

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jumlah calon jamaah haji yang ingin melaksanakan ibadah haji dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena kesadaran dan kemampuan secara finansial penduduk Indonesia semakin meningkat dan juga telah memperlihatkan bahwa kehidupan keagamaan di Indonesia semakin tumbuh subur, serta perhatian pemerintah terhadap pelaksanaan ibadah haji sangat baik. Berdasarkan data Kementerian Departemen Agama Republik Indonesia, lebih dari 50% calon jamaah haji Indonesia berada pada usia di atas 50 tahun setiap tahunnya. Pada musim haji tahun 2017, untuk keberangkatan kloter pertama jamaah haji Republik Indonesia yang berusia 50 - 60 tahun sebanyak 35 % (Kemenag RI, 2017).

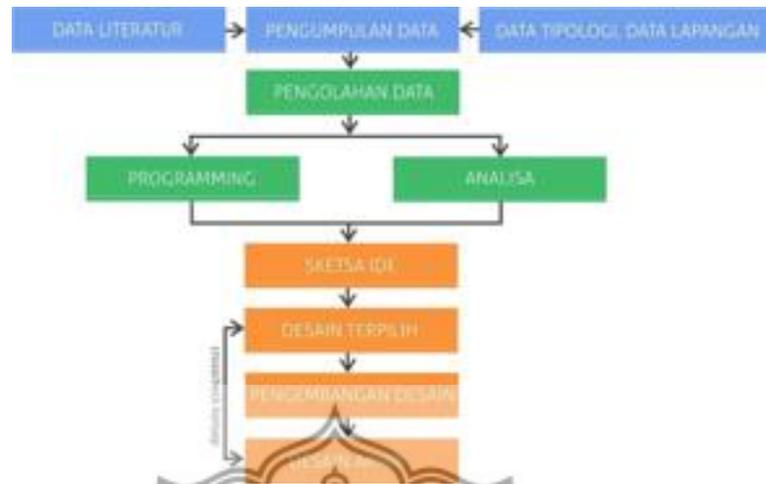
Gedung Asrama Haji Provinsi Sumatera Selatan yang dirasa perlu melakukan pengembangan desain yang ramah khususnya untuk lansia berdasarkan 3 aspek yaitu ramah secara karakteristik bentuk bangunan, nyaman secara fungsi ruang, dan aman secara pengaplikasian material. Disamping itu, menghadirkan ruang yang hikmat pada desain interior Gedung Mekkah Asrama Haji Sumatera Selatan tanpa harus terlepas dari unsur lokalitasnya berupa akulturasi budaya Islam dan Tionghoa. Menurut Menteri Agama Lukman Hakim Saifuddin (AntaraneWS,2018) bahwa nuansa asrama haji seluruh Indonesia perlu ditata setara hotel bintang tiga, sebagaimana yang disediakan untuk Jamaah Haji di Tanah Suci.

Pada perencanaan desain interior Gedung Mekkah Asrama Haji Sumatera Selatan memiliki konsep sebagai “Ruang Spiritualitas Nusantara” dengan tuntutan penerapan desain yang ramah nyaman dan aman khususnya untuk jamaah haji lansia yang diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan sebelum dan sesudah melaksanakan ibadah haji.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

a. Proses Desain



Gambar 1. Kerangka Perancangan

(Sumber: Yudhi Munadi. Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru. Ciptat : Gaung Persada Press, 2008)

c. Penjelasan Proses Desain

a) Tahap pertama yang dilakukan adalah memahami permasalahan yang ada pada Gedung Mekkah Asrama Haji Sumatera Selatan sebagai dasar latar belakang perancangan. Cara-cara yang digunakan antara lain mengenali objek, mencari data-data dengan mengadakan pengamatan langsung pada objek, mencari informasi yang berkaitan dengan Asrama Haji Sumatera Selatan, melakukan wawancara dengan pihak terkait, serta mengumpulkan data-data yang menunjang untuk melakukan perancangan, termasuk aktivitas yang terjadi.

b) Proses penetapan atau pemfokusan terhadap tujuan yang akan dicapai. Data-data yang terkumpul diseleksi agar memperoleh data yang lebih ringkas dan langsung pada sasaran perancangan. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu melakukan Studi Literatur, Pengumpulan Data Tipologi, dan Analisa Dokumen.

c) Proses pencarian pemfokusan ide desain dan cara-cara pemecahan terhadap suatu masalah atau mencari solusi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan brainstorming, untuk memunculkan ide-ide dasar yang terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa-sketsa awal dan alternatifnya, kemudian muncul apa saja yang diperlukan untuk perancangan ini. Setelah brainstorming, munculah ide-ide terhadap terciptanya desain dan pemecahan masalah yang dihadapi, menghasilkan aplikasi dan berlanjut pada pengembangan-pengembangan desain.

d) Tahap membuat maket studi untuk memberikan gambaran awal besaran ruang yang akan dirancang dan perkiraan desain yang cocok dengan luasan ruang yang ada.

e) Tahap yang dilakukan sebagai bentuk *final* desain, masukan-masukan dari orang lain serta evaluasi dari perancangan desain yang telah dibuat. Ruang yang digunakan berupa maket akhir yang akan diuji kesesuaiannya berdasarkan konsep, tujuan, dan solusi agar dapat diketahui apakah ruang tersebut sudah menjawab kebutuhan pengguna. Produk akhir berupa maket, skema bahan, pembuatan presentasi/gambar penyajian yang terdiri atas gambar kerja *layout*, lantai, plafon, mekanikal elektrik, tampak potongan, tampak potongan spesifik, tampak *main entrance*, detail perabot, detail interior, dan perspektif.

2. Metode Desain

1) Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) Metode Pengumpulan Data:

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data perencanaan ini adalah :

- a) Melakukan studi literatur yaitu mencari data-data mengenai gambaran proyek.
- b) Melakukan observasi dan wawancara yaitu melakukan survei lapangan dan mewawancarai pihak operasionalnya yang bertujuan untuk

mendapatkan gambaran mengenai Gedung Mekkah Asrama Haji Sumatera Selatan.

2) Penelusuran Masalah

- a) Perlu adanya penataan furnitur yang sesuai dengan fungsi dan aktivitas pengguna yaitu berdasarkan perilaku manusia.
- b) Perlu adanya pengelompokan dan penataan ruang sesuai dengan kebutuhan.
- c) Perlu adanya fasilitas untuk mendukung aktivitas jamaah haji yang lanjut usia.
- d) Perlu ditingkatkannya kesan ruang di *lobby*, ruang makan, dan kamar agar memberikan rasa hangat dan bersahabat pada ruang tersebut.
- e) Perlu adanya *signage* agar mempermudah jamaah haji untuk beraktivitas.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1. Metode Pencarian Ide

Menggunakan metode *brainstorming* dengan cara mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya, juga masukan dari pengguna ruang tersebut, baik dari kebutuhan masalah, d.l.l agar dapat lebih bebas dalam mendapatkan ide-ide kreatif. Namun, pengalaman akan menjadi pembatas dalam metode *brainstorming* ini. Berbagai masalah yang muncul dikelompokkan dengan tingkat keseriusan, frekuensi, dan penanganan desain sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bagian apa saja yang harus didesain pada masalah tersebut.

2. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

- a) *Evaluate*. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

- b) *Feedback*. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

