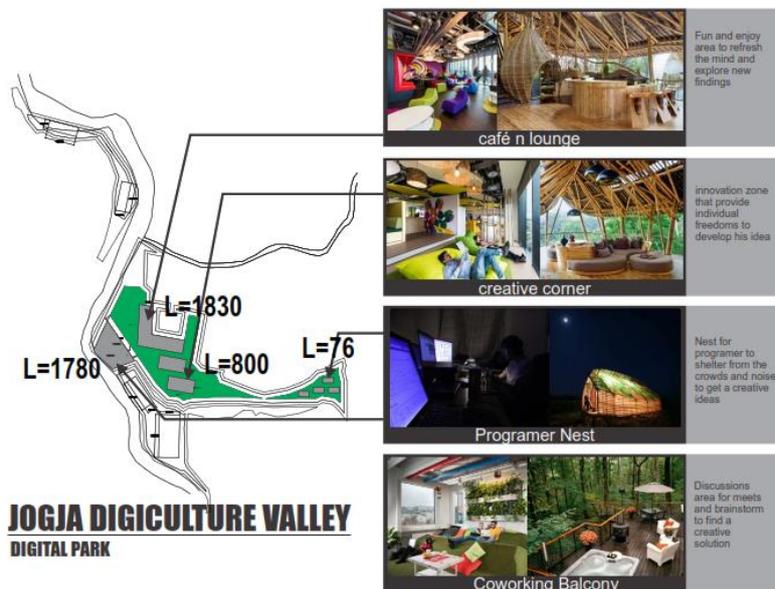
3.4. Konsep Ruang Digital Campus

Beberapa faktor lingkungan dan sosial dalam pendekatan kontekstual dapat diperhitungkan atau tidak dengan mempertimbangkan keberlanjutan (Science, 2017). Untuk itu dalam hal menjaga keberlanjutan proyek dalam siklus edukasi-kolaborasi-inkubasi digital maka pada setiap zona direncanakan konsep ruang yang berkelanjutan yang dapat mewadahi setiap kegiatan dalam konteks wilayah setempat.



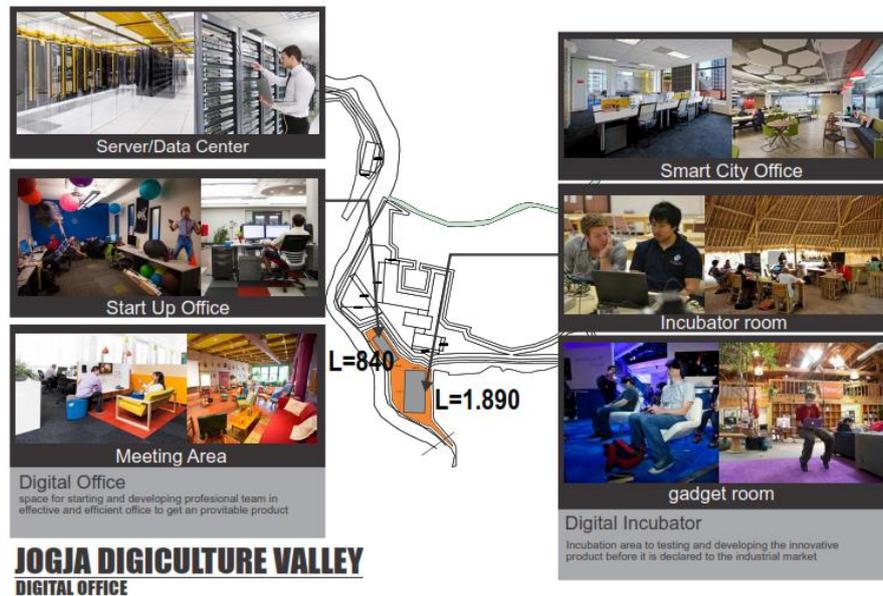
Gambar 5. Konsep Ruang Digital Campus (Sumber : Penulis, 2021)

Ruang ruang pada zona digital campus direncanakan berupa ruang laboratorium dan ruang kelas yang juga dilengkapi fasilitas Design Center yang memiliki kelas kreatif, area kerja bagi para desainer produk digital dan bengkel kerja untuk mempraktekan teori dari kelas.



Gambar 6. Konsep Ruang Digital Park (Sumber : Penulis, 2021)

Ruang-ruang pada zona digital park direncanakan berupa ruang cafeteria dan ruang tunggu santai dengan beberapa sudut ruang kreatif untuk berdiskusi baik itu dalam ruangan maupun outdoor berupa teras coworking space, selain itu ruang pada zona ini juga dilengkapi dengan fasilitas privat bagi programer yang membutuhkan ruang individual yang sepi dan tenang.



Gambar 6. Konsep Ruang Digital Office (Sumber : Penulis, 2021)

Pada zona terakhir digital office, Ruang-ruang direncanakan berupa ruang start-up office, dengan fasilitas data center dan meeting area untuk tim kantor. Selain itu juga terdapat ruang smart office yang dapat digunakan secara hybrid dengan fasilitas ruang inkubasi untuk menguji produk digital yang dihasilkan.

4. Kesimpulan

Dari pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa Konsep digital start-up valley Piyungan telah mengaplikasikan pendekatan kontekstual dari nilai-nilai kearifan lokal yang dipertimbangkan dalam menentukan konsep perancangan proyek. Aplikasi kontekstual pembagian zona dalam 3 bagian yang mengikuti pola ruang eksisting yang telah ada dilokasi yaitu Zona edukasi yakni zona publik untuk pendidikan IT Campus. Zona kedua berupa area digital park yang dibatasi oleh anak sungai alami pada tapak yang dipertahankan untuk memberi kesan rekreatif. Dan zona ketiga yang berada pada area paling privat diperuntukan sebagai area digital office sebagai lokasi perkantoran digital start-up valley. Lebih detil pendekatan konseptual juga diwujudkan dalam mengaplikasikan konsep kegiatan pembelajaran modern digital kampus yang diakomodasi dalam konsep bangunan tradisional yang mengadopsi prinsip-prinsip kearifan lokal dari budaya setempat.

Daftar pustaka

- Abel, T. D., & Evans, M. A. (2014). Cross-disciplinary participatory & contextual design research: Creating a teacher dashboard application. *Interaction Design and Architecture(S)*, 19(1), 63–76.
- Abrar, N. (2022). Contextuality and Design Approaches in Architecture: Methods to Design in a Significant Context. *International Journal of Education & Social Sciences (IJESS)*, 2(11).
- Aranda-Jan, C. B., Jagtap, S., & Moultrie, J. (2016). Towards a framework for holistic contextual design for low-resource settings. *International Journal of Design*, 10(3), 43–63. doi:<https://doi.org/10.17863/CAM.7254>
- Boro, H. M., Setyabudi, I., & Alfian, R. (2022). Analisis Programatik Lanskap Pasar Rakyat Karangploso dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual. *Aksen*, 6(2), 16–29. doi:<https://doi.org/10.37715/aksen.v6i2.2355>
- Gomoll, A., Tolar, E., Hmelo-Silver, C. E., & Šabanović, S. (2018). Designing human-centered robots: The role of constructive failure. *Thinking Skills and Creativity*, 30(March). doi:<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.03.001>
- Hadgraft, G. G., & Kolmos, A. (2020). Aalborg Universitet Emerging learning environments in engineering education *Australasian Journal of Engineering Education*, 25(1).
- Hakim, B. R., Hidayati, Z., & Fatimah, S. (2023). Perencanaan Gedung Jurusan Kemaritiman Politeknik Negeri Samarinda Penekanan Pada Arsitektur Kontekstual. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 11(1), 3–7. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 11(1), 3–7. doi:<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v11i1.277>
- Halimia, A., & Nuffida, N. E. (2022). Social Sustainability sebagai Pendekatan Rancangan Kontekstual Ruang Publik di Pamekasan. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(2), 2-7. doi:<https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i2.71213>
- Hettithanthri, U., Hansen, P., & Munasinghe, H. (2022). Exploring the architectural design process assisted in conventional design studio: a systematic literature review. *International Journal of Technology and Design Education*. doi:<https://doi.org/10.1007/s10798-022-09792-9>
- Lambe, N., & Dongre, A. (2016). Contextualism : An Approach To Achieve Architectural Identity And Continuity. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies(IJIRAS)*, 3(2), 33–42.
- Liauw, F. (2019). Reference for contextual design. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 508(1). doi:<https://doi.org/10.1088/1757-899X/508/1/012031>
- Löffler, D., Wallmann-Sperlich, B., Wan, J., Knött, J., Vogel, A., & Hurtienne, J. (2015). Office Ergonomics Driven by Contextual Design. *Ergonomics in Design*, 23(3), 31–35. doi:<https://doi.org/10.1177/1064804615585409>
- Machado, L. M. O., & Pacheco, A. (2019). An approach to the Contextual Design methodology in the context of Information. *Actas Del IV Congreso ISKO España y Portugal, 2019*, 57–68. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3733526>
- Sahin, M., Dervishi, S., Ozbil, A., & ekce, I. (2016). Changing Context of Contextual Design Studio. *Design Communication European Conference 23*, 1.
- Science, I. C. f. (2017). A Guide To SDG Interactions : From Science. *In International Council for Science*, 33(7). Retrieved from <https://www.modares.ac.ir/uploads/Agr.Oth.Lib.17.pdf>
- Widati, T. (2015). Pendekatan Kontekstual dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, 10(1), 38–44. Retrieved from <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JTA/article/view/857/696>