

20 03 14

1

roedzoes@yahoo.com

P3A7,

Oleh : A. Rudyanto Soesilo



ARCHITECTS

DO THE NEXT

AFTER GOD

rudy soξilO



Architect do the next after God! road708

road708

Architecture, *

is a creative design-process, *

based on a Scientific approach *

rudy soξilO

PARADIGMA POSTMODERN DALAM PENDIDIKAN ARSITEKTUR

OLEH : A. RUDYANTO SOESILO

8/15/2011

ROEDZOES@YAHOO.COM

5

KONTRUKTIVISME

Secara sederhana Konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan kita itu merupakan *konstruksi* (bentukan) dari *kita yang mengetahui sesuatu*. “Seseorang yang belajar itu membentuk pengertian”. Orang yang belajar itu tidak hanya meniru atau mencerminkan apa yang diajarkan atau yang ia baca, melainkan menciptakan pengertian. Pengetahuan ataupun pengertian dibentuk oleh mahasiswa secara aktif, bukan hanya diterima dengan pasif dari pengajar mereka.^[1]

^[1] Suparno, Paul, Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan, hal 11.

PENERAPAN KONSTRUKTIVISME DALAMSTUDIO DESAIN ARSITEKTUR

- **Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah *konstruksi (bentukan)* kita sendiri.**
- **Pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari *kenyataan* (realitas). Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang.**
- **Seseorang membentuk skema, kategori, konsep dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan(Bettencourt, 1989).**
- **Maka pengetahuan bukanlah tentang dunia lepas dari pengamat tetapi merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalaman atau dunia sejauh yang dialaminya.**
- **Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman yang baru (Piaget, 1971).**

THINK AND ACT , LIKE A CHIEF ARCHITECT

Dalam Model pendekatan ini, Mahasiswa dipersilakan meng-konstruksikan pemahaman pengetahuannya sendiri dengan mengenali suatu Preseden pendekatan penyelesaian arsitektural dari suatu project atau seorang Arsitek berkualitas.

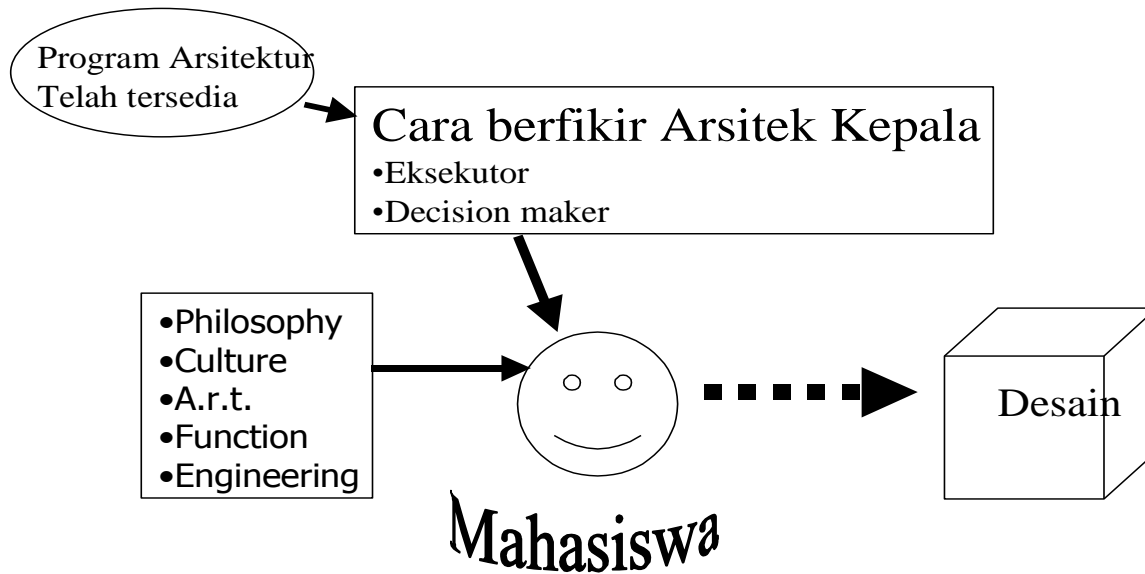
CHIEF ARCHITECT LIKE, STUDIO- DESIGN

Proses belajar di suatu Studio desain arsitektur terdiri dari 2 tahap, yaitu pengendapan berbagai pengetahuan yang diperoleh dari berbagai mata-kuliah, tahap ke 2 adalah penerapannya dalam desain yang berbentuk semacam praktikum.

P.R.O.S.P.E.K

Model pendekatan *Chief architect like, Studio-design* dengan prinsip : *Think and Act , like a Chief Architect* , diharapkan mahasiswa peserta Studio desain Arsitektur dapat beraktualisasi diri, dan dengan menerapkan sistem pengajaran Konstruktivis-postmodernis, para calon arsitek dapat memperoleh bekal dan mendapatkan kepercayaan diri untuk menjadi *A.r.s.i.t.e.k.* , bukan hanya sekedar eSArs, Sarjana Arsitektur saja.

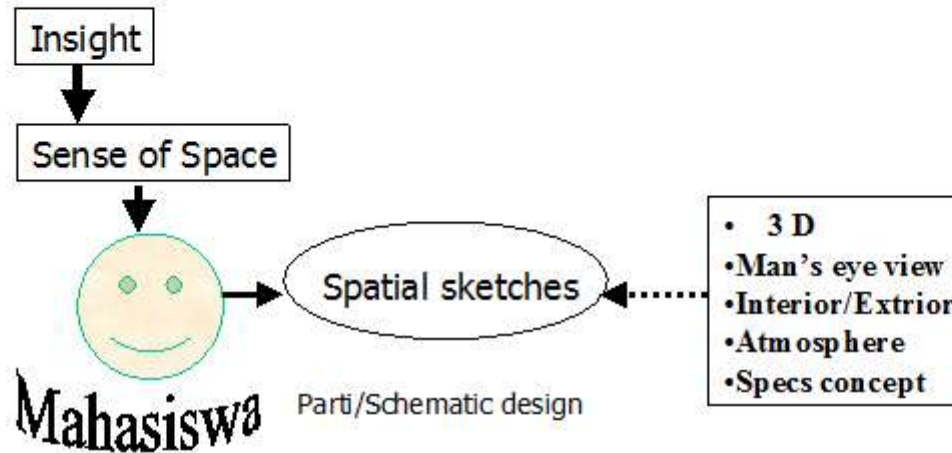
Penerapan Konstruktivisme dalam Studio Desain Arsitektur



Think and Act , like a Chief Architect

roed_zoes@unika.ac.id

Chief architect like, Studio-design



Think and Act , like a Chief Architect

roed_zoes@unika.ac.id

“Tipologi Arsitektur”

pada negara sedang berkembang

A. Rudyanto Soesilo

- sering di maknai dari satu sisi saja, yaitu budaya dalam pengertian aspek Estetis-simbolis saja.
- Arsitektur dianggap sebagai bagian dari keindahan, serupa dengan produk budaya lainnya yaitu seni. Memang arsitektur adalah bagian dari seni.
- Perlu dicermati, makna-makna yang lain dari pengertian “Arsitektur”

“Makna Arsitektur”

3 kategori :

- *Arsitektur Elit*
 - *Arsitektur Menengah*
 - *Arsitektur Populis*
-

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 dominansi peran sektor Swasta yang nota-bene sektor Bisnis, maka muncullah Arsitektur Bisnis dengan mengusung segala kemajuan teknologi membangun, bahan bangunan dan manajemen pembangunan mutakhir.
 - Pada jenis arsitektur ini, ke 3 diktum Vitruvius dipenuhi secara prima dan supra.
-

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 berekspresi 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 dasariah 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
-

- muncul pada kiprah Perumnas dengan pembangunan Perumahan di daerah Sub-Urban seperti Perumnas Banyumanik dan adik-adiknya, pembangunan Rumah Susun Sederhana, yang di Jakarta justru mulai dirubuhkan, sekarang sedang di programkan Rusunawa dll.
- Munculnya perumahan Perumnas dengan peluncuran tipe T-21, RSS dan lainnya, dinding batako, atap asbes telah menjadi salah satu bentuk Arsitektur Populis di Indonesia masa kini.

Pergerakan Pemerintah dalam bidang arsitektur & permukiman

arsitektur Populis “keterpaksaan”.

- terciptanya ruang untuk berteduh, selebihnya “nanti dulu” dan urusan belakang.
 - banyak muncul di perkotaan negara sedang berkembang seperti Indonesia ini, tempat terjadinya ketimpangan pembangunan (*disparity*).
 - Rakyat tak mendapat lapangan kerja di desa, menyerbu perkotaan dan mendirikan teduhan-teduhan (*shelter*) dimana saja, dengan mengabaikan semua peraturan yang ada, dan dengan bahan seadanya. Terjadilah kemudian adanya “*Slum-area*”, fenomena arsitektur dan perumahan yang berakar pada ketimpangan dan kegagalan ekonomi dan pembangunan.
-

Respons pendidikan arsitektur :

- evaluasi terhadap ke 3 jenis arsitektur itu secara keseluruhan, dan agar tidak “terkesima” pada “the grand architecture” saja.
 - ke 2 jenis arsitektur yang lain tampaknya membutuhkan suatu penanganan yang serius, semisal dengan menawarkan berbagai Mata Kuliah Pilihan yang mendukung pemahaman dan keahlian khusus untuk menangani ke 2 jenis arsitektur itu.
 - Kepada mahasiswa juga diberikan wawasan tentang keberadaan “Kenyataan-arsitektural” yang ada di negara sedang berkembang ini , serta potensi yang maha besar bagi partisipasi para lulusan kelak dari ke dua jenis arsitektur yang terabaikan ini.
 - Bila tidak, akan terjadi fenomena berbondong-bondong berebut “Kue Grand-arsitektur” saja, yang kadang malahan membuat “patah-hati” karena tidak kebagian dan akhirnya “Patah-arang” dan bahkan mencari profesi yang lain dengan meninggalkan studi 8 (delapan) semesternya ini.
-

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

Pascawacana

Scientific approach in Architecture

▪



- Information gathering
- Analyzing
- Evaluation
- Organization

•Insight

- Preparation
- Incubation
- Illumination
- Verification
- Production

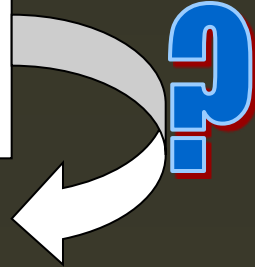
26

Scientific approach

- Core Issues
- Design Emphasize
- Design: Goals, Rquirements, Determinants



PROGRAMMING



NEXT STEP?

CORE ISSUES

FORM

PLAN

STYLE

STRUCTURE

URBAN CONTEXT
DESIGN ACCENTUATION

**Z-A-C-E-D
P-H-A-H-A
P-H-A-H-A
P-H-A-H-A**



Wawasan Teori
Kota, PTSB, Seni,
Desain, Filosofis

Insight

Programming

Preparation

- Drawing-Imaging
- Communicating

- Decision making
- Execution

D.e.s.i.g.n.i.n.g.

Incubation

Illumination+

SIMULASI:
Client - Architect
Tutor - Student

Design Method

- Precedent
- P.a.r.t.i
- Conceptual Sketches

Verification

- Display
- Design Report+
- Presentation > PublicSpeaking

Production

Architecture
•Grand
•Ordinary
•Populis



P.3.A



S.P.A

RESEARCH DESIGN

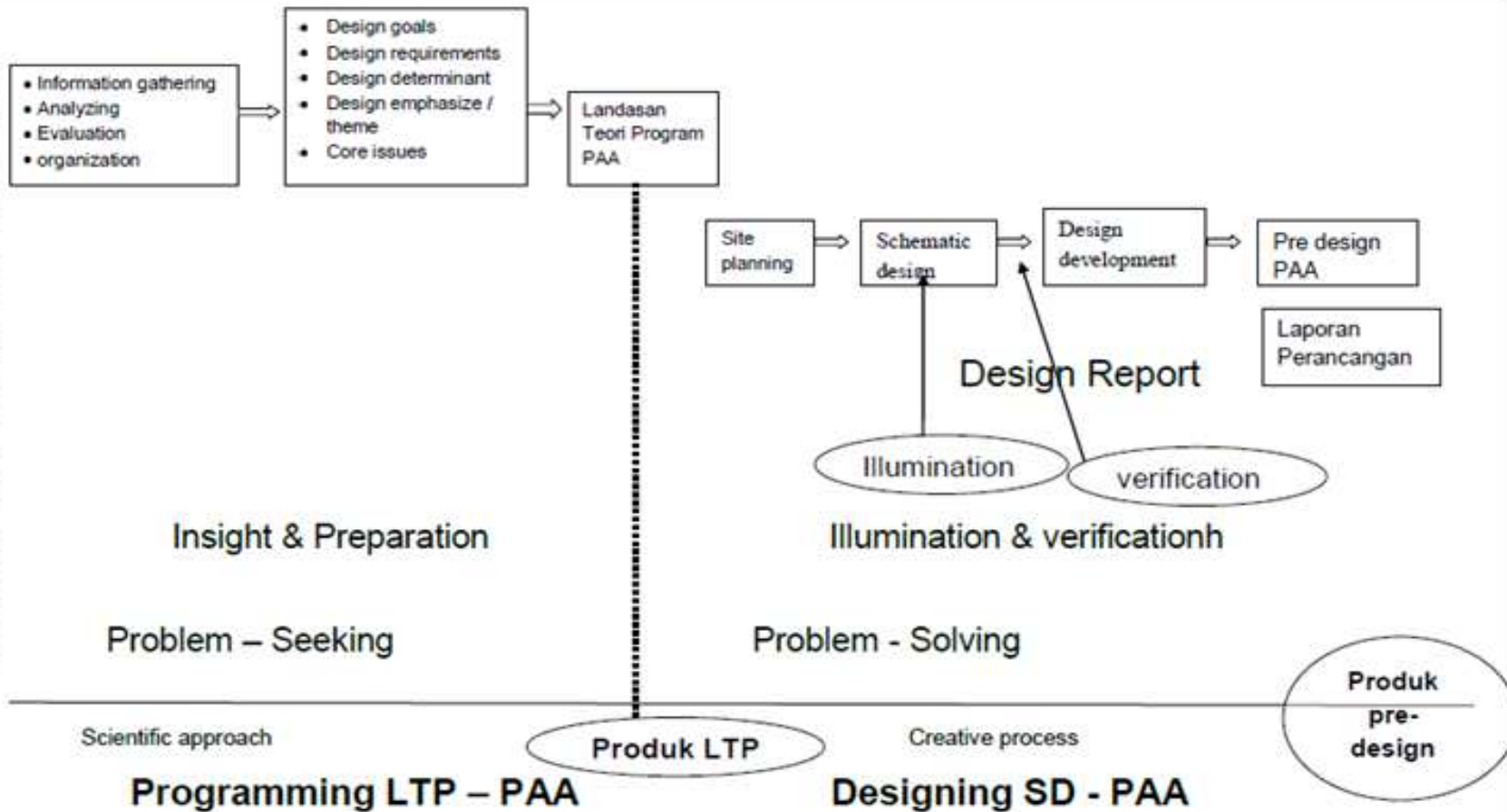


DIAGRAM LTP- PAA & SD - PAA

Tujuan Proyek Akhir Arsitektur

- kesatuan dari Mata Kuliah Landasan Teori dan Program dengan Studio Desain,

Landasan Teori & Program adalah

- Mengenal dan memahami prinsip-prinsip pemrograman, perencanaan dan perancangan arsitektur secara kontekstual dan komprehensif, dalam perancangan arsitektur, tema Perancangan arsitektur, dan
- menguasai ketrampilan menyusun program arsitektur suatu Proyek Akhir Arsitektur

Studio Desain PAA, adalah

20 03 14

32

roedzoes@yahoo.com

- Mengenal dan memahami prinsip-prinsip pemrograman, perencanaan dan perancangan arsitektur secara kontekstual dan komprehensif, dalam perancangan arsitektur,
- penerapan **tema desain** dalam desain, dan menguasai ketrampilan membuat desain yang kreatif dan inovatif
- berdasarkan **landasan teori dan program** yang telah disusun sebelumnya. (dari buku pedoman FAD tahun 2012/2013)

Landasan Teori & Program – Projek Akhir Arsitektur

20 03 14

33

roedzoes@yahoo.com

- merupakan penyusunan Program Arsitektur yang menuntut mahasiswa untuk melakukan deskripsi dari Projek Akhirnya
- dengan pendekatan-ilmiah (*scientific-approach*), menyusun program arsitektur dengan langkah-langkah :

- Pengumpulan informasi tentang **Projek dimaksud** (Information gathering)
- Analisa data yang terkumpul (analyzing)
- Evaluasi data terkumpul, mana yang terpakai (evaluation)
- Mengorganisasikannya dalam sistematika LTP PAA (organization) ¹
- Langkah-langkah ini merupakan episode *Insight & preparation* , Persiapan dan penyiapan wawasan tentang **Projek dimaksud** ² dalam upaya *Problem-seeking* , penemuan dan pendeskripsian permasalahan-permasalahan dari **Projek dimaksud**

¹ White, Edward T, **Introduction to Architectural Programming**

² Lawson, Bryan, **How designers think**

³ Pena, William, **Problem-seeking**

Butir-butir yang di deskripsikan

- Tujuan perancangan (design goals)
- Persyaratan perancangan (design requirements)
- Faktor-faktor penentu perancangan (design determinan)
- Penekananan desain/Thema (design emphasize / theme / Accentuation)
- Permasalahan dominan (core issues)

Studio Desain – Projek Akhir Arsitektur

20 03 14

roedzoes@yahoo.com

36

- Merupakan episode mendesain,
- meliputi proses **Pencerahan**, yaitu ditemukannya idea-idea desain untuk di cross-check/verifikasi dengan ketentuan-ketentuan sebelumnya yg telah ditemukan dan ditentukan dalam Landasan Teori & Program.

- Apabila telah sesuai dengan ketentuan-ketentuan pada Landasan Teori & Program,
- kemudian untuk di produksi sebagai dokumen **Pre-desain** (merupakan proses *illumination, verification & production*)⁵ sebagai bagian dari keseluruhan *Problem-solving process*⁶.

⁵Lawson, Bryan, How designers think

PROSEDUR :

20 03 14

roedzoes@yahoo.com

38

- **Analisis-tapak, Zoning, Perencanaan Tapak** dan dilanjutkan dengan Desain bangunan dimaksud.
- Hasil perancangan yang merupakan Pre-desain dilengkapi dengan
- **Laporan Perancangan (Design report)** sebagai penjelasan dan pertanggung-jawaban peserta atas keputusan-keputusan yang diambil (Decision Making) pada desain karyanya tersebut.

Insight

General Philosophies & Life Value Design Philosophy

- Sosial : Egaliter, Toenisian, Feodal,
- Budaya: Trad, Mo, Posmo
- Politik : Demokratis, Egaliter
- Psikologi: Possibilism, Probabilism, Determinism

Conceptual sketches

a. Rudyanto soesilo

Conceptual sketches

- 3 dimension
- Free hand
- Specs laden
- Spatial

P.A.R.T.I.E

The basic scheme or concept of architectural design

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.

Conceptual sketches on Design approaches

20 03 14

roedzoes@yahoo.com

43

- External approach (Macro) >
METODA DEDUKSI
- Internal approach (Micro) >
METODA INDUKSI

Synonyms of Concepts in architecture

20 03 14

roedzoes@yahoo.com

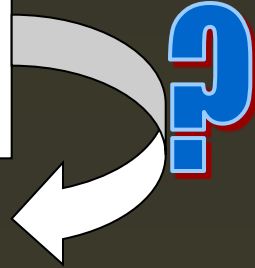
44

- Architectural ideas
- T.h.e.m.e.
- Superorganizing ideas
- P.a.r.t.i. / Scheme
- E.s.q.u.i.s.s.e. / Sketch

Types of Concepts in architecture

- Analogies,
- Metaphors,
- Essences,
- Direct response, (Programmatic problem solving),
- I.d.e.a.l.s. [contoh](#)

PROGRAMMING



NEXT STEP?

CORE ISSUES

FORM

D.E.S.I.G.N

STRUCTURE

URBAN CONTEXT
DESIGN ACCENTUATION

STYLE



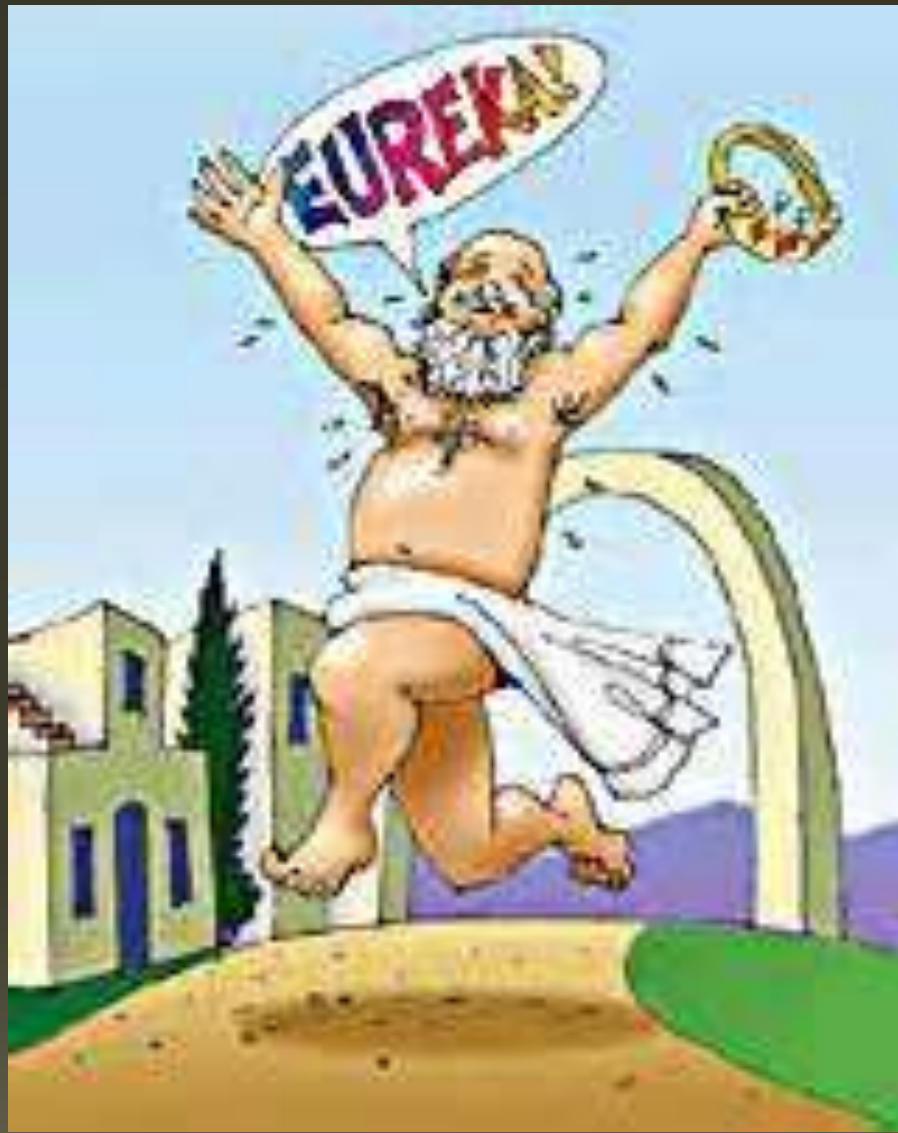
**T
A
H
A
P
-
T
A
H
A
P
A
P
A
N
Z
-
A
O
E
D
-
Z**

DESIGN REPORT



1. Daftar isi
2. Program Arsitektural
 - program ruang + tapak(+ revisi program)
3. Konsep desain
 - penguasaan tapak
 - bentuk & struktur
 - flow
 - pemecahan khusus(penekanan desain)

- 4. Desain & detail2
- 5. Daftar pustaka
- 6. Lampiran
 - space n order (Francis DK. Ching)
 - concept source book (Edward T. White)
- 7. Excecutive summary



The Regatta

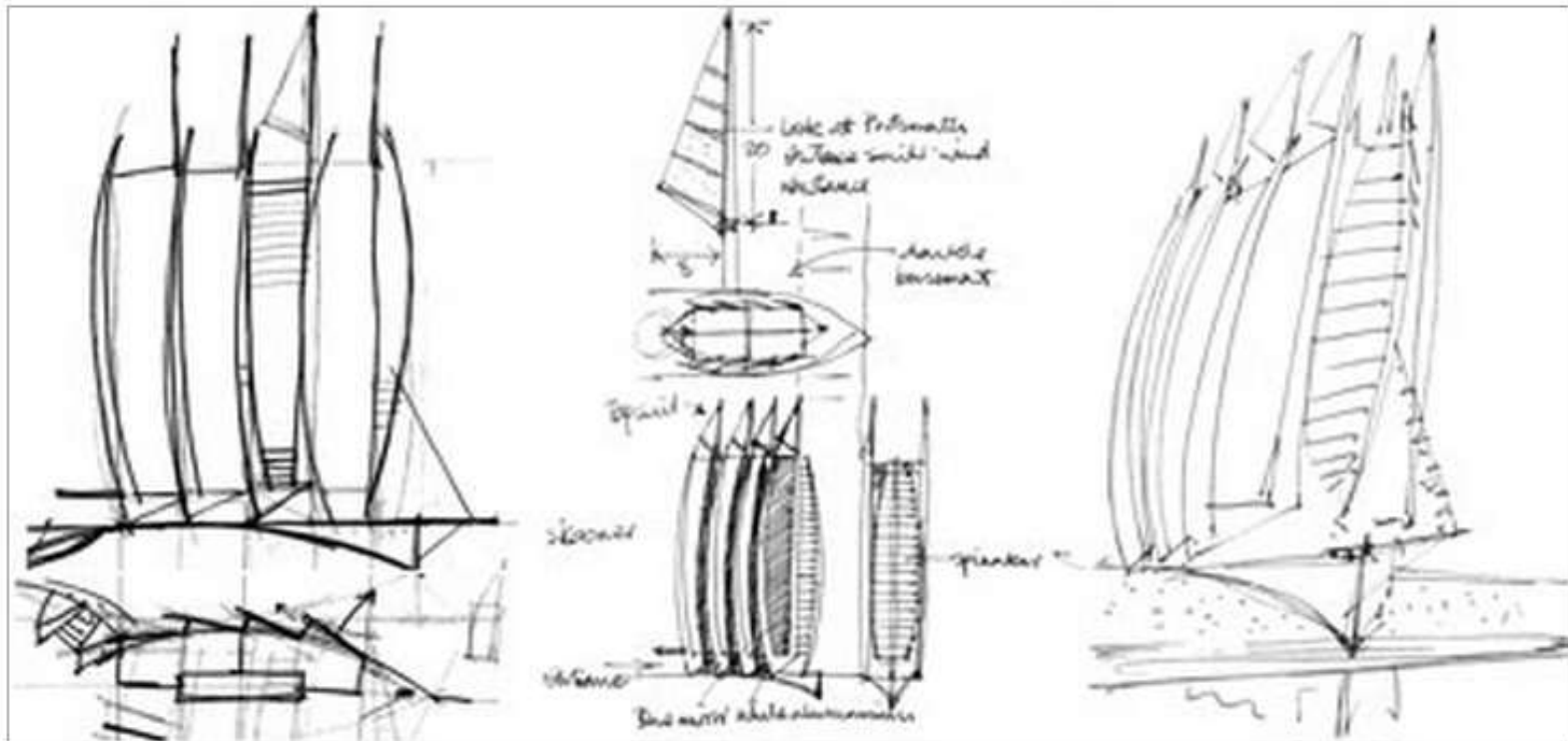
**TOM WRIGHT - WS
ATKINS**



Parti

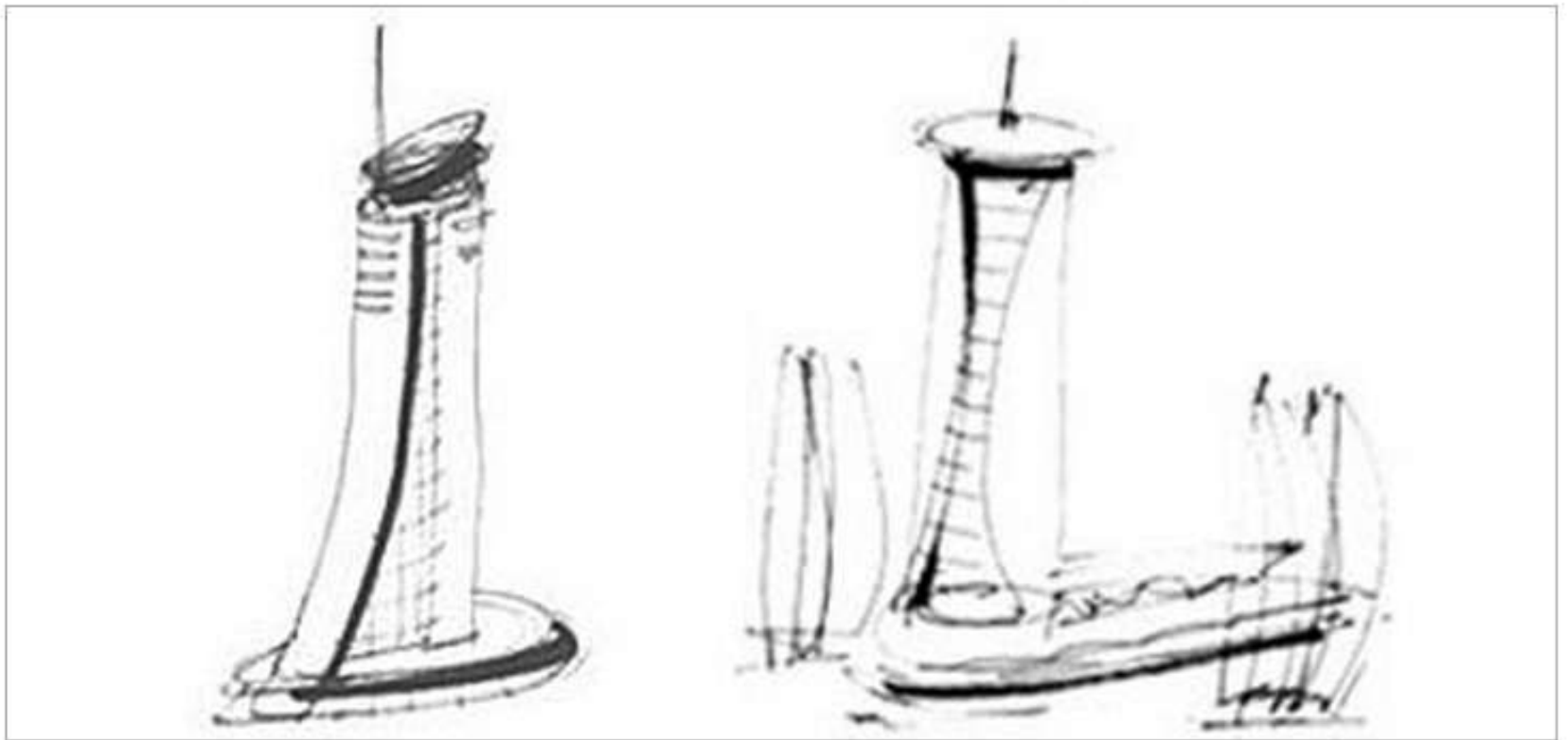
"TALL SHIPS SOIL TO DISTANT LANDS
GUIDED ONLY BY THE LIGHTHOUSE,
THE COMPASS AND THE SPIRIT
OF ADVENTURE!"

TOM



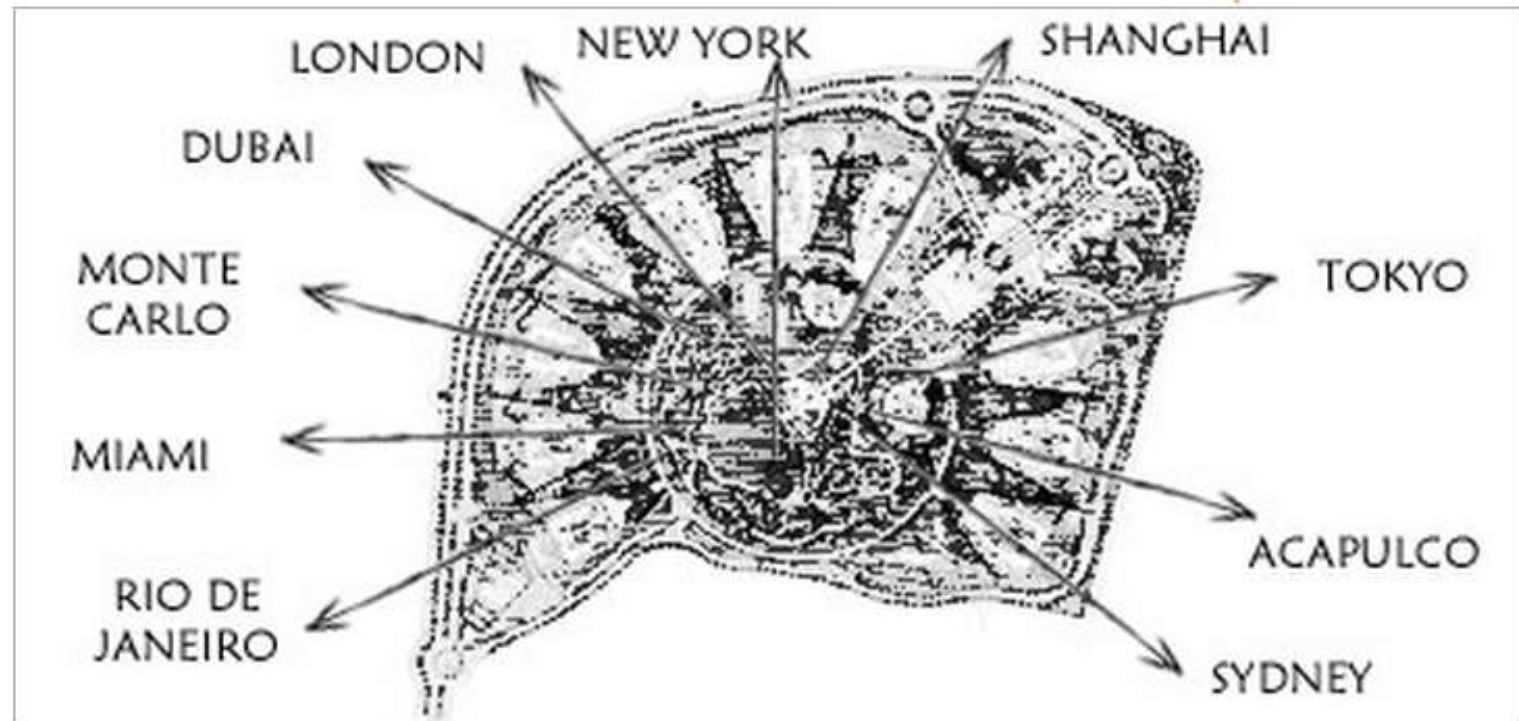
"TALL SHIPS SOIL TO DISTANT LANDS
GUIDED ONLY BY THE **LIGHTHOUSE**,
THE COMPASS AND THE SPIRIT
OF ADVENTURE!"

TOM



"TALL SHIPS SAIL TO DISTANT LANDS
GUIDED ONLY BY THE LIGHTHOUSE,
THE COMPASS AND THE SPIRIT
OF ADVENTURE!"

TOM





Regatta's 10 apartment towers soar 24 storeys high with four units on each level. These are made up of two Ocean View units (type A & B, occupying 243 m² each) and two Aqua Park View units (type C & D, occupying 206 m² each).

Each apartment tower consists of:

* Ground Floor

- Apartment Units ± 137 m² 1 unit
- ± 164 m² 1 unit
- Common

Amenities

* Typical Floor

- Ocean View Units 243 m² 44 unit
- Aqua Park View 206 m² 44 unit

Units

- * Penthouse 450 m² 2 unit
- Total Units per Tower: 92 unit

Apartment Facilities:

- * Spa & Fitness Centre
- * Café
- * Day Care
- * Business Centre
- * Games Room
- * Function Rooms





PARTI OF BURJ AL ARAB

KONSEP DARI TOM WRIGHT

MENGAMBIL **BENTUK KAPAL LAYAR** DENGAN
PENJELASAN :

- DUBAI ADALAH NEGARA PANTAI

-BERLAYAR ADALAH KEGIATAN YANG DILAKUKAN
SEMENJAK AWAL PERADABAN MANUSIA, SEHINGGA
MENAWARKAN IDE “*TIMELESS*” (ABADI)

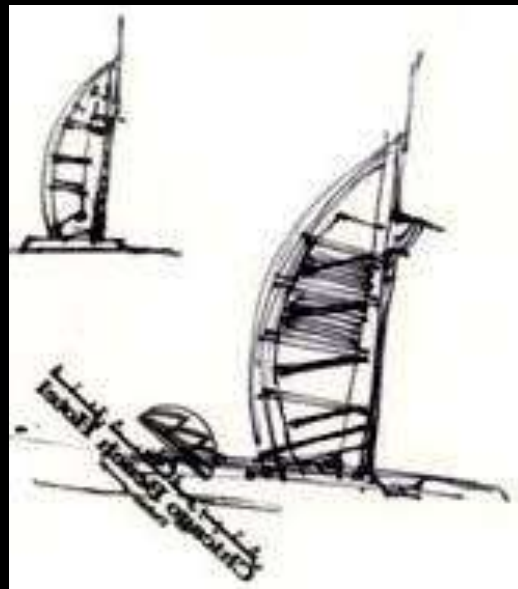
- BERLAYAR ADALAH LIFESTYLE DARI ORANG-ORANG
TERKAYA DI DUNIA, YANG MERUPAKAN SASARAN
DARI HOTEL INI.



PART I

“If you can draw a building with a few sweeps of the pen and everyone recognises 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

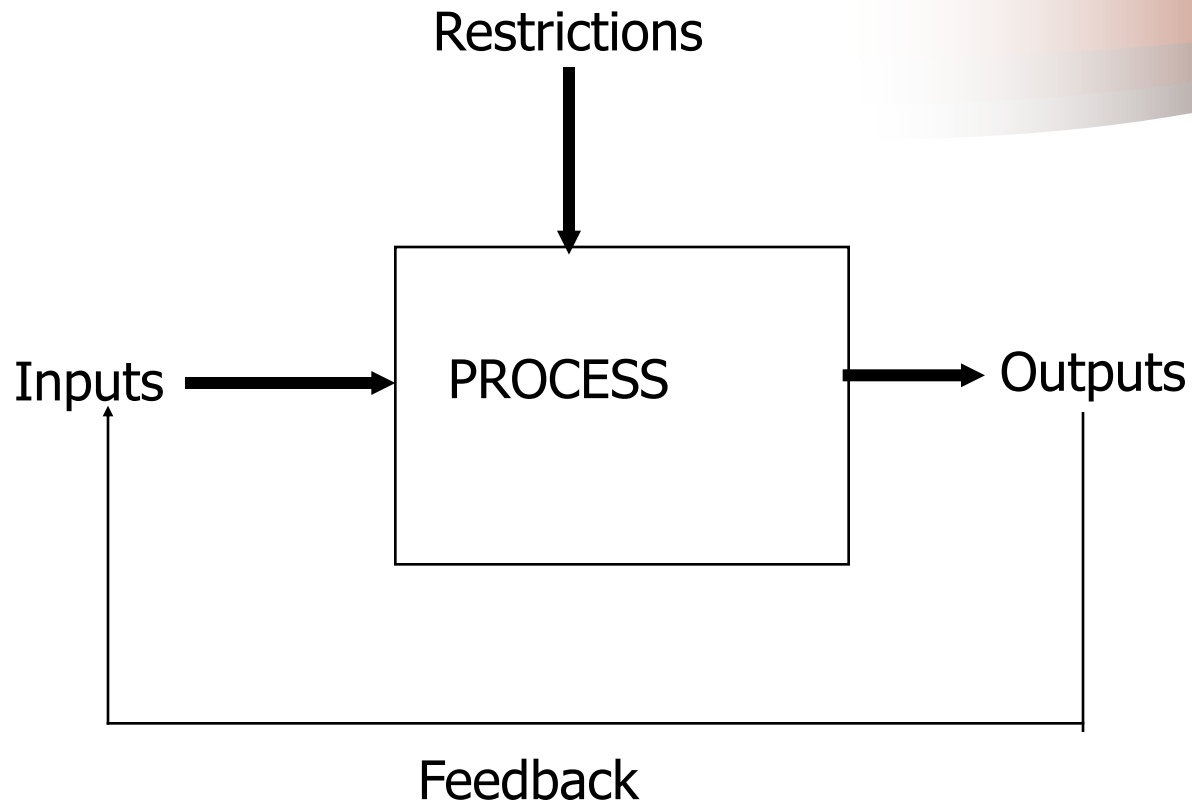


The architectural System

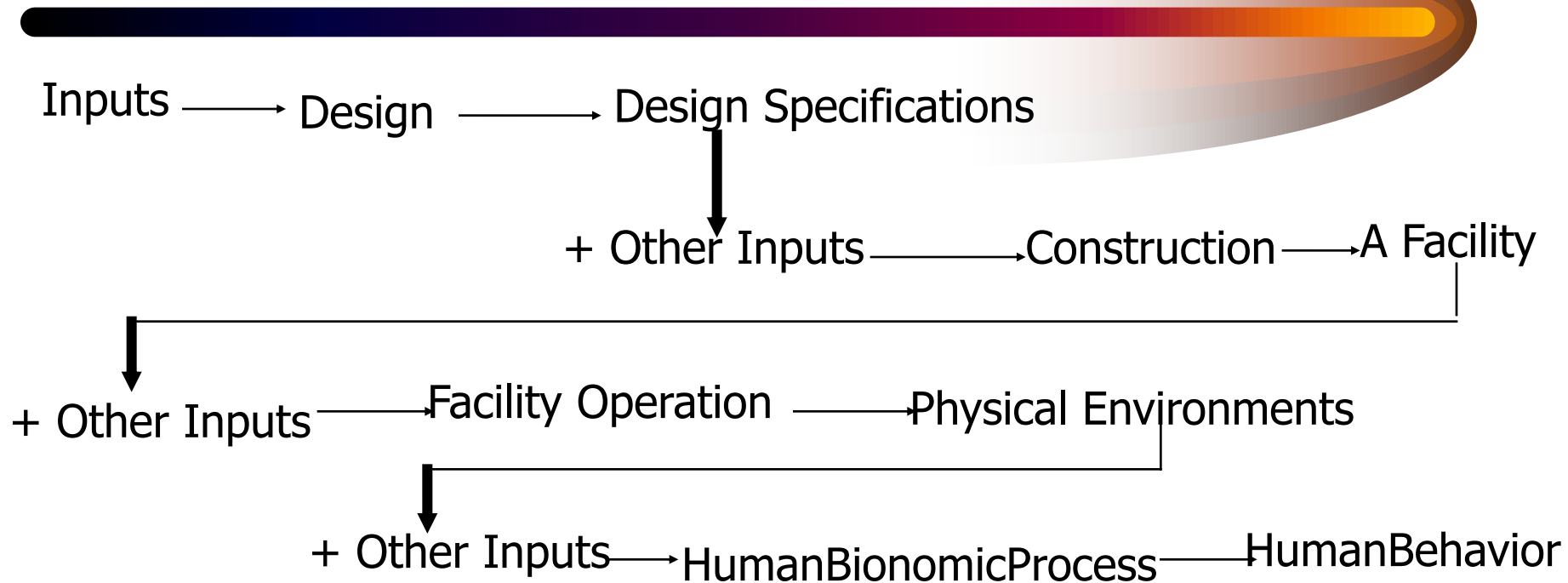


- Design process
- Construction process
- Facility Operation
- Human Bionomic Process

The architectural System



Relation between the Architectural System



The Design sub-System

