

Modul Pelatihan IAI

Materi Pendalaman Desain

oleh Dr.Ir A. Rudyanto Soesilo MSA

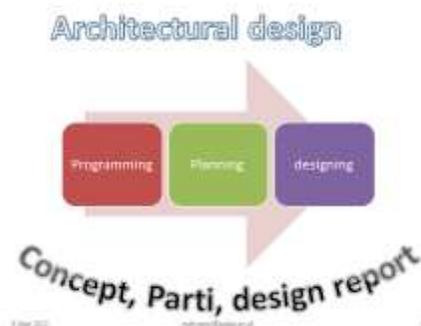
1 Peran arsitek dan arsitektur

Arsitektur merupakan upaya umat manusia untuk menciptakan tempat menghuni yang nyaman , memenuhi kebutuhannya dan kemudian merupakan ekspresi dari jati-dirinya. Arsitektur merupakan tugas umat manusia mengelola alam dalam rangka mencapai kesejahteraannya .



2 Perancangan Arsitektur :

Perancangan Arsitektur merupakan proses 3 tahap terdiri dari Pemrograman, Perencanaan dan Perancangan arsitektur. Produknya adalah Program, Site-plan dan Desain arsitektur





Perancangan arsitektur merupakan sebuah Proses kreatif yang berdasarkan suatu penelusuran ilmiah. dalam pelaksanaannya dilakukan bertahap, dimulai dari tahap Pemrograman yang disebut tahap Problem seeking atau Penelusuran masalah, kemudian dilanjutkan dengan tahap Perencanaan tapak atau Site-planning dan memasuki tahap Perancangan atau Designing.



Tahap perancangan merupakan tahap yang membutuhkan kosa langgam, kosa tatanan ruang, pengetahuan tentang struktur, konstruksi, iklim dan fisika bangunan, wawasan perkembangan masyarakat dan wawasan tentang permasalahan wilayah baik urban/perkotaan maupun rural/pedesaan. Secara umum dikatakan membutuhkan Pendekatan yang holistik. dalam proses perancangan itu arsitek menggunakan berbagai media diantaranya Konsep, Parti dan Laporan perancangannya.

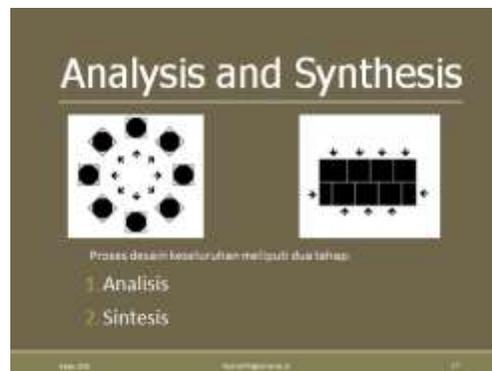


3 Pemrograman arsitektur



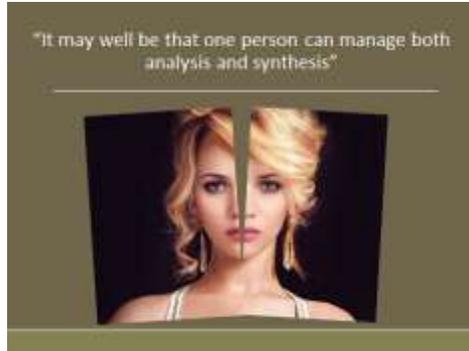
Pemrograman arsitektur mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam rangkaian Perancangan arsitektur namun sering dilecehkan oleh para pihak dalam perancangan itu sendiri. William Pena menegaskan bahwa suatu bangunan tak akan menjadi baik begitu saja, tetapi membutuhkan suatu upaya kerja keras untuk mempersiapkannya dan upaya itu adalah proses Pemrograman arsitektur. Dalam proses pemrograman ini seluruh upayanya dinaungi oleh sebuah paradigma User Centered Design (U.C.D) yang berarti bahwa “Sang Pengguna” adalah titik perhatian dan titik tolak dari keseluruhan perancangan dan dimulai sejak tahap Pemrograman ini.

Pemrograman merupakan proses mengurai/analisis , sementara perancangan merupakan proses menyatukan/sintesis.

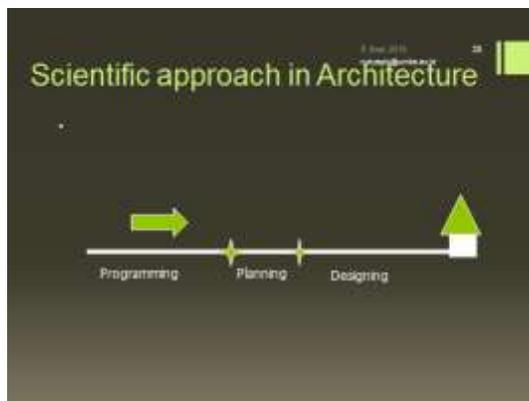


Pemrograman sering disalah-tafsirkan sebagai sebuah pembatasan, bahkan pemasangan kreativitas dalam proses mendesain. Yang sebenarnya pemrograman adalah membuat sebuah kemungkinan, pertimbangan dan menentukan batas-batas lingkup suatu desain (constraint).

Dalam pemrograman seorang arsitek mempunyai peran yang berbeda dengan pada saat ia sedang mendesain. Pemrograman bersifat obyektif dan akurat, sementara mendesain bersifat subyektif dan intuitif.



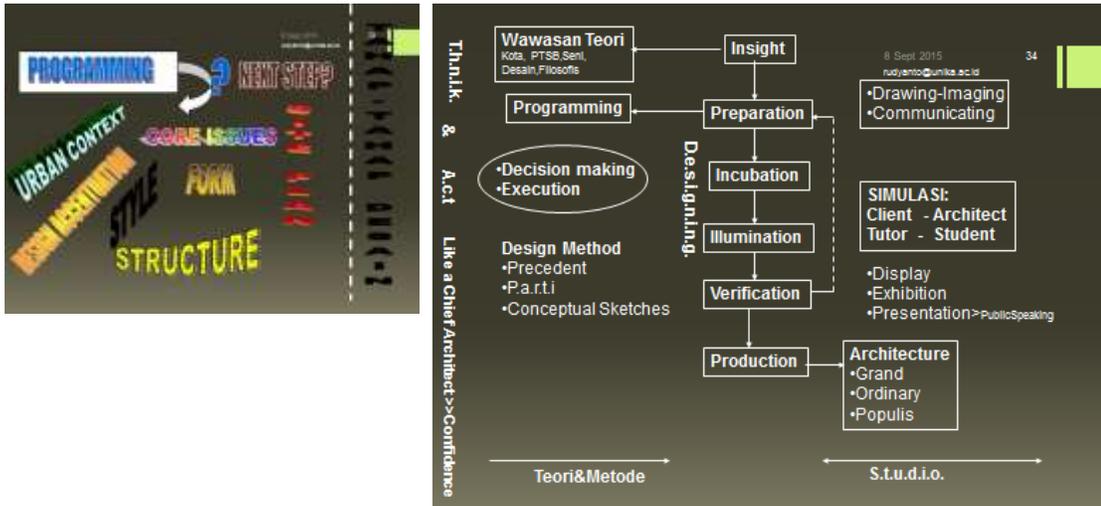
4 Perencanaan Tapak



Perencanaan tapak atau Site-planning merupakan tahap seorang arsitek memahami dan menjiwai tapaknya, keadaan topografis, lapisan sosial masyarakatnya, kehidupan dan budayanya, artefak dan arsitektur kota serta bangunan sekelilingnya, kondisi lalu lintas serta utilitasnya, kondisi iklim serta penghijauannya. Kesemuanya menjadi pertimbangan dalam menerapkan hasil pemrogramannya pada tapak yang tersedia.

5 Perancangan arsitektur

Dilakukan sebagai penerapan Proses kreatif seorang arsitek , penciptaan ruang dari hasil proses pemrograman dan perencanaan tapak yang telah dilakukan.



Dalam pengerjaannya seorang arsitek menuangkan gagasannya dengan berbagai media, diantaranya Sketsa konseptual yang disebut “Parti”.

p.a.r.t.i

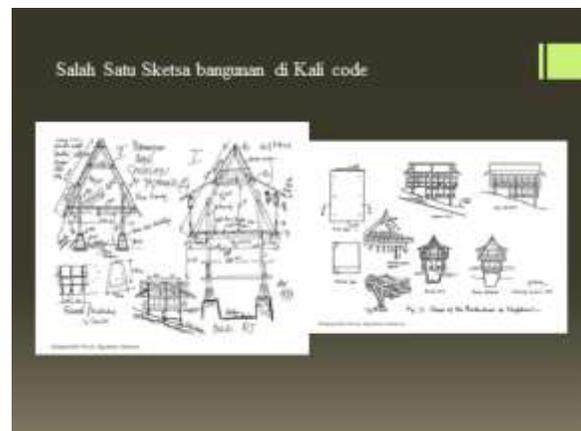
Menurut dictionary.com

The basic scheme or concept of architectural design

Menurut wikipedia.org :

A Parti or Parti pris/ from the French *Prendre parti* meaning "to make a decision", often referred to as

The big idea, is the chief organizing thought or decision behind an Architect's Design presented in the form of a basic diagram and / or a simple statement.



PARTI

"If you can draw a building with a few sweeps of the pen and everyone recognizes not only the structure but also associates it with a place on earth, you have gone a long way towards creating something iconic."

Tom Wright 2000

6 Konteks Indonesia

Konteks berarsitektur di Negara sedang berkembang seperti Indonesia mempunyai permasalahan yang khas kurang lebih sbb :

“Tipologi Arsitektur”

pada negara sedang berkembang

A. Rudyanto Soesño

3 kategori :

- Arsitektur Elite (Grand architecture)
- Arsitektur Menengah (Ordinary architecture)
- Arsitektur Populis (Populist architecture)

1. Arsitektur Elit (Elite Architecture):

- Sering juga disebut “Grand Architecture”.
- arsitektur jenis inilah yang memenuhi buku-buku Sejarah Arsitektur di manapun di berbagai belahan dunia ini.
- Pada era Pra Modern, biasanya diisi oleh bangunan-bangunan Spiritual dan Monumental dan juga bangunan Pemerintahan.
- Pada era Modern yang diwarnai dominasi peran sektor Swasta yang nota-bene sektor Bisnis, maka muncullah:
- Arsitektur Bisnis dengan mengutamakan segala kemajuan teknologi membangun, bahan bangunan dan manajemen pembangunan mutakhir.
- Pada jenis arsitektur ini, ke 3 diktum Vitruvius dipenuhi secara prima dan utra.

2. Arsitektur Menengah (Ordinary Architecture):

- paling sering kita jumpai, paling banyak jumlahnya tidak terekam dalam Buku-buku Sejarah Arsitektur karena dianggap “biasa-saja” alias “tidak fenomenal”
- Kebutuhan masyarakat akan hunian dan wadah aktivitasnya dipenuhi dari jenis arsitektur ini. Semua unsur diktum Vitruvius juga terpenuhi disini dalam kadarnya yang “menengah” pula. Sesuai dengan “kantong” masing-masing.
- Pertimbangan fungsi atau kegunaan jelas yang utama, dibalut dengan “tren”, mode, mitos-mitos, dicampur dengan keinginan bereksprei dari si penghuni pemrakarsanya

- Arsitektur jenis ini boleh dibilang hanya membutuhkan teknologi madya saja, berkisar dari 1 lantai ke maksimal 4 lantai.
- Justru teknik membangun, penyelesaian detail dan konstruksi yang baik dan prima yang dibutuhkan pada jenis ini.
- sering lulusan arsitektur sekarang justru mengabaikan aspek pertukangan dari jenis arsitektur ini.
- Mengingat volume jenis arsitektur ini justru yang terbesar, apalagi di negara sedang berkembang seperti Indonesia, maka jenis arsitektur ini perlu mendapat porsi perhatian yang besar bagi kalangan arsitektur dan dunia pendidikannya.

3. Arsitektur Populis (Populist Architecture):

- diperuntukkan bagi rakyat dalam pengertian orang-kebanyakan termasuk masyarakat miskin.
- Lebih menekankan pada azas Kegunaan dalam arti tempat berteduh/*shelter*; untuk memenuhi hakekat dasarnya dari arsitektur.
- Kadang mengabaikan unsur Kekuatan (*Firmitas*) apalagi Keindahannya (*Venustas*).
- Termasuk didalamnya Arsitektur Folk dan Vernacular

- Karya Romo Mangun di Kali Code Yogya merupakan jenis arsitektur Populis yang mengandung nilai tambah ,
- Romo Mangun membimbing komunitas "*the Homeless*" dibantaran Kali Code, menjadi obyek Turisme, mendapat penghargaan Aga Khan Award.
- Sentuhan sang Romo mampu memunculkan unsur *Venustas* dari ketidak-mampuan, ketidak-berdayaan dan bahkan ketiadaan.
- Beberapa LSM, melakukan perjuangan-arsitektural yang serupa, misalnya Yayasan Dian Desa

- Bagi kalangan Arsitektur maupun peserta didiknya mungkin sudah saatnya untuk berpaling dari (hanya) Grand-arsitektur saja, tetapi juga mengerling ke Arsitektur Menengah dan Populis yang menanti uluran tangan dan kiprah para arsitek muda Indonesia.

Pascawacana