

## FLEKSIBILITAS DAN ADAPTABILITAS RUANG DOMESTIK BERBASIS ARSITEKTUR KESEHARIAN

### *FLEXIBILITY AND ADAPTABILITY OF DOMESTIC SPACE BASED ON EVERYDAY ARCHITECTURE*

**Bramasta Putra Redyantanu<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra Surabaya

<sup>1</sup>bramasta@petra.ac.id

**Abstrak :** Paper ini bertujuan untuk mendiskusikan ide dari pembentukan ruang fleksibel dan adaptif terhadap berbagai macam skenario, melalui perspektif pengetahuan arsitektur keseharian. Hal ini didasari oleh isu dan fenomena berkembangnya hunian menjadi lebih variatif dari sekedar ruang tinggal, namun juga berbagai tambahan fungsi lainnya di tengah masa pandemi. Berbagai kegiatan yang umumnya terjadi di luar rumah, saat ini menjadi bagian dari kegiatan domestik itu sendiri. Sebuah studi di sebuah desain bangunan hunian, mengilustrasikan bagaimana operasional keseharian menjadi cerminan dari adaptabilitas dan fleksibilitas sebuah ruang domestik. Penelusuran dan analisis objek studi dipresentasikan melalui penggambaran kembali konfigurasi ruang beserta dengan trajektori aktivitas kesehariannya. Koneksi antara ruang, waktu, pengguna digambarkan sebagai praktik keseharian yang punya potensi dalam pengembangan metode desain ke depannya. Temuan dari studi kualitatif ini mencoba melihat bagaimana proses terbentuknya arsitektur adaptif dan fleksibel. Arsitektur domestik mampu menunjukkan dinamika ruang dari sekedar konfigurasi statis yang terlihat oleh mata. Temuan dari studi ini setidaknya meliputi tiga aspek, mendesain ruang keseharian, penelusuran kesehariannya, serta konfigurasi instrumen dari ruang keseharian. Refleksi dari studi ini mengarah pada perluasan praktik desain arsitektur yang perlu memperhatikan kemampuan ruang untuk adaptif dan fleksibel berbasis keseharian yang dinamis.

**Kata kunci :** arsitektur keseharian, arsitektur domestik, arsitektur fleksibel, arsitektur adaptif.

**Abstract :** *This paper aims to discuss the idea of forming flexible and adaptive architecture for various scenarios through the perspective of everyday architectural knowledge. The background of this study is based on the issue and phenomenon of the development of housing to be more varied than just a living space, but also various other additional functions during a pandemic. Multiple activities outside the home are now part of the domestic activities themselves. A study of a residential building design illustrates how everyday operations reflect the adaptability and flexibility of domestic space. The exploration and analysis of the study object are presented through the redrawing of the space configuration along with the trajectory of daily activities. The connection between space, time, and users is described as a daily practice that has the potential to develop future design methods. The findings of this qualitative study are to see how the process of forming adaptive and flexible architecture. Domestic architecture can show the dynamics of space rather than just the static configuration visible. The findings of this study include at least three aspects, making the everyday space, using the everyday, and the configuration that is the extra ordinary. Reflections from this study show the expansion of architectural design practices that need to pay attention to the ability of space to be adaptive and flexible based on dynamic everyday life.*

**Keywords :** *everyday architecture, domestic architecture, flexible adaptive architecture*

## 1. PENDAHULUAN

Kondisi pandemi selama periode 2020-2021, memaksa kita untuk dapat beraktivitas dengan keterbatasan ruang. Faktor keamanan untuk tidak bepergian ke tempat umum, menjadi salah satu pertimbangan untuk beraktivitas terbatas di dalam rumah saja. Rumah menjadi tidak hanya sebatas rumah tinggal saja, namun meluas daripada fungsi domestik saja (Sujatini & Dewi, 2021). Fungsi yang asing terjadi di rumah, seperti bekerja, bersekolah,

rapat, dan sebagainya, menjadi tambahan fungsi pada berbagai ruang di dalam rumah. Kamar menjadi area bekerja, ruang makan menjadi area rapat kantor, dan sebagainya. Fenomena ini kemudian memberikan sebuah refleksi bagi para arsitek, apakah rumah terbatas hanya sebatas tempat tinggal dan tempat beristirahat saja. Berbagai macam fungsi tambahan yang masuk ke dalam area domestik, apakah perlu ditanggapi sebagai bagian dari desain di masa mendatang, atau sebenarnya kegiatan virtual ini hanya sebatas tambahan aktivitas yang bersifat temporer saja. Adaptasi dan kompromi pada kondisi normal baru ini, sebenarnya berpotensi untuk menjadi alternatif model beraktivitas di masa mendatang (Asharhani & Gupitasari, 2021).

Rumah memiliki keterikatan yang kuat dengan penghuninya. Ruang dan tempat memiliki makna yang berbeda saat dikaitkan dengan keterikatan hubungan sosial, arti serta identitas dari sebuah area tertentu. Pengguna yang memiliki hubungan emosional yang kuat dengan sebuah ruang, dapat meningkatkan pemaknaan ruang (fisik) menjadi sebuah tempat (makna lebih dari sebuah ruang) (Tuan, 1977). Keterikatan tempat dan manusianya, terjadi sebagian besar karena kegiatan yang terjadi di dalamnya. Proses memaknai sebuah ruang, tidak hanya sebatas mempertimbangkan elemen fisik, namun juga melibatkan relasi antara penghuni, bahkan kelompok yang ada pada tempat tersebut. Tataran sebuah ruang dalam kesehariannya, dapat dimaknai dalam tiga kategori, ruang praktik aktivitas (ruang rasa), ruang pengalaman (ruang makna) dan ruang hidup (ruang representasi) (Lefebvre, 1991). Dimensi ruang di luar elemen fisik, hanya dapat dirasakan oleh penghuninya. Ruang pertama, ruang kedua dan ruang ketiga, merupakan sebuah kategori pengalaman terhadap sebuah ruang, yang memiliki hierarki khusus, tergantung ikatan antara manusia dan orangnya (Soja, 1998).

Berdasarkan pemahaman di atas, maka rumah dapat berkembang cukup luas sebagai ruang yang dinamis, ruang yang punya makna lebih, serta ruang yang berpotensi untuk digali lebih lanjut terkait pengembangan desain. Rumah dan segala dinamika aktivitasnya, terutama di era pandemi, membuka kemungkinan yang selama ini terbatas karena sesuatu yang telah dianggap normal. Dugaan dari studi ini adalah bahwa ruang huni bukanlah ruang yang statis, namun terus menerus berkembang sesuai dengan penggunaan kesehariannya yang dinamis. Studi kali ini berupaya menghadirkan sebuah ilustrasi reflektif, terhadap apa yang terjadi dalam keseharian sebuah hunian domestik. Berdasarkan observasi tersebut, pertanyaan penelitian yang hendak dijawab adalah, apakah ruang domestik dapat ditelusuri sebagai sebuah pengetahuan arsitektur keseharian untuk dapat melihat kemungkinan adaptabilitas dan fleksibilitasnya. Rumah tidak hanya sebatas ruang hidup, ruang istirahat, ruang huni, tapi ruang produktif, ruang publik, ruang fleksibel dan adaptif yang dinamis dari waktu ke waktu. Arsitektur keseharian, menjadi cerminan nyata operasional sebuah ruang, yang dapat direfleksikan kembali sebagai pengetahuan baru (Boucsein, 2021).

### A. Desain arsitektur sebagai bagian dari riset pengetahuan

Desain dalam arsitektur sering kali diasosiasikan dengan aktivitas berbasis keahlian intuitif (*tacit*). Sedangkan riset memproduksi pengetahuan melalui proses. Riset dan desain cenderung terpisah. Namun, berdasarkan Powers (2007), desain dan riset memiliki beberapa kesamaan.

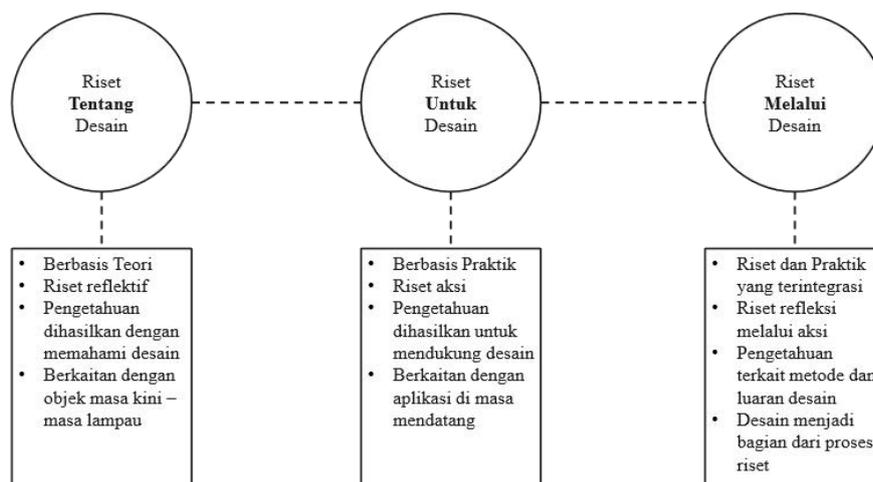
**Tabel 1.** Perbandingan riset dan desain, diolah berdasarkan

Nilai	Desain	Riset
Pengetahuan	<i>Tacit</i> , berbasis pengalaman	Deklaratif dan otoritatif
Kebenaran	Output, bentuk dan fungsi	Fakta dan bukti
Teori	Kerangka konseptual	produksi Kerangka teoritis berdasarkan referensi

	sendiri	eksternal
Pemikiran dan Logika	Abstraksi, kreativitas & fleksibilitas Abduktif (menghasilkan), induktif (prediksi) dan deduktif (evaluasi)	Hipotesis, kekonkretan dan struktur Abduktif (hipotesis), induktif & deduktif
Aktivitas	Generatif, pemetaan dan penyelesaian masalah, proses desain sistematis berbasis permasalahan	Analitis, sistematis, pencarian permasalahan, metode ilmiah & berbasis pertanyaan riset
Referensi	Berdasarkan ulasan preseden dan model	Ulasan literatur dan riset pendahulu
Aplikasi	Kasus tunggal, konteks spesifik	Sampel representatif, populasi spesifik, generalisasi
Fokus temporer	Masa depan (penyelesaian masalah)	Masa lampau dan masa sekarang (pemetaan & pencarian masalah)
Konteks dan lingkup	Makro / mikro, praktik situasional	Skala teoritis, riset situasional

(Powers, 2007)

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa riset dan desain memiliki kesamaan pada aspek pemikiran dan logika, di mana mencakup proses menghasilkan, berpikir induktif dan deduktif, walaupun dalam konteks yang agak berbeda. Keduanya juga berada pada situasi yang spesifik untuk diselesaikan / dicari permasalahannya. Desain dan riset juga dapat menjadi tolak ukur dan referensi proses riset dan desain lanjutan. Jeremy Till (2012) juga mengungkapkan, bahwa terdapat 3 tahapan memahami arsitektur. Tahap pertama adalah melihat arsitektur hanya sebatas bangunan. Kedua, adalah melihat arsitektur tidak hanya terkait bangunan, namun juga lintas disiplin yang berpotensi melahirkan pengetahuan. Tahap ketiga adalah memahami bahwa mengonstruksi arsitektur merupakan proses yang setara dengan kerangka riset. Menurut Verbeke (2013), riset dan desain sangat berpotensi untuk dikaitkan dan dikolaborasikan. Berikut adalah model integrasi riset dan desain.



**Gambar 1.** Diagram integrasi desain (hasil dan proses) dalam riset pengetahuan  
Sumber diolah berdasarkan (Verbeke, 2013)

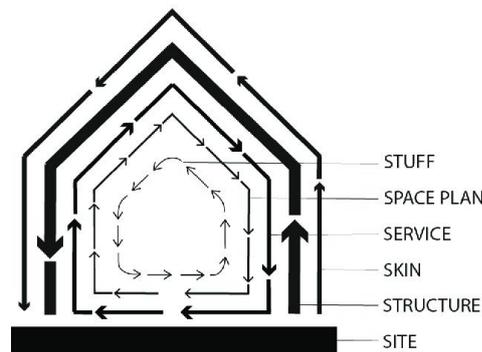
Riset ini memakai model riset tentang desain, di mana basis teori yang digunakan adalah eksplorasi mengenai arsitektur berbasis keseharian. Riset bersifat reflektif terhadap praktik dalam sebuah studi aktivitas arsitektur domestik rumah tinggal selama masa pandemi. Pengetahuan diharapkan mampu dikonstruksikan berdasarkan pemahaman dari refleksi penggunaan desain itu sendiri.

## **B. Arsitektur domestik sebagai representasi relasi antara penggunaan realitas keseharian**

Arsitektur domestik menunjukkan penggunaan ruang sebagai bagian dari kesempatan untuk melakukan studi terhadap kebiasaan dan kebudayaan berdasarkan kerangka waktu (Kent, 1993). Arsitektur tidak hanya dilihat sebagai produk dari proses yang telah selesai, melainkan realitas kekinian dari pengalaman ruang (*perceived space*) (Lefebvre, 1991). Sudut pandang arsitektur sebagai bagian dari kehidupan keseharian, melibatkan banyak sekali aspek, yaitu kegiatan, fisik spasial, serta waktu (Sastrosasmito, 2020). Potensi penelusuran arsitektur domestik tidak melepaskan kehidupan keseharian sebagai instrumen paling utama. Arsitektur sebagai realitas, dipahami sebagai sebuah ruang pengalaman, di mana aktivitas dan kesehariannya berpotensi membuka dimensi lain dari proses mengalami sebuah rancangan. Arsitektur domestik mengandung dinamika pengaturan ruang yang taktikal, menginkorporasi keseluruhan aspek yang terlihat dalam organisasi kompleksnya. Aktivitas, piranti, objek, merupakan instrumen yang tidak bisa dilepaskan dari pembahasan arsitektur domestik (Certeau, 1984).

Studi yang dilakukan oleh Suryantini (2021), menunjukkan bahwa investigasi alur dalam mengorganisasi makanan dalam ruang domestik, berpeluang untuk menjadikan rumah menjadi lebih sehat. Pemahaman akan pola pergerakan sebuah objek dalam aktivitas keseharian, sirkulasi dan lokalisasi makanan, berpotensi untuk memosisikan perancangan sebagai sebuah respons terhadap kondisi yang berubah dan dinamis, terutama terkait pandemi. Studi lain yang dilakukan oleh Karimah (2020), menunjukkan adaptasi pada kondisi pandemi, terutama praktik ruang domestik, berpotensi untuk melibatkan kreasi performatif lebih kuat dibandingkan sekedar pengaturan teritorialitas instrumen fisik. Ruang dalam arsitektur tidak berarti sebuah konfigurasi fisik yang cenderung tetap. Dinamika terhadap beragam kondisi saat ini, berpeluang untuk mengubah tatanan sekaligus menjadi cerminan bahwa arsitektur perlu untuk beradaptasi serta dipikirkan ulang perancangannya secara terus menerus.

Brand (1995) mengungkapkan, bahwa arsitektur berevolusi, sesuai dengan adaptasinya terhadap permintaan ataupun dinamika kebutuhan pada periode waktu yang panjang. Brand menyugesti penelusuran melalui sistem lapisan, pada konfigurasi arsitektur, untuk menunjukkan komponen dan perubahan yang terjadi di dalamnya. Proposisi teoritis yang diajukannya, mengekspansi dari 4 lapisan utama bangunan yang diintroduksi oleh Duffy (1990). Lapisan tersebut terdiri dari tapak, sebagai lokasi bangunan; struktur yang menunjukkan elemen pengaku bangunan; kulit luar yang meliputi eksterior sebagai perlindungan terhadap cuaca; lapisan servis yang bekerja dalam sistem bangunan (listrik, sanitasi, ventilasi); pengaturan ruang sebagai konfigurasi berbagai macam instrumen fisik, serta barang atau instrumen furnitur, sebagai pengisi dan pendefinisian aktivitas dalam ruang. Setiap lapisan berubah dan beradaptasi berdasarkan habituasi dari ruang domestik itu sendiri. Tulisan ini berupaya membedah lapisan struktur, ruang, serta piranti yang terlibat dalam pembacaan ruang domestik, yang merupakan bagian dari arsitektur secara keseluruhan (fragmen).



**Gambar 2.** Sistem lapisan bangunan dalam arsitektur domestik  
Sumber (Brand, 1995)

Proposisi di atas menunjukkan perubahan yang dibongkar berdasarkan lapisan penyusunnya. Habituaasi ruang tinggal domestik, merupakan respons dari pengguna terhadap konfigurasi ruang tinggalnya (Alexander & others, 1979; Certeau, 1984; Franck, 2000). Perubahan terhadap sebuah kondisi, bisa bersumber dari beragam *force*, antara lain iklim, cuaca, penggunaan, teknologi, serta kondisi global termasuk pandemi. Tulisan ini ingin membuktikan, bahwa habituaasi dalam sebuah ruang tinggal domestik, berpeluang untuk mengubah konfigurasi awal, menyesuaikan dengan kebutuhan penghuni. Perubahan ini dapat juga dipahami sebagai sebuah refleksi terhadap perancangan di masa mendatang, untuk dapat mengakomodasi fleksibilitas dan adaptabilitas ruang, sehingga ruang tinggal dapat bertahan dan berkelanjutan.

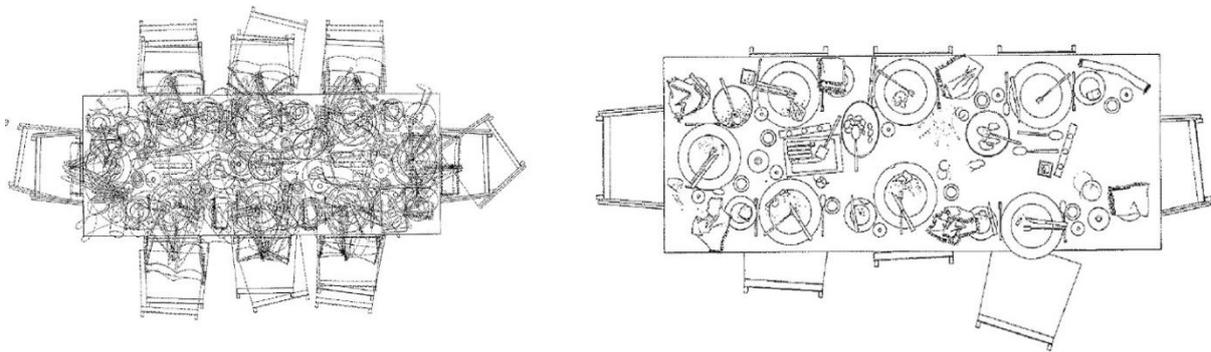
### C. Ekstraksi pengetahuan dari arsitektur keseharian

Arsitektur dalam keseharian, memiliki pemaknaan yang berbeda dengan arsitektur keseharian. Arsitektur dalam keseharian seolah mencerminkan sebuah desain dalam pemakaiannya dalam keseharian. Sedangkan arsitektur keseharian, merupakan berbagai macam perubahan yang terjadi sebagai respons dari aktivitas yang secara normal terjadi sehari-hari (Harris, 1997; Wigglesworth & Till, 1998). Pengguna ruang, dapat memaknai dan membaca arsitektur dari sudut pandang yang berbeda dengan desain awal (Khairunnisa, 2017). Narasi dalam pembacaan sebuah ruang, punya peran penting dalam pengembangan pemaknaan aktual tersebut. Keseharian muncul sebagai pembeda terhadap arsitektur yang selama ini didesain dengan standar tertentu (Certeau, 1984). Rumah selalu terdiri dari ruang tidur, ruang keluarga, dapur, ruang makan, kamar mandi dan seterusnya. Ruang yang ada diciptakan tanpa membaca kebutuhan spesifik dari pengguna atau calon penggunanya. Kecenderungan keseragaman terjadi di dalam desain rumah komersial. Rasionalitas akan efektivitas dan efisiensi, seolah tidak diikuti dengan diversifikasi yang melekat pada pemilikinya (Lefebvre & Levich, 1987).

Arsitektur keseharian menjadi sebuah konsep pemikiran. Konsep ruang keseharian tidak hadir untuk mendefinisikan sebuah sistem, namun justru sebagai pemecah sistem asal yang punya kecenderungan untuk keseragaman (Lefebvre, 2014). Arsitektur keseharian dengan sesuatu yang terlihat kacau, seolah tidak beraturan, bahkan cenderung banal. Konsep dari observasi pada ruang keseharian, justru membuka peluang membaca sesuatu yang tidak biasa dari sesuatu yang terlihat biasa, familier menjadi aneh, dan aneh menjadi familier (Borden et al., 2019; Gamble, 2016; Lefebvre, 2014; Lefebvre & Levich, 1987). Arsitektur keseharian menurut (Lefebvre & Levich, 1987), setidaknya memiliki karakter repetitif namun berubah berdasarkan rasionalitas, umum namun menawarkan perbedaan yang bersifat pasif, serta lekat dengan modernitas. Studi desain berbasis keseharian bahkan

memiliki peluang untuk menjadi sebuah sumber dari penciptaan desain yang kontekstual, karena merupakan cerminan dari pemanfaatan yang aktual (Hyangah & Woohun, 2014).

Hal ini berkembang terkait pemanfaatan beragam media digital dalam kehidupan keseharian. Pergeseran pola aktivitas keseharian, bergantung dengan teknologi yang terlibat di dalamnya. Semakin fasih seseorang dengan bantuan sebuah teknologi, maka secara tidak disadari, teknologi tersebut menjadi bagian dari pembentuk kesehariannya (New et al., 2002; Pareto et al., 2016). Keseharian selalu berkaitan dengan tiga aspek : aktivitas, waktu dan ruang (Lefebvre, 2013). Teknologi dapat menjadi jembatan dari aktivitas, waktu dan ruang yang tidak selalu harus tersedia secara fisik. Teknologi saat ini memungkinkan kita untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai orang di tempat dan waktu yang berlainan, dengan aktivitas yang sejenis (Green, 2001).



**Gambar 3.** Keseharian dalam representasi meja makan (kiri : operasi aktivitas, kanan : sisa dari aktivitas) , Sumber (Wigglesworth & Till, 1998)

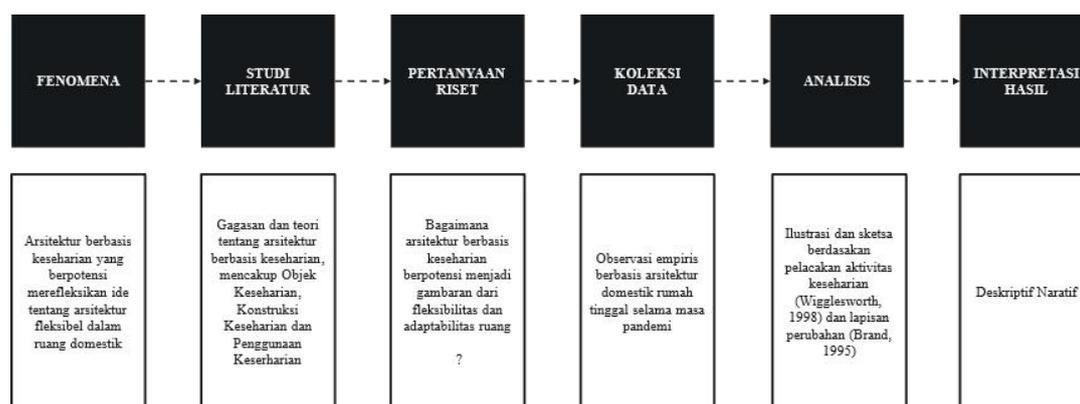
Menurut (Wigglesworth & Till, 1998), pembacaan keseharian dalam arsitektur dapat dibagi dalam tiga hal. Hal (luar) biasa – *The (Extra) Ordinary*, mencoba melihat hal yang dalam keseharian sering kali dianggap biasa, menjadi sesuatu yang berbeda jika ditelusuri lebih mendalam. Pembacaan terhadap hal ini bersifat apa adanya, dan berfokus pada hal yang bersifat domestik. Berbagai penyesuaian yang dilakukan secara sadar atau tidak sadar, merupakan respons dari pengguna terkait kemungkinan lain dari sebuah ruang. Kedua adalah membuat keseharian (*Making The Everyday*). Berdasarkan refleksi yang ada sebelumnya, keseharian dapat menjadi bagian dari penciptaan sebuah desain. Selebrasi akan sesuatu yang dialami dalam keseharian, berpotensi membuka dimensi lain dari standar desain yang selama ini ada. Ketiga adalah menggunakan keseharian (*Using The Everyday*). Hal ini melihat arsitektur dalam bingkai okupansinya, baik secara potensi maupun kondisi aktualnya, yang mempengaruhi produksi sebuah ruang. Setelah menyadari hal ini, banyak desainer yang menggantikan metode desain yang repetitif, berdasarkan standar tertentu, menjadi taktik dari cerminan resistensi dan pemanfaatan potensi dari keseharian itu sendiri (Wigglesworth, 2005; Wigglesworth & Till, 1998).

Observasi akan keseharian, dilanjutkan dengan penulisan naratifnya, merupakan bagian dari praktik representasinya (Bundgaard, 2017; Certeau, 1984; Lynch & Greaves, 2016). Sebuah studi tentang meja makan, mampu membuka dimensi lain dari sekedar fungsi area makan saja (Wigglesworth & Till, 1998). Sebuah meja makan direfleksikan dalam aktivitas sehari-hari, mampu menguak berbagai dimensi lain. Penelusuran aktivitas dan pergerakan, penelusuran jejak aktivitas, menjadi bagian dari pembacaan desain versus penggunaan aktual. Keseharian lepas dari sesuatu yang terstandarkan, seragam, dan monoton. Keseharian menitikberatkan pada kondisi aktual, representatif dan kontekstual (Gottleben et al., 2019). Pembahasan yang umumnya bergerak di level makro, umum, serta tampak, menjadi bergeser pada keseharian yang spesifik, mikro dan tersembunyi. Tujuan dari studi

ini adalah melihat pengetahuan arsitektur keseharian yang sering kali tidak terlalu diperhatikan, menjadi basis dari rancangan ruang domestik. Kebaruan yang ditawarkan oleh studi ini adalah merefleksikan pengetahuan keseharian dalam konteks arsitektur domestik yang ada di Indonesia, terutama selama masa pandemi, untuk melihat relevansinya dalam pembentukan fleksibilitas dan adaptabilitas ruang.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus instrumen tunggal. Studi kasus merupakan salah satu bentuk dari metode penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk memberikan deskripsi dan analisis mendalam tentang sebuah kejadian, proses maupun aktivitas tertentu (Creswell, 2018; Groat & Wang, 2013). Tujuan akhir dari penelitian kualitatif ini adalah memberikan analisis yang rinci, dalam bentuk narasi deskripsi dan visualisasi ilustrasi dari objek studi. Objek studi kasus yang dipilih merupakan rumah tinggal skala kompak urban, yang diobservasi keseharian dan aktivitasnya. Dikarenakan kondisi pandemi yang membatasi ruang gerak, sekaligus tema arsitektur keseharian yang lekat dengan ruang domestik, membuat objek studi menjadi sangat relevan terjadi dalam ruang keseharian yang aktual.



**Gambar 4.** Diagram alur riset berbasis kualitatif deskriptif naratif dengan analisis ilustratif  
Sumber Ilustrasi Pribadi

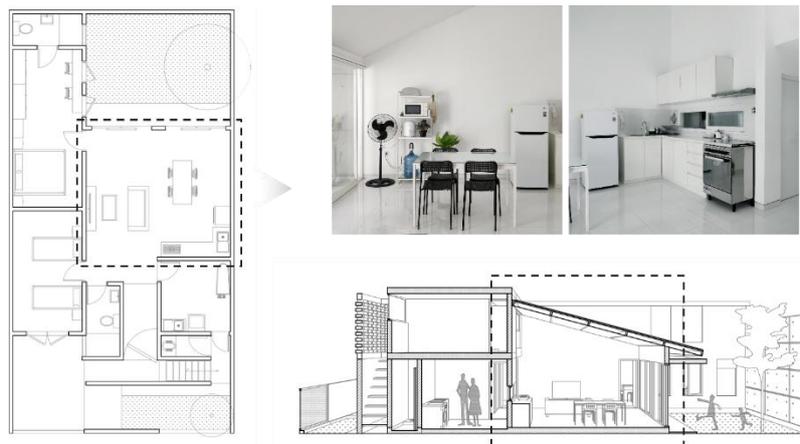
Pengumpulan data menggunakan metode observasi lapangan secara langsung. Observasi dilakukan dengan pengumpulan data yang bersifat visual dan diagram. Pengumpulan data terjadi dalam beberapa periode waktu, meliputi dimensi penggunaan dan aktivitas yang bervariasi. Metode lain sebagai pelengkap adalah wawancara dengan pengguna rumah, sebagai pelaku utama dalam studi ini. Data juga bersumber dari artefak fisik yang menjadi elemen keseharian aktual dari ruang khusus dalam rumah objek studi.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan : pengumpulan data, deskripsi, klasifikasi, interpretasi serta representasi hasil secara teks deskriptif dan visual. Pendekatan ini mampu sejalan dengan karakter penelitian kualitatif, yang memiliki paradigma naturalis, eksploratif. Analisis kualitatif studi kasus, memiliki pilihan untuk direpresentasikan dalam bentuk kronologis, kategorisasi, interpretasi langsung maupun generalisasi natural (Creswell, 2018). Penelitian ini dilakukan dengan representasi hasil kategorisasi, karena penelusuran keseharian difokuskan pada berbagai kategori kegiatan sehari hari yang terjadi dalam ruang tersebut. Kategori yang digunakan dalam mendeskripsikan hasil eksplorasi mengacu pada tulisan Sarah Wigglesworth (1998), yaitu instrumen atau objek arsitektur berbasis keseharian, konstruksi arsitektur berbasis keseharian, serta penggunaan arsitektur keseharian itu sendiri. Analisis deskriptif teks dan ilustrasi visual diharapkan mampu menjadi sebuah representasi hasil yang komprehensif dan integratif. Pemahaman praktik

desain menghasilkan pengetahuan baru, didasarkan prinsip reflektif praktis. Menurut Schon (1983), pengetahuan desain dapat diekstraksi dari aktivitas mendesain, karena di dalamnya terdapat pengetahuan *tacit* dan intuitif. Ilustrasi berbasis lapisan perubahan, digunakan untuk menggambarkan potensi konstruksi ruang yang baru berdasarkan refleksi dari keseharian itu sendiri.

### 3. HASIL/DISKUSI PEMBAHASAN

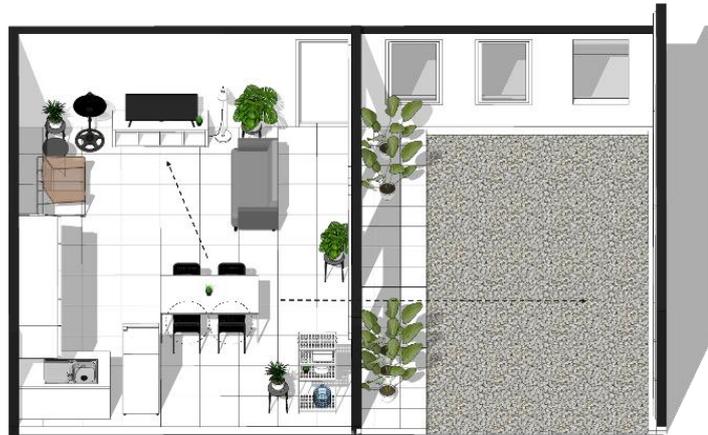
Rumah yang dijadikan objek studi merupakan rumah keseharian yang merupakan hasil renovasi yang dilakukan pada periode 2018 (*Project RUMARB*, 2019). Rumah yang berada di daerah Sidoarjo ini, merupakan rumah yang didesain dengan konsep reduksi. Rumah didesain dengan menggabungkan beberapa ruang menjadi satu kesatuan karena isu keterbatasan lahan dan dana. Penyatuan ruang, seperti ruang keluarga, ruang tamu, ruang keluarga dan dapur menjadi ciri dari rumah modern yang berada di tapak tidak terlalu luas (Redyantanu, 2021). Penelusuran dilakukan pada ruang gabungan ini, di mana hal tersebut sudah pernah dilakukan pada studi meja makan oleh (Wigglesworth & Till, 1998). Penelusuran pada area ini dikarenakan berdasarkan aktivitasnya, banyak dimensi yang bisa ditelusuri di area ini, apalagi jika dipertimbangkan penggunaannya yang Multi aktivitas (tempat kerja, bermain, tinggal dan belajar) (Allford, 2021). Berikut adalah denah dan posisi ruang yang menjadi objek studi.



**Gambar 5.** Rumah sebagai objek studi, berfokus pada area penyatuan area makan, ruang keluarga dan dapur. Sumber : (*Project RUMARB*, 2019)

#### A. Ruang Pengamatan (*Making The Everyday*)

Ruang tengah merupakan penggabungan ruang makan, ruang keluarga, ruang dapur dan ruang tamu. Strategi ini digunakan untuk menyiasati kesan lega dan terbuka, pada lahan yang terbatas. Rumah hanya dihuni oleh 2 orang suami istri, yang tidak membutuhkan sekat terlalu banyak. Hal ini dikarenakan aktivitas yang terjadi bisa dilakukan bersama sama, tanpa harus kehilangan pandangan visual untuk aktivitas yang berdekatan. Area ruang bersama ini seluas kurang lebih 6x5 meter, dengan konfigurasi menghadap taman di sisi selatan. Pemahaman akan temporalitas ruang (Redyantanu & Damayanti, 2017) : temporalitas waktu, ruang dan pengguna, menjadi pertimbangan untuk fleksibilitas ruang ini. Ruang dapat digunakan untuk kegiatan makan, berkumpul dan memasak (waktu), oleh pengguna rumah maupun dengan tamu (pengguna) dan dengan konfigurasi ruang yang dapat disesuaikan sesuai dengan penggunaan dalam keseharian. Konfigurasi ruang dapat terlihat dalam diagram ini :



**Gambar 6.** Konfigurasi sesuai desain awal  
Sumber : Ilustrasi Pribadi

Pada konfigurasi asli, ruang makan didesain bersebelahan dengan dapur sekaligus ruang bersama (ruang keluarga dan ruang tamu yang menyatu). Hal ini disebabkan karena tujuan desain yang menitikberatkan pada keluasan dan keterbukaan ruang. Meja makan didesain untuk kebutuhan 4 orang, walaupun penggunaan keseharian hanya 2 orang. Dapur diletakkan bersebelahan dengan maksud dapat digunakan secara dekat, untuk tujuan menyiapkan makanan dan menyajikannya. Secara umum, jika tidak berupaya ditelusuri kesehariannya, ruang ini tampak seperti ruang umum yang banyak ditemui di berbagai rumah modern lainnya.

### **B. Penelusuran Keseharian (*Using The Everyday*)**

Penelusuran dilakukan dengan menitikberatkan pada '*grammar*' ruang: menjaga kekhususan kegiatan dan pada saat yang sama, mengenali mode praktik yang serupa (Certeau, 1984). Pembahasan keseharian ruang tinggal ini merupakan ruang yang sebenarnya bersifat umum, namun menjadi rinci karena penelusuran keseharian yang spesifik. Pembagian pembahasan menggunakan pembagian (kategori) aktivitas yang terjadi dalam waktu waktu yang berbeda :

#### **1). Aktivitas Makan Keseharian**

Pada skenario makan sehari-hari, ternyata konfigurasi kursi mengalami perubahan. Kursi yang berjumlah 4 buah, dalam keseharian hanya digunakan 2 buah saja. Kursi A, digunakan dengan melakukan perubahan posisi yang mengarah ke arah TV. Kursi B sering kali digunakan sebagai tempat menaikkan kaki saat makan. Sedangkan kursi C, digunakan untuk menjadi alat bantu jemur handuk karena berada di taman yang terbuka, yang terpapar matahari sepanjang hari. Area meja makan terbagi 2, di sisi kiri area lauk dan sisi kanan area makan oleh 2 orang penghuni. Dari diagram di atas, terlihat adanya perbedaan antara konfigurasi desain dengan konfigurasi aktual.



**Gambar 7.** Konfigurasi makan dalam keseharian  
Sumber Ilustrasi Pribadi

## 2). Aktivitas Makan Berkelompok

Pada skenario makan berkelompok, seperti acara perayaan hari keagamaan, ulang tahun dan sebagainya, ternyata konfigurasi kursi dan meja mengalami perubahan. Meja menjadi berubah menjadi hanya meja makanan, dengan dimensi yang dapat dipanjangkan seperti layaknya meja prasmanan. Kursi diatur menjauhi meja tersebut, sehingga area meja bisa diakses dari segala sisi. Perubahan ini terjadi temporer, tidak sepanjang waktu, hanya pada waktu khusus saja.



**Gambar 8.** Konfigurasi makan berkelompok  
Sumber Ilustrasi Pribadi

## 3). Aktivitas Masak Keseharian

Pada skenario masak keseharian, meja makan berfungsi sebagai perluasan area dapur. Fungsinya tidak hanya sebagai meja makan, namun menjadi tempat meletakkan alat masak, bahan masak dan bumbu masakan. Area ini dimungkinkan karena posisi dapur yang berdekatan di sisi bagian kiri pada diagram. Kursi juga menjadi mengikuti kebutuhan, semisal untuk meletakkan panci dan sebagainya.



**Gambar 9.** Konfigurasi masak sehari hari  
Sumber Ilustrasi Pribadi

#### 4). Aktivitas Pertemuan Daring

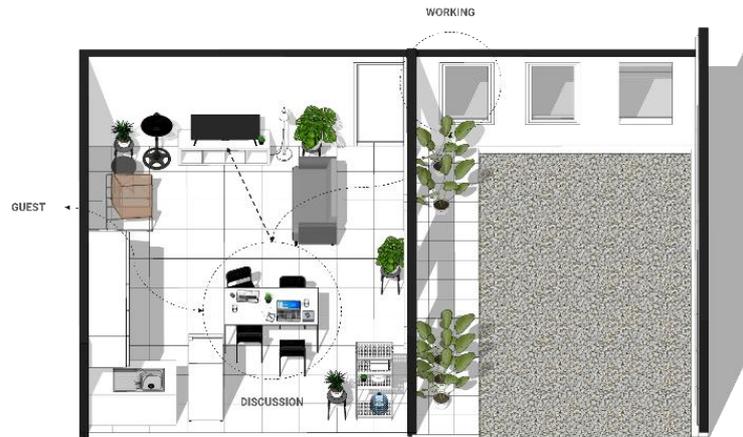
Pada skenario pertemuan virtual, ruang makan domestik bergeser fungsinya menjadi ruang ‘publik’ untuk rapat karena pola bekerja yang memungkinkan aktivitas terjadi dari rumah. Konfigurasi meja makan diubah menjadi area pertemuan, yang memanfaatkan taman belakang sebagai bagian dari latar belakang untuk kebutuhan tampilan di kamera. Kegiatan ini dimungkinkan saat tidak terjadi aktivitas makan dan masak, karena dapat menimbulkan kegaduhan suara, walaupun kegaduhan visual dapat dihindari dengan mengatur posisi yang pas.



**Gambar 10.** Konfigurasi Pertemuan Virtual  
Sumber Ilustrasi Pribadi

#### 5). Aktivitas Pertemuan Luring

Profesi penghuni yang merupakan profesi arsitek, menuntut ruang untuk pertemuan dengan anggota tim yang bekerja sama dengannya. Pertemuan yang terjadi secara luring, memungkinkan meja makan digunakan sebagai meja kerja untuk kurang lebih 2-4 orang. Koordinasi juga terbantu dengan adanya TV di ruang keluarga yang mampu menjadi media penampil bahan diskusi atau materi pekerjaan dalam format yang lebih besar. Kegiatan ini biasanya berlangsung di waktu pagi atau sore hari, di antara jeda aktivitas masak ataupun makan.



**Gambar 11.** Konfigurasi koordinasi tim pekerjaan luring  
Sumber Ilustrasi Pribadi

### 6). Aktivitas Pembersihan

Sejak masa pandemi, kegiatan keluar rumah, terutama berbelanja, menuntut area tambahan untuk pembersihan barang belanjaan tersebut. Meja makan yang punya permukaan licin (kaca), mudah dibersihkan, serta posisinya yang berdekatan dengan lemari penyimpanan di area dapur, menjadikannya area pembersihan sementara. Area pembersihan ini digunakan untuk mensterilkan berbagai belanjaan yang ada. Setelah itu, barang bergerak ke area penyimpanan, baik di dapur ataupun lemari pendinginan.



**Gambar 12.** Konfigurasi Area Pembersihan Setelah Belanja  
Sumber Ilustrasi Pribadi

Berikut adalah ilustrasi saat semua kegiatan dipersatukan dalam satu visualisasi yang sama. Gambar merujuk pada ilustrasi 'The Dining Table' (Wigglesworth & Till, 1998), dengan sistem pembongkaran lapisan penyusun ruang domestik (Brand, 1995).



**Gambar 13.** Ilustrasi berdasarkan pelacakan keseluruhan aktivitas  
Sumber Ilustrasi Pribadi

### C. Pemetaan Arsitektur Keseharian (*The Extra Ordinary*)

Berdasarkan beberapa skenario tersebut, maka dapat didiagramkan atau dibuat matriks tabel sebagai berikut :

**Tabel 2.** Matriks seluruh kemungkinan konfigurasi

Skenario	Kursi	Meja	Konfigurasi	Pergerakan
Skenario Desain	4 kursi 4 orang	Meja Makan	4 Kursi dengan Meja Makan	Tidak ada pergerakan
Skenario Makan Keseharian	2 kursi makan, 1 kursi untuk kaki dan 1 kursi untuk penjemuran	Meja Makan : area lauk dan area makan	Perubahan konfigurasi berdasarkan letak TV	Pergerakan kursi ke beberapa posisi
Skenario Makan Komunal	Kursi terpisah dari meja	Meja dipanjangkan untuk area prasmanan	Meja makan bertambah panjang, kursi mengelilingi meja dengan jarak	Pergerakan kursi mengelilingi meja (perubahan posisi)
Skenario Masak	Kursi sebagai tambahan area peletakan bahan masakan	Meja dipanjangkan untuk area pendukung kegiatan masak	Meja makan berubah konfigurasi panjang, dengan posisi kursi yang abstrak	Pergerakan bolak balik dari meja, dapur dan lemari pendingin

Skenario Pertemuan Daring	Kursi digunakan hanya 1-2 kursi	Meja berfungsi sebagai area kerja	Konfigurasi kursi membelakangi taman sebagai latar belakang virtual	Hanya perpindahan 1 kursi
Skenario Pertemuan Luring	Kursi digunakan 2-4 kursi untuk anggota tim pekerjaan	Meja berfungsi sebagai area bekerja dan pertemuan diskusi	Tidak ada perubahan konfigurasi dari desain asli	Tidak ada pergerakan dari desain asli
Skenario Pembersihan	Kursi digunakan untuk meletakkan tas belanja	Meja digunakan sebagai area pembersihan dan disinfektan belanjaan	Tidak ada perubahan konfigurasi	Pergerakan perpindahan barang dari area pembersihan ke lemari penyimpanan

Sumber : Data Pribadi

Berdasarkan tabel matriks di atas, terlihat fleksibilitas dan adaptabilitas ruang berdasarkan temporalitas dari waktu dan aktivitas. Penyesuaian berbagai macam konfigurasi yang ada, merupakan cerminan sebuah desain tidak dapat digunakan persis sama sesuai dengan inisiasi awal. Beberapa temuan lain yang dapat dipaparkan :

- Penggunaan desain aktual dan desain asli mengalami berbagai perubahan yang fleksibel dan adaptif
- Perubahan konfigurasi dan pergerakan dipengaruhi oleh skenario aktivitas yang terjadi (temporer)
- Beberapa elemen seperti meja dan kursi, mendapatkan tambahan fungsi di samping untuk duduk dan area makan saja (seperti tempat menjemur, tempat diskusi, meja kerja dan sebagainya)
- Perubahan penggunaan dapat dibaca sebagai sebuah pola, yang menambahkan kesadaran bahwa kondisi sekitar ruang berpengaruh pada pengaturan atau konfigurasi ruang tersebut.
- Penelusuran keseharian memberikan tanda pada kita, bagaimana keseharian bukan hanya sesuatu yang biasa bahkan banal, namun dapat berkontribusi pada pemikiran penciptaan sebuah desain, berbasis fleksibilitas dan adaptabilitas.
- Penentuan sebuah dimensi, tidak hanya dapat dibatasi pada studi gerak aktivitas tertentu, namun dapat diluaskan pada pertimbangan dimensi aktivitas tambahan yang memungkinkan terjadi di area yang sama.

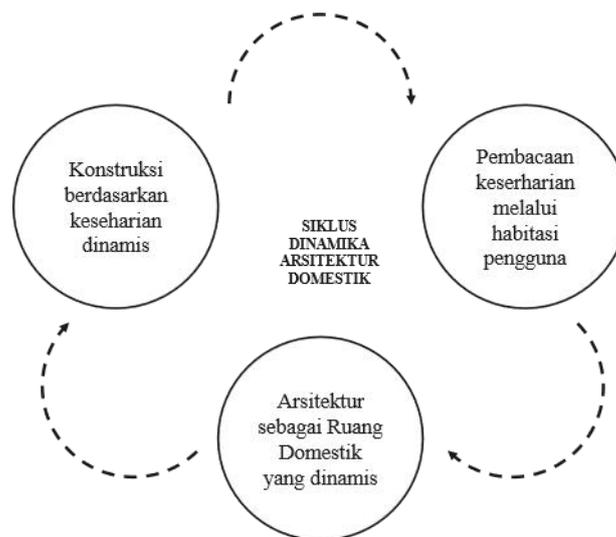
Ruang domestik tidak lepas dari habituasi yang dinamis. Dinamika habituasi akan terus berubah mengikuti tuntutan dari kondisi perubahan, baik dari faktor internal maupun eksternal. Penelusuran di atas menunjukkan studi pada ruang domestik terbatas, berpotensi melahirkan pemahaman baru terhadap spasialitas hunian. Pemahaman rumah sebagai arsitektur domestik yang dinamis, membuka peluang bagi desainer arsitektur untuk dapat secara kreatif mendefinisikan ruang tinggal spesifik yang adaptif terhadap spesialisasi penggunaannya.

## 5. KESIMPULAN

Dari studi observasi keseharian di atas, dapat disimpulkan bahwa ke depannya, rumah tidak hanya sebatas fungsi domestik berhuni dan beristirahat, namun bisa lebih luas daripada itu. Penelusuran kemungkinan pengembangan aktivitas yang ada, dapat dipelajari dari perilaku penghuninya. Keterbatasan yang sering kali dijumpai pada konteks rumah tinggal perkotaan, dengan lahan dan biaya terbatas, dapat disiasati dengan penggunaan ruang yang fleksibel

dan adaptif. Fleksibilitas tidak hanya menuntut perubahan dari aktivitas domestik, namun bisa dimungkinkan tambahan aktivitas ‘publik’ terbatas dengan bantuan teknologi, seperti pertemuan daring dan sebagainya. Ruang yang temporer, apabila direncanakan dengan baik, dapat berkontribusi pada keberlanjutan, di mana di dalamnya terkandung aspek efektivitas dan efisiensi ruang (Redyantanu & Damayanti, 2017). Studi keseharian membuka kesadaran kita, bahwa standar dan keseragaman sebuah desain masal, tidak selamanya mampu menjawab kebutuhan spesifik dari penghuninya.

Pemahaman melihat arsitektur sebagai luaran produk rancangan yang statis, tidak lagi relevan dalam kondisi yang sangat dinamis ini. Kebutuhan untuk mengakomodasi beragam kemajuan jaman, termasuk teknologi, serta beragam kondisi semacam pandemi ini, berpeluang untuk meredefinisikan ruang tinggal domestik. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang baik, setidaknya dapat menjamin kegunaan yang lebih baik dalam rentang waktu yang lebih panjang. Walaupun sebenarnya, lewat pemahaman di atas, arsitektur tidak akan pernah luput dari perubahan yang terus menerus. Habitasi oleh beragam pengguna yang juga terus menerus berkembang, terus memaksa desainer untuk tetap menghasilkan inovasi desain yang lebih kreatif lagi.



**Gambar 14.** Diagram siklus dinamika arsitektur domestik  
Sumber Ilustrasi Pribadi

Studi ini masih sangat jauh dari sempurna, keterbatasan terjadi akibat pandemi dan keterbatasan observasi, membuat hasil dari studi ini masih bisa dikembangkan ke depannya. Studi ini juga dirasa mampu mendemonstrasikan fleksibilitas dan adaptabilitas yang tidak dapat dilihat begitu saja dari ruang statis. Dinamika keseharian dalam arsitektur domestik cenderung terus menerus berkembang, sejalan dengan konteks waktu. Pemetaan fleksibilitas dan adaptabilitas berbasis keseharian, dirasa menjadi pengetahuan yang kontekstual bagi arsitektur kita. Pengembangan studi ini dapat diarahkan pada objek studi yang lebih besar seperti ruang publik kota, yang lebih dinamis dari segi pengguna, aktivitas dan waktunya. Hasil dari observasi ini diharapkan mampu melihat potensi varian dan alterasi dari metode desain konvensional terhadap arsitektur yang selama ini dilakukan oleh desainer kebanyakan. Dengan menempatkan riset dan desain pada posisi yang setara, banyak hal yang sebenarnya sudah dilakukan oleh desainer, dapat memperkaya perluasan pengetahuan desain itu sendiri, melalui rangkaian penelusuran berbasis riset.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, C., & others. (1979). *The timeless way of building* (Vol. 1). New york: Oxford university press.
- Allford, S. (2021). The ExtraOrdinary: Some Thoughts on Architecture and the Theatre of Everyday Life. *Architectural Design*, 91(2), 38–45. <https://doi.org/10.1002/ad.2669>
- Asharhani, I. S., & Gupitasari, M. (2021). PERILAKU ADAPTASI DAN PERUBAHAN PENATAAN HUNIAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *MODUL*, 21(2), 102–110.
- Borden, I., Joe, K., Pivaro, A., & Rendel, J. (2019). *l (eds.), (1995). Strangely Familiar: Narratives of Architecture in the City*. London: Routledge).“Jane Rendell.” Accessed January.
- Boucein, B. (2021). What the Files Reveal: Making Everyday Architecture Talk. *Dimensions*, 1(1), 163–172.
- Brand, S. (1995). *How buildings learn: What happens after they're built*. Penguin.
- Bundgaard, C. (2017). Tectonic Transformations: Reclaiming Everyday Architecture. In *Structures and Architecture: Beyond Their Limits* (pp. 55–56). Taylor & Frances.
- Certeau. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.
- Creswell, J. (2018). *Qualitative inquiry & research design: choosing among five approaches*. SAGE.
- Duffy, F. (1990). Measuring building performance. *Facilities*.
- Franck, K. L. (2000). *R. Architecture Inside Out*. Wiley-Academy: West Sussex.
- Gamble, R. (2016). *The practice of everyday (virtual) life: a participatory and performative artistic enquiry*. January. [http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/28034/%0Ahttp://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/28034/1/Rebecca\\_Gamble\\_PhD\\_The\\_Practice\\_of\\_Everyday\\_Virtual\\_Life\\_2016.pdf](http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/28034/%0Ahttp://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/28034/1/Rebecca_Gamble_PhD_The_Practice_of_Everyday_Virtual_Life_2016.pdf)
- Gottleben, T., Livingston, P., Shushan, R., & Hales, M. (2019). *The Spiral House: revealing the sacred in everyday life*. G Arts.
- Green, N. (2001). How Everyday Life Became Virtual. *Journal of Consumer Culture*, 1(1), 73–92. <https://doi.org/10.1177/146954050100100105>
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=0jADDQAAQBAJ>
- Harris, S. (1997). *Architecture of the everyday*. Princeton Architectural Press.
- Hyangah, K., & Woohun, L. (2014). Everyday Design as a Design Resource. *International Journal of Design*, 8(1), 1–13. [www.ijdesign.org](http://www.ijdesign.org)
- Karimah, A., & Paramita, K. D. (2020). Investigating the domestic layers adaptation during pandemic. *Interiority*, 3(2), 185–200.

- Kent, S. (1993). *Domestic architecture and the use of space: an interdisciplinary cross-cultural study*. Cambridge University Press.
- Khairunnisa, T. S. (2017). *Narrative as means of spatial practice reading in everyday architecture*.
- Lefebvre, H. (1991). The production of space. *The Production of Space*. <https://doi.org/10.2307/490789>
- Lefebvre, H. (2013). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*. Bloomsbury Publishing.
- Lefebvre, H. (2014). *The critique of everyday life: The one-volume edition*. Verso Books.
- Lefebvre, H., & Levich, C. (1987). The Everyday and Everydayness. *Yale French Studies*, 73, 7. <https://doi.org/10.2307/2930193>
- Lynch, J., & Greaves, K. (2016). Michel de Certeau: Research writing as an everyday practice. In *Practice Theory and Education* (pp. 69–84). Routledge.
- New, S., History, L., & Autumn, E. L. (2002). *Everyday ( Virtual ) Life Author ( s ) : Mark Poster Everyday ( Virtual ) Life Mark Poster The concept of everyday life has been central to the discourse*. 33(4), 743–760.
- Pareto, L., Sharkey, P., & Merrick, J. (2016). Using virtual reality technologies to support everyday rehabilitation. *Journal of Pain Management*, 9(3), 197–198.
- Powers, M. (2007). Toward a discipline-dependent scholarship. *Journal of Architectural Education*, 61(1), 15–18. <https://doi.org/10.1111/j.1531-314X.2007.00122.x>
- Project RUMARB*. (2019). Arsitag. <https://www.arsitag.com/project/rumarb>
- Redyantanu, B. P. (2021). Going minimal: An exploration of reduction as a design method. *ARSNET*, 1(2), 108–121.
- Redyantanu, B. P., & Damayanti, R. (2017). TEMPORALITY IN A DISCUSSION OF SUSTAINABLE ARCHITECTURE. *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*. <https://doi.org/10.9744/dimensi.44.2.163-170>
- Sastrosasmito, S. (2020). Arsitektur sebagai realitas kemanusiaan (Dari keseharian sampai kesadaran transendental). *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 5(2), 141–142.
- Schö n. (1983). *The reflective practitioner : how professionals think in action*. Basic Books.
- Soja, E. W. (1998). Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other Real-and-Imagined Places. *Capital & Class*. <https://doi.org/10.1177/030981689806400112>
- Sujatini, S., & Dewi, E. P. (2021). Arsitektur Masa Pandemi: Ruang Keempat Sebagai Pemaknaan Ruang-Ruang Pada Rumah Tinggal. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 109–118.
- Suryantini, R., Atmodiwirjo, P., & Yatmo, Y. A. (2021). Toward a healthy home: investigating food flow and the shift in domestic spatial practice during the COVID-19 pandemic. *Housing and Society*, 1–21.

- Till, J. (2012). Is doing architecture doing research? *4IAU 4ª Jornadas Internacionales Sobre Investigación En Arquitectura y Urbanismo, Valencia, 2011*.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. U of Minnesota Press.
- Verbeke, J. (2013). This is research by design. In *Design research in architecture* (pp. 137–160). Routledge.
- Wigglesworth, S. (2005). Critical practice. *The Journal of Architecture*, 10(3), 335–346.
- Wigglesworth, S., & Till, J. (1998). *The everyday and architecture*. 134, 6–9.