

everyday

by Bramasta Redy

Submission date: 30-Nov-2021 02:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 1716149072

File name: BRAMASTA.docx (2.85M)

Word count: 3688

Character count: 24180

Fleksibilitas dan Adaptabilitas Ruang Hunian berbasis Arsitektur Keseharian

Bramasta Putra Redyantanu¹

²
¹Kelompok Keilmuan Lingkungan Permukiman dan Perkotaan, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Universitas Kristen Petra

*Penulis Korespondensi: bramasta@petra.ac.id; Telp. +62 81330701810

Abstrak:

Paper ini bertujuan untuk mendiskusikan ide dari pembentukan ruang fleksibel dan adaptif terhadap berbagai macam skenario, dalam kaitannya dengan arsitektur keseharian. Hal ini bertujuan untuk menanggapi isu dan fenomena berkembangnya hunian menjadi tidak hanya sekedar ruang huni, 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. Koneksi antara ruang, waktu, pengguna digambarkan sebagai praktek keseharian yang punya potensi dalam pengembangan metode desain ke depannya. Hal ini umumnya menjadi masalah, jika proses desain sebuah bangunan hunian hanya berfokus pada kebutuhan yang sifatnya statis. Temuan dari penelitian ini mensugestikan pemahaman praktek dan operasional keseharian perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari pengembangan metode desain hunian urban skala kompak.

Kata Kunci: arsitektur keseharian, arsitektur domestik, arsitektur fleksibel adaptif

1. Latar Belakang

Kondisi pandemi selama periode 2020-2021, memaksa kita untuk dapat beraktivitas dengan keterbatasan ruang. Faktor keamanan untuk tidak berpergian 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) (H. 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 hirarki 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. 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 keseharian dapat mengilustrasikan praktek ruang yang memiliki pemaknaan yang lebih luas. 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).

2. Tinjauan Pustaka

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 respon 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 gembda terhadap arsitektur yang selama ini didesain dengan standar tertentu. Rumah selalu terdiri dari ruang tidur, ruang keluarga, dapur, ruang makan, kamar mandi dan seterusnya. Ruang ruang yang ada diciptakan tanpa membaca kebutuhan spesifik dari pengguna atau calon penggunaannya. Kecenderungan keseragaman terjadi di dalam desain rumah komersial. Rasionalitas akan efektivitas dan efisiensi, seolah tidak diikuti dengan diversifikasi yang melekat pada pemiliknya (Henri Lefebvre & Levich, 1987).

Arsitektur keseharian menjadi sebuah konsep pemikiran. Konsep ruang keseharian tidak hadir untuk mendefinisikan sebuah sistem, namun justru sebagai pemecah sistem eksisting yang punya kecenderungan untuk keseragaman (Henri Lefebvre, 2014). Arsitektur keseharian dengan 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, familiar menjadi aneh, dan aneh menjadi familiar (Borden et al., 2019; Gamble, 2016; Henri Lefebvre, 2014; Henri Lefebvre & Levich, 1987). Arsitektur keseharian menurut (Henri 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 (Henri 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).

Menurut (Wigglesworth & Till, 1998), pembacaan keseharian dalam arsitektur dapat dibagi dalam tiga hal. Hal (luar) biasa – *The (Extra) Ordinary*, mencoba melihat hal-hal yang dalam keseharian seringkali dianggap biasa, menjadi sesuatu yang berbeda jika ditelusuri lebih mendalam. Pembacaan terhadap hal ini bersifat apa adanya, dan berfokus pada hal-hal yang bersifat domestik. Berbagai penyesuaian yang dilakukan secara sadar atau tidak sadar, merupakan respon 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 praktek 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 nampak, menjadi bergeser pada keseharian yang spesifik, mikro dan tersembunyi.

3. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus instrument 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.

3.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode observasi lapangan secara langsung. Observasi dilakukan dengan pengumpulan data yang bersifat visual dan diagramatik. 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.

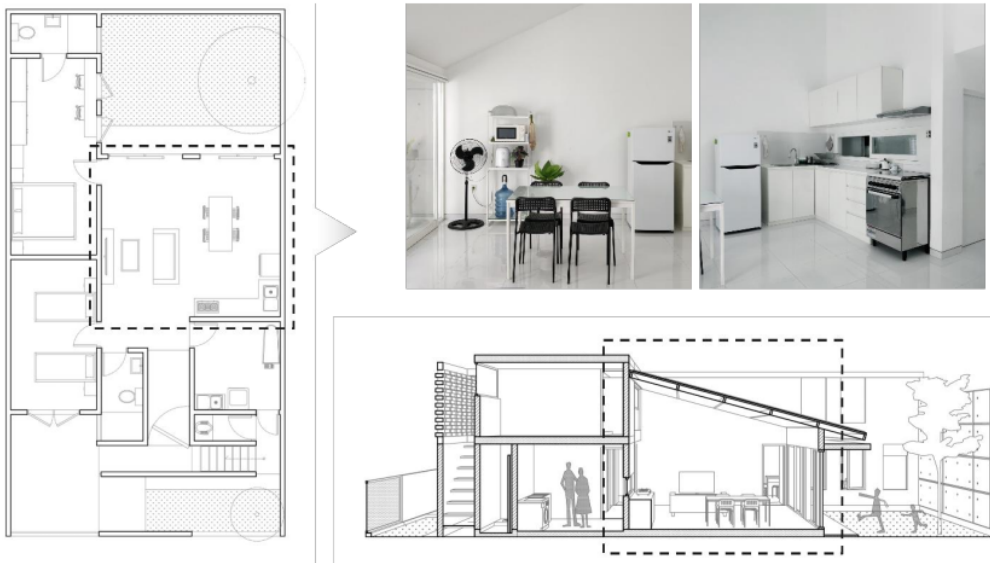
3.2. Metode Analisis Data

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. Analisis deskriptif teks dan ilustrasi visual diharapkan mampu menjadi sebuah representasi hasil yang komprehensif dan integratif.

4. Hasil dan Pembahasan

Objek Studi (*The Extra Ordinary*)

Rumah yang dijadikan objek studi merupakan rumah keseharian yang merupakan hasil renovasi yang dilakukan pada periode 2018 (*Project RUMARB*, n.d.). 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 penggunaanya yang multi aktivitas (tempat kerja, bermain, tinggal dan belajar) (Allford, 2021). Berikut adalah denah dan posisi ruang yang menjadi objek studi.



Gambar 1. Rumah sebagai objek studi, berfokus pada area penyatuan area makan, ruang keluarga dan dapur
Sumber (*Project RUMARB*, n.d.)

Ruang Studi (*Making The Everyday*)

10

Ruang tengah merupakan penggabungan ruang makan, ruang keluarga, ruang dapur dan ruang tamu. Strategi ini digunakan untuk mensiasati 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 (Redyantunu & 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 sesuai desain awal dapat terlihat dalam diagram berikut ini :



Gambar 2. 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 nampak seperti ruang umum yang banyak ditemui di berbagai rumah modern lainnya.

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 :

4.1 Aktivitas Makan Keseharian



Gambar 3. Konfigurasi makan sehari hari
Sumber Ilustrasi Pribadi

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 seringkali 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.

184 Dari diagram di atas, terlihat adanya perbedaan antara konfigurasi desain dengan konfigurasi aktual.
185 4.2 Aktivitas Makan Berkelompok



Gambar 4. Konfigurasi makan berkelompok
Sumber Ilustrasi Pribadi

186
187 Pada skenario makan berkelompok, seperti acara perayaan hari keagamaan, ulang tahun dan sebagainya, ternyata
188 konfigurasi kursi dan meja mengalami perubahan. Meja menjadi berubah menjadi hanya meja makanan, dengan
189 dimensi yang dapat dipanjangkan seperti layaknya meja prasmanan. Kursi diatur menjauhi meja tersebut, sehingga
190 area meja bisa diakses dari segala sisi. Perubahan ini terjadi temporer, tidak sepanjang waktu, hanya pada waktu
191 waktu khusus saja.
192

193 4.3 Aktivitas Masak Keseharian



Gambar 5. Konfigurasi masak
Sumber Ilustrasi Pribadi

194
195 Pada skenario masak keseharian, meja makan berfungsi sebagai perluasan area dapur. Fungsinya tidak hanya
196 sebagai meja makan, namun menjadi tempat meletakkan alat masak, bahan masak dan bumbu masakan. Area ini
197 dimungkinkan karena posisi dapur yang berdekatan di sisi bagian kiri pada diagram. Kursi juga menjadi mengikuti
198 kebutuhan, semisal untuk meletakkan panci dan sebagainya.
199

200 4.4 Aktivitas Pertemuan Virtual (Pertemuan Daring)

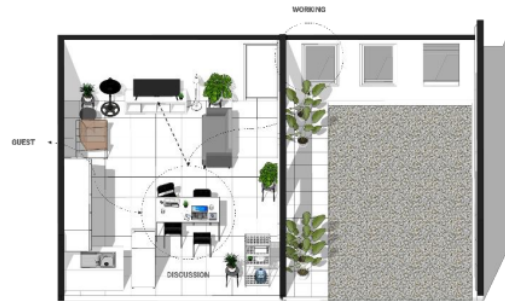


Gambar 6. Konfigurasi pertemuan virtual
Sumber Ilustrasi Pribadi

201
202 Pada skenario pertemuan virtual, ruang makan domestik bergeser fungsinya menjadi ruang 'publik' untuk rapat
203 karena pola bekerja yang memungkinkan aktivitas terjadi dari rumah. Konfigurasi meja makan dirubah menjadi
204

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.

4.5 Aktivitas Koordinasi Pekerjaan (Pertemuan Luring)



Gambar 7. Konfigurasi koordinasi tim pekerjaan
Sumber Ilustrasi Pribadi

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.

4.6 Aktivitas Pembersihan



Gambar 8. Konfigurasi Area Pembersihan
Sumber Ilustrasi Pribadi

Sejak masa pandemi, kegiatan keluar rumah, terutama berbelanja, menuntut area tambahan untuk pembersihan barang-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 mendisinfektan berbagai belanjaan yang ada. Setelah itu, barang-barang bergerak ke area penyimpanan, baik di dapur ataupun lemari pendinginan.

Berikut adalah ilustrasi saat semua kegiatan disatukan dalam satu visualisasi yang sama. Gambar merujuk pada ilustrasi 'The Dining Table' (Wigglesworth & Till, 1998)



Gambar 9. Keeluruhan Aktivitas dalam satu visualisasi
Sumber Ilustrasi Pribadi

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

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 peretakan 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

229 **Tabel 1.** Komparasi Observasi Kegiatan

230 Sumber : Pribadi

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

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

245 11

246 5. Kesimpulan

247 Dari studi observasi keseharian di atas, dapat disimpulkan bahwa ke depannya, rumah tidak hanya sebatas fungsi
 248 domestik berhuni dan beristirahat, namun bisa lebih luas daripada itu. Penelusuran kemungkinan pengembangan
 249 aktivitas yang ada, dapat dipelajari dari perilaku penghuninya. Keterbatasan yang seringkali dijumpai pada konteks
 250 rumah tinggal perkotaan, dengan lahan dan biaya terbatas, dapat disiasati dengan penggunaan ruang ruang yang
 251 fleksibel dan adaptif. Fleksibilitas tidak hanya menuntut perubahan dari aktivitas domestik, namun bisa
 252 dimungkinkan tambahan aktivitas 'publik' terbatas dengan bantuan teknologi, seperti pertemuan daring dan
 253 sebagainya. Ruang yang temporer, apabila direncanakan dengan baik, dapat berkontribusi pada keberlanjutan, di
 254 mana di dalamnya terkandung aspek efektivitas dan efisiensi ruang (Redyantanu & Damayanti, 2017). Studi
 255 keseharian membuka kesadaran kita, bahwa standar dan keseragaman sebuah desain masal, tidak selamanya mampu
 256 menjawab kebutuhan spesifik dari penghuninya. Studi ini masih sangat jauh dari sempurna, keterbatasan terjadi
 257 akibat pandemi dan keterbatasan observasi, membuat hasil dari studi ini masih bisa dikembangkan ke depannya.
 258 Pengembangan studi dapat diarahkan pada objek studi yang lebih besar seperti ruang publik kota, yang lebih dinamis
 259 dari segi pengguna, aktivitas dan waktunya.

6

6. Ucapan Terima Kasih

3

Terima kasih penulis ucapkan pada Prof. Yandi Andri Yatmo, ST, Dip.Arch, M.Arch, Ph.D serta Prof. Paramita Atmodiwirjo, ST, MA, Ph.D yang memberikan wawasan arsitektur dan keseharian pada penulis melalui berbagai diskusi dan perkuliahan. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan pada Universitas Kristen Petra selaku laboratorium penelitian tempat penulis beraktivitas dalam keseharian pro

7. Daftar Pustaka

- 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). *1 (eds.)*. (1995). *Strangely Familiar: Narratives of Architecture in the City*. London: Routledge. “Jane Rendell.” Accessed January.
- Boucsein, B. (2021). What the Files Reveal: Making Everyday Architecture Talk. *Dimensions*, 1(1), 163–172.
- 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.
- 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
- Gottschleben, 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
- 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, Henri. (2013). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*. Bloomsbury Publishing.
- Lefebvre, Henri. (2014). *The critique of everyday life: The one-volume edition*. Verso Books.
- Lefebvre, Henri, & 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.
- Project RUMARB. (n.d.). Retrieved November 30, 2021, from <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>
- 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.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. U of Minnesota Press.
- 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.

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Merdeka Malang

Student Paper

3%

2

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

3

issuu.com

Internet Source

<1 %

4

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

5

publikasi.polije.ac.id

Internet Source

<1 %

6

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

7

adoc.pub

Internet Source

<1 %

8

architectura.com

Internet Source

<1 %

9

blogindagaarte.blogspot.com

Internet Source

<1 %

10

blogmaterialbangunan.com

Internet Source

<1 %

11

eprints.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

12

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

13

jurnalpermukiman.pu.go.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On