

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Perusahaan

PERSEORAN TERBATAS ADHI WISWAKARMA DESANTARA

Jl. Bintaro Utama 3ablok Dd12 No45 Rt08/10-pdk Karya-pdk Aren, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten

Detail

Gambar 2.1 AHU Labtanya

Berdasarkan hasil wawancara Labtanya merupakan studio desain ekologis yang dirancang untuk mengembangkan berbagai macam metode riset dan eksperimen dengan komunitas warga urban. Labtanya ini dirintis oleh Studio Desain Adhi Wiswakarma Dewantara (AWD) pada Desember 2014, dibawah PT Adhi Wiswakarma Desantara dengan nomor identitas instansi AHU-0002398.AH.01.09 pada tahun 2010 seperti yang tertera pada gambar 2.1. Labtanya ini didirikan untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas yang berguna untuk mengeksplorasi berbagai macam kemungkinan alternatif dalam praktik arsitektur yang sesuai atau relevan dengan kehidupan manusia.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, pembentukan sebuah studio desain sosial ekologi Labtanya ini disebabkan oleh kesadaran pendiri terhadap kompleksitas masalah perkotaan yang sulit dipecahkan. Pendiri Labtanya merasa bahwa banyak masalah perkotaan sulit untuk dibayangkan solusinya karena kurangnya imajinasi dari warga kota. Oleh karena itu, Labtanya berupaya untuk mengatasi kurangnya imajinasi ini dengan memberikan pengetahuan yang luas dan berkembang kepada warga. Dengan pengetahuan yang luas, imajinasi warga akan semakin meluas, dan mereka akan mulai memikirkan berbagai usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan imajinasi tersebut. Serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari masyarakat urban mengenai isu-isu perkotaan hal ini sesuai dengan logo dari Studio Labtanya yang menggunakan “tanda tanya” pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Logo Studio Labtanya

Pendekatan yang diusung oleh Labtanya adalah melalui desain, namun desain yang diterapkan bersifat inklusif. Inklusif dalam konteks ini merujuk pada pengembangan metode yang melibatkan secara aktif partisipasi warga yang akan terlibat, mereka yang telah merasakan langsung tantangan perkotaan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, kekurangan serta harapan masyarakat kota yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Terdapat lima proyek awal yang dibentuk oleh Labtanya proyek ini dilakukan untuk mengetahui dan mencari tahu permasalahan perkotaan yang menarik untuk direspon, produk apa saja yang dapat menghasilkan serta prospek produk-produk desain apa yang bisa didapatkan. Lima proyek tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Kota Tanpa Sampah, Mungkinkah?

Menciptakan kota yang terbebas dari limbah merupakan sebuah gagasan yang dapat membuat orang-orang merenung apakah sebuah kota bisa tanpa adanya sampah dapat terwujud di masa depan. Proyek Kota Tanpa Sampah ini dimulai di Kantor Bintaro - Sektor 3. Tim Labtanya mengajak warga sekitar area tersebut untuk menjawab pertanyaan “Apakah mungkin sebuah perkotaan tidak ada sampah setiap hari di masa depan?”. Dengan adanya berbagai strategi, komitmen serta

dedikasi yang tinggi Tim Labtanya dan warga sekitar berhasil mengurangi sampah di sekitar lingkungan mereka hingga 90% dari keberhasilan ini, Tim Labtanya melakukan pameran “Buka Studio Kota Tanpa Sampah, Mungkinkah?” untuk mengapresiasi perubahan yang telah dicapai.

Dinas Lingkungan Hidup Tangerang Selatan pun menunjukkan ketertarikan karena aksi yang dilakukan oleh Tim Labtanya ini sangat langka. Akhirnya Labtanya mulai terlibat aktif dalam pemerintahan untuk membantu regulasi serta sistem pemerintahan.

2. Jalan Milik Kita

Labtanya kembali melibatkan warga kota untuk melihat perubahan-perubahan yang terjadi di jalanan yang akhir-akhir ini disebut sebagai koridor cepat untuk kendaraan bermotor. Padahal sebelumnya jalanan ini berfungsi sebagai tempat bermain, tempat untuk bersosialisasi dan berinteraksi. Melihat keadaan ini Tim Labtanya tergerak untuk mendorong warga sekitar untuk mengubah perspektif warga sekitar dan membuat warga menyadari bahwa jalanan yang mereka miliki dapat menjadi tempat yang menarik untuk meningkatkan hubungan sosial dan merayakan acara yang berkaitan dengan warga sekitar.

3. Kantor Keliling

Ketika pandemi mendorong para pekerja untuk beralih ke *work from home* dan *work from anywhere*, konsep kantor pun mengalami transformasi menjadi lebih fleksibel dan tidak terikat. Dalam suasana tersebut, terbersitlah ide brilian dibenak Labtanya untuk menjalankan sebuah eksperimen inovatif. Ide tersebut melibatkan pembuatan modul dari energi putaran dinamo sepeda yang dapat menghasilkan energi listrik, kemudian disimpan ke dalam aki. Selama perjalanan gowes dengan sepeda, energi listrik yang dihasilkan dapat dengan cerdas disimpan dalam aki. Aki ini kemudian dirancang untuk mengisi daya perangkat seperti *handphone* dan laptop. Dengan konsep revolusioner

ini, para pekerja tidak perlu lagi khawatir mencari tempat kerja yang nyaman, karena listrik selalu dapat diandalkan.

Selama mengembangkan ide ini, Labtanya merasa perlu melibatkan seorang ahli elektronik, dan pilihannya jatuh pada seorang tukang servis elektronik. Labtanya yakin bahwa keahlian tukang servis elektronik akan menjadi nilai tambah dalam menghadirkan solusi yang handal. Melalui komunikasi dua arah yang baik, Labtanya dan tukang servis elektronik berhasil mengembangkan ide tersebut secara kolaboratif, menciptakan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi banyak orang.

4. Arsitektur Yang Cair

Mengusung konsep mirip kantor keliling, namun dengan pendekatan yang lebih terfokus pada rumah, muncul pertanyaan kreatif, "Apakah mungkin sebuah bangunan rumah dapat bertransformasi sedemikian rupa sehingga hanya ruangan yang tengah digunakan yang terlihat, sementara ruangan yang tidak aktif dapat dilipat seperti layaknya pagar?" Labtanya sebelumnya pernah merancang konsep untuk proyek ini, walaupun pada waktu itu belum berhasil mewujudkannya ke dalam bentuk prototipe 1:1.

5. A Park Tement

Awal mula proyek ini Labtanya mengajukan pertanyaan menarik yaitu, "Apakah mungkin gedung parkir di kawasan Sudirman-Thamrin, Jakarta dapat dijadikan sebagai rumah bagi pekerja disekitarnya?". Hasil survei menunjukkan bahwa banyak pekerja didaerah tersebut tinggal diluar Jakarta. Hal merupakan faktor yang menyebabkan kemacetan di sekitar jalan Sudirman-Thamrin karena setiap pekerja harus bekerja melakukan pulang-pergi dari luar kota.

Selama perjalanan proyek ini, Labtanya mengembangkan konsepnya dan mempublikasikannya dalam sebuah buku. Pada tahun

2017, tim Labtanya membawa konsep ini ke sebuah konferensi di Hong Kong, dimana presentasinya diterima dengan baik. Tahun 2019 melihat kelanjutan proyek ini dengan melibatkan tim dan konsultan, dan konsepnya dikembangkan melalui beberapa *workshop* dengan mempertimbangkan aspek ekonomi, lingkungan, dan lainnya.

2.1.1 Visi dan Misi LabTanya

A. Visi

Berdasarkan hasil wawancara, visi dari Labtanya adalah menjadi arus utama praktik kehidupan regeneratif serta berkelanjutan (sosioklatural, ekonomi, ekologi) dalam konteks perkotaan melalui transformasi budaya konsumsi dan produksi warga.

B. Misi

● Berdasarkan hasil wawancara, misi dari Labtanya adalah untuk mencapai visi tersebut, Labtanya mempunyai tiga pilar tetrad yaitu :

1. Transformasi Komunitas
2. Transformasi Produk dan Desain
3. Transformasi Pengetahuan

2.2 Kegiatan Umum Perusahaan

Metodologi yang diusung oleh Labtanya menjadi produk utama dalam upaya melibatkan warga untuk memahami secara mendalam persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan perkotaan. Labtanya berperan sebagai fasilitator, menyediakan bimbingan dan dukungan di belakang layar, sementara warga menjadi penggerak utama yang terlibat langsung dalam proses perancangan dan pelaksanaan solusi.

Salah satu produk dari inisiatif Labtanya adalah rumah minim sampah. Produk ini tidak hanya dirancang untuk memberikan solusi terhadap permasalahan sampah di perkotaan, tetapi juga dirancang sedemikian rupa sehingga melibatkan langsung partisipasi warga. Sebagai contoh, Labtanya menciptakan sebuah kartu permainan yang terkait dengan rumah minim sampah, memberikan warga

kesempatan untuk tidak hanya menjalankan apa yang telah dirancang oleh Labtanya, melainkan juga secara aktif terlibat dalam merancang solusi dan mengetahui kebutuhan mereka sendiri.

