

Arah & perkembangan PEMBELAJARAN DESAIN di prodi Arsitektur

1

Thema :

**Think & act, like
a Chief architect**

oleh :

Rudyanto Soesilo



Projek Akhir Arsitektur di Prodi arsitektur Unika Soegijapranata mulai diselenggarakan pada th. 1983 dengan 4 peserta yaitu

Nugroho Yuwono, Ridwan Sanusi, Bambang Riyanto, Pujo Kusworo
yang merupakan alumni – alumni pertama dari Unika Soegijapranata.

Dengan Panitia Ujian Sarjana Arsitektur periode 1

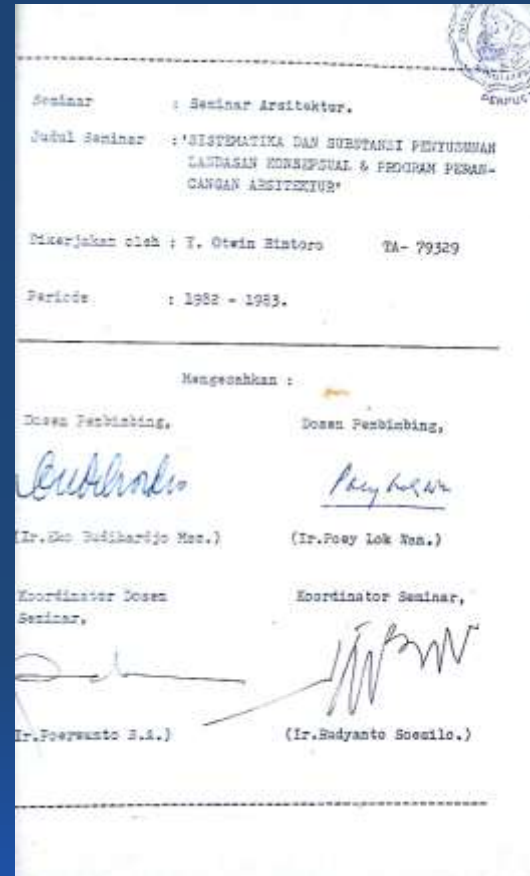
Ketua : Prof. Ir. Sidharta

Anggota :

- Dipl. Ing. Paul Pandelaki
 - Ir. Eko Budiharjo MSc.
 - Ir. JF. Sunandar.
 - Ir. Wiranto
 - Ir. AMS Darmawan
- Sekretaris : Ir. Rudyanto Soesilo

Selanjutnya secara rutin diselenggarakan hingga memasuki periode 64 pada semester gasal tahun Akademik 2013/2014.

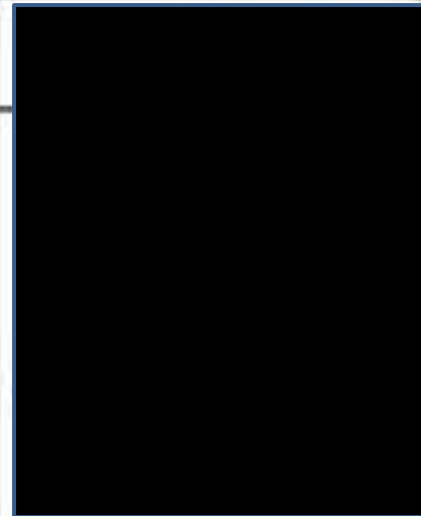
Akan disempurnakan pada naskah Sejarah Program Studi Arsitektur Unika Soegijapranata



contoh lowongan arsitek

oleh orang awam

menguasai autoCAD,
archiCAD, revit,
sketch up,
3dsmax, vray,
photoshop,
coreldraw dan
RAB ms excel,
ms project.



#RespectArchitect



contoh lowongan arsitek

oleh orang awam	oleh arsitek
menguasai autoCAD, archiCAD, revit, sketch up, 3dsmax, vray, photoshop, coreldraw dan RAB ms excel, ms project.	memiliki kreatifitas dalam mendesain, cerdas, berfikir konseptual dan berbeda dari lainnya.

#RespectArchitect



contoh lowongan arsitek

oleh orang awam	oleh arsitek
menguasai autoCAD, archiCAD, revit, sketch up, 3dsmax, vray, photoshop, coreldraw dan RAB ms excel, ms project.	memiliki kreatifitas dalam mendesain, cerdas, berfikir konseptual dan berbeda dari lainnya.

**Kami adalah arsitek,
bukan operator software**

#RespectArchitect



SUARA MERDEKA

Perekat Komunitas Jawa Tengah

JUMAT LEGI

30 MARET 2007

TAHUN 58 NO.47 TERBIT 32 HALAMAN

Agar Arsitek Tidak Hanya Jadi Tukang

WAJAH kota berupa arsitektur gedung dan bangunan mencerminkan pemikiran penghuninya. "Arsitek adalah frozen filosofi, endapan pemikiran yang mewujudkan menjadi arsitektur," ungkap **Dr A Rudyanto Soesilo MSA**, direktur Pascasarjana Unika Soegijapranata Semarang.

Menurut doktor bidang filsafat arsitektur dari UI ini, arsitektur merekam pergolakan pemikiran manusia sejak zaman primitif hingga era postmodern saat ini. Dengan menelusuri arsitektur suatu zaman, kita bisa mereka-reka filsafat macam apa yang dianut pada zaman itu.

"Pada zaman primitif, manusia menganut kosmosentris. Tautan dengan nilai kosmos dan ketuhanan mewujudkan pada aliran arsitekturnya," jelasnya.

Makanya ada perbedaan tajam antara aliran arsitektur Asia klasik (Jepang, Indonesia, juga Jawa) dan Barat. Arsitektur Asia bersifat harmoni, selaras dengan alam. Tetapi Eropa senang membuat pola sejalan dengan filsafat penaklukan.

Agama pun memengaruhi arsitektur. Munculah teoarsitektur dalam masjid, gereja, dan piramid, yang membuat manusia yang beribadah menjadi "kecil". "Undhak-undhakan (tangga) Candi Borobudur itu tinggi, agak sukar dijangkau kaki manusia. Karena undhakan diperuntukan bagi kaki dewa, bukan kaki manusia" ujarnya.

Suka-suka

Pada era arsitektur modern, mahasiswa arsitektur sering pusing menghadapi dosen

killer. Kalau tidak bisa menjelaskan fungsi bagian bangunan yang tengah dirancang, langsung disalahkan.

Untunglah, kemudian lahir arsitektur postmodern yang lebih plural. Arsitek menikmati kebebasan berekspresi. "Prinsipnya anything goes. Mau seperti apa bangunannya, suka-suka pembuatnya," ujar Rudy.

Arsitektur menjadi lebih berwarna. Model-model baru bermunculan. Ilmu arsitektur di bidang struktur, bahan, dan perhitungan matematis berkembang untuk menopang bentuk-bentuk dan model baru.

Menurut Rudy, sebenarnya Indonesia memiliki banyak arsitek berkualitas. Sayangnya tak tercatat dalam sejarah. Yang berkembang saat ini adalah arsitektur kelas mediocre, turunan dari dewa-dewa arsitek kelas dunia seperti Charles Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Norman Foster, atau Cesar Pelli.

Merobahnya bisnis perumahan juga tak mengarahkan dunia arsitektur.

Kebanyakan hanya copy-paste dan desain yang ada. Pengubah Mars Unika Soegijapranata ini menekankan pentingnya pembelajaran filsafat bagi mahasiswa.

"Agar arsitek tidak hanya bisa menjadi tukang," ujarnya.

(Panji Satrio-32)



SM/Prag Satrio

PRINCIPAL ARCHITECT



CHIEF ARCHITECT



DRAFTER

Soegijapranata Architectural school

Think



&

ACT



Like a Chief architect

- Paradigm
- Tema
- Langgam
- Order
- Metoda
- Program
- M Desain
- Skills:
- Sketch
- presenting

Chief architect



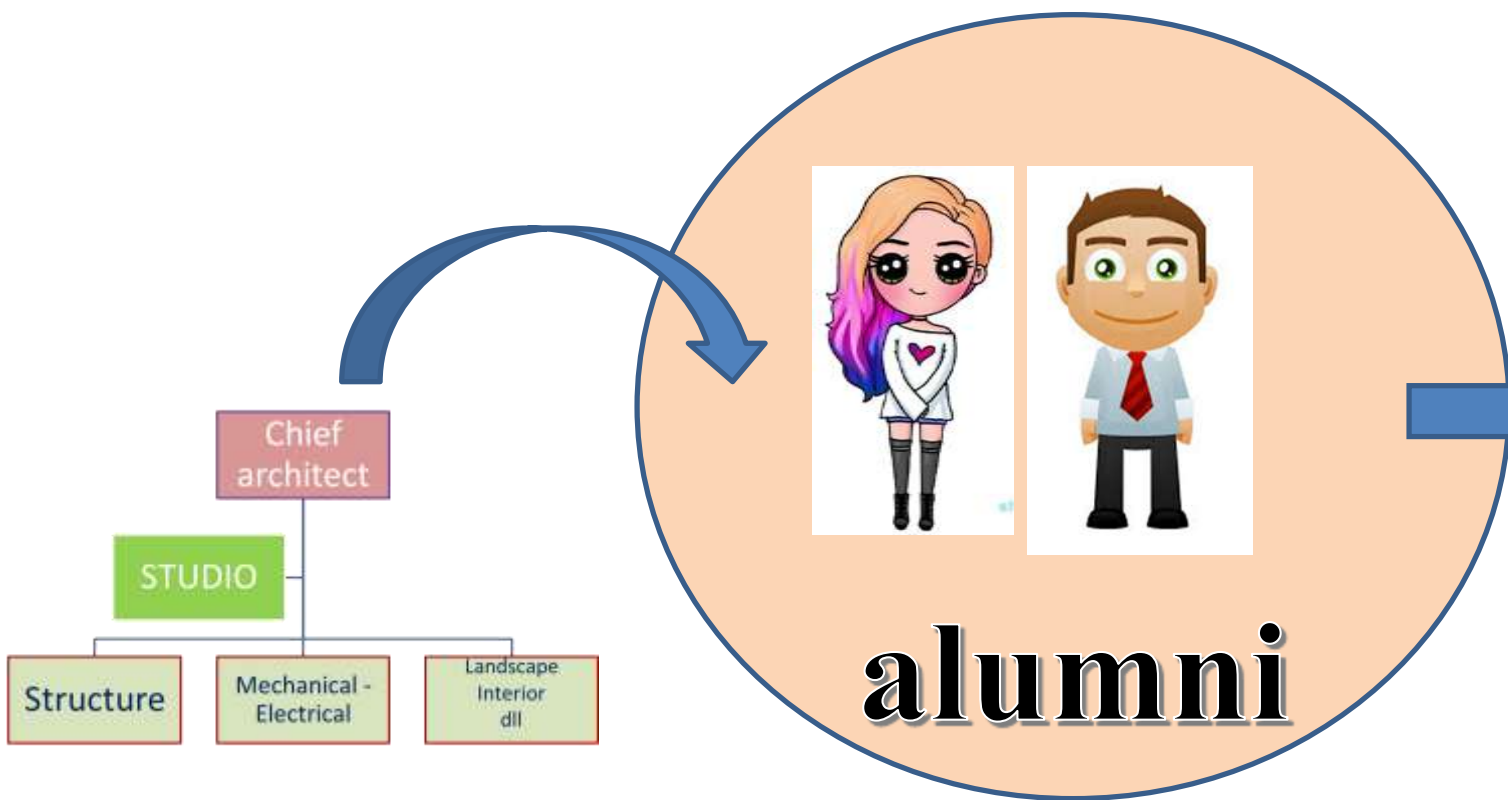
Chief architect

STUDIO

Structure

Mechanical -
Electrical

Landscape
Interior
dll



Biro Konsultansi Desain - Arsitektur

Ethos kerja, alumnus Arsitektur Soegijapranata

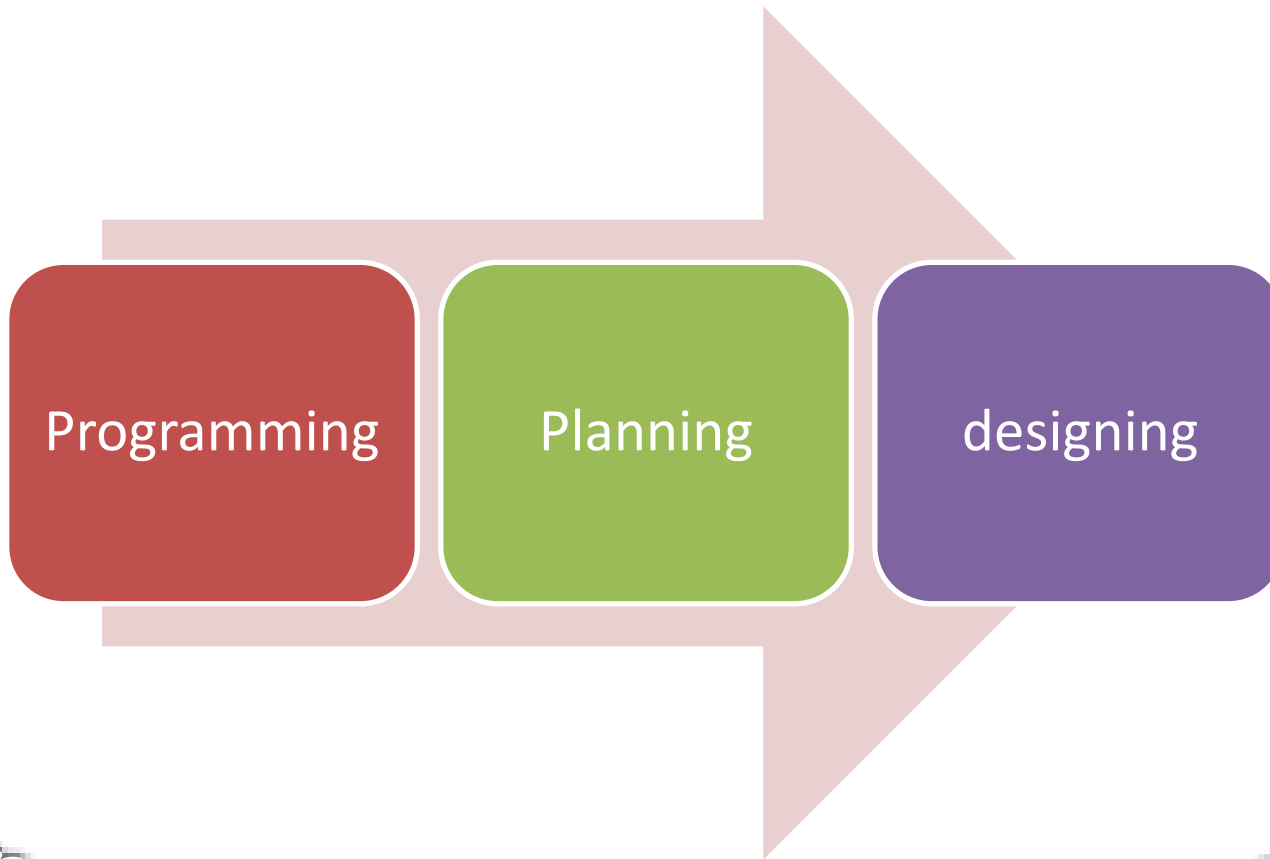
ARCHITECTS
DO THE NEXT
AFTER GOD

rudy soezilo

Architectural design,*
is a creative design-process,*
based on a Scientific approach +

rudy soezilo

Architectural design



Concept, Parti, design report

PROBLEM SEEKING

site analysis



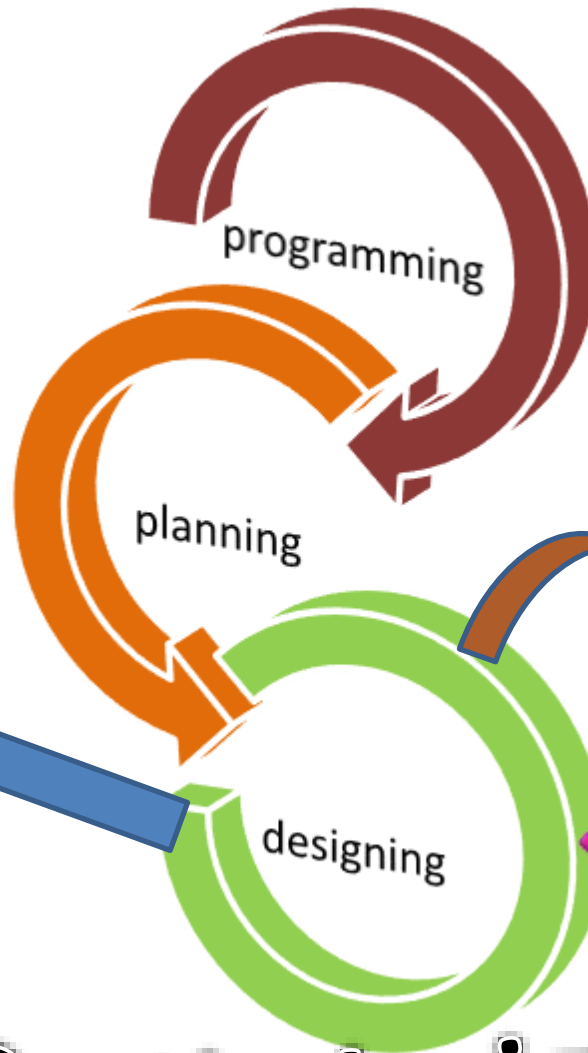
DESIGN METHOD

I.N.S.I.G.H.T :

Form,Space, Order

I.N.S.I.G.H.T.:
Form, Space, Order

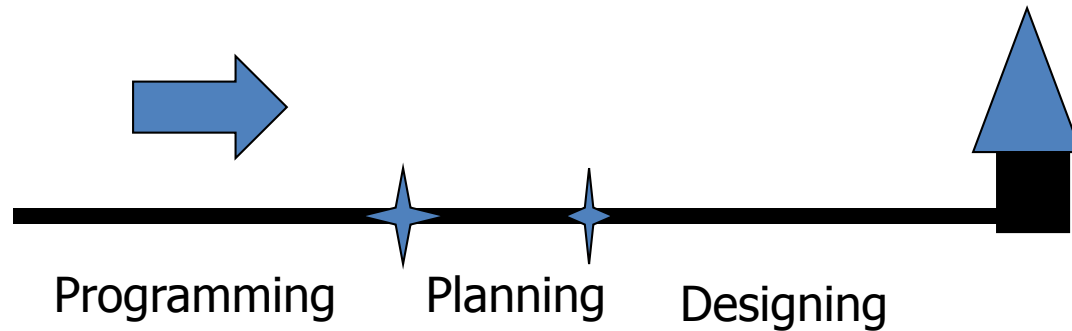
Concept, Parti, design report



DESIGN METHOD

Scientific approach in Architecture

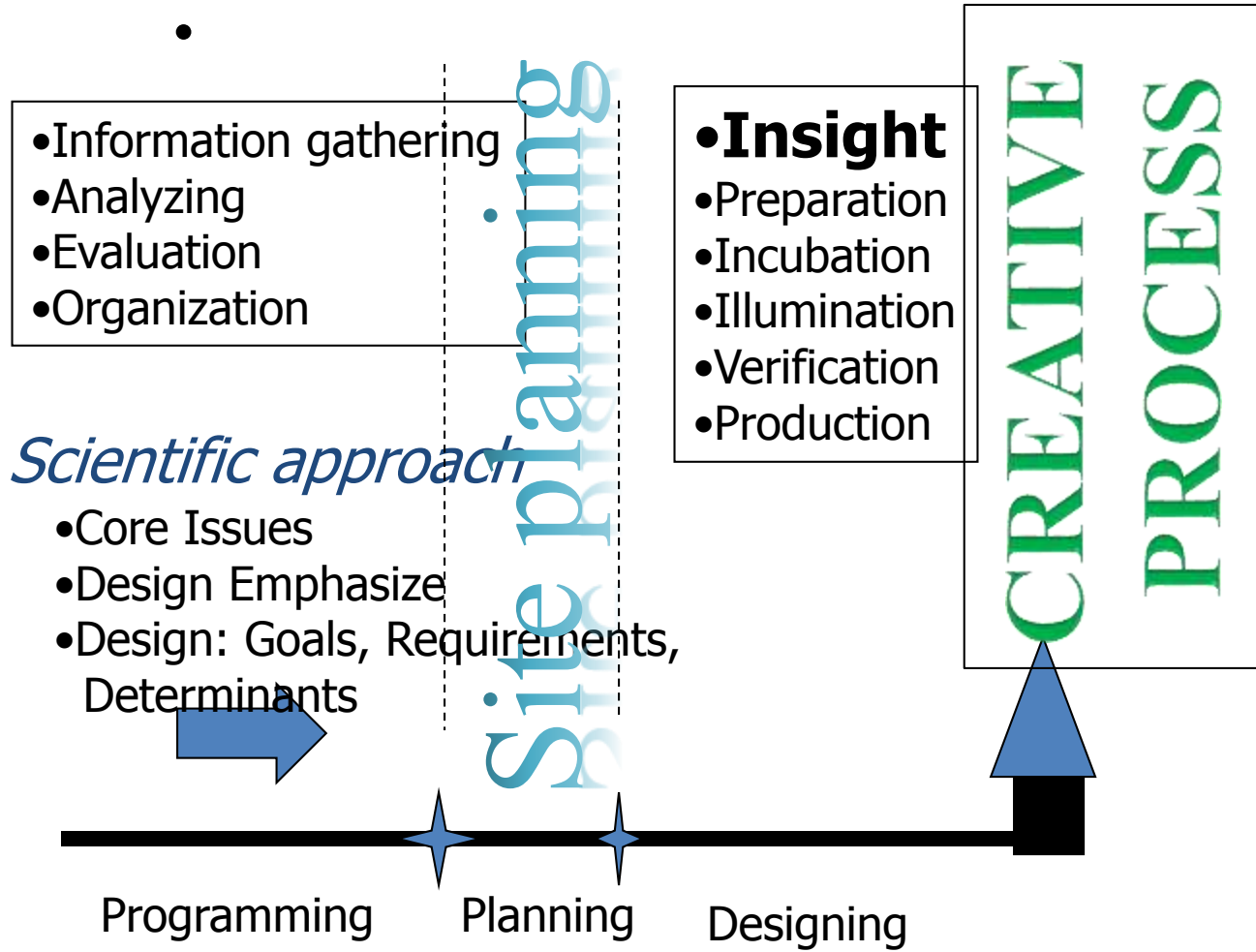
-



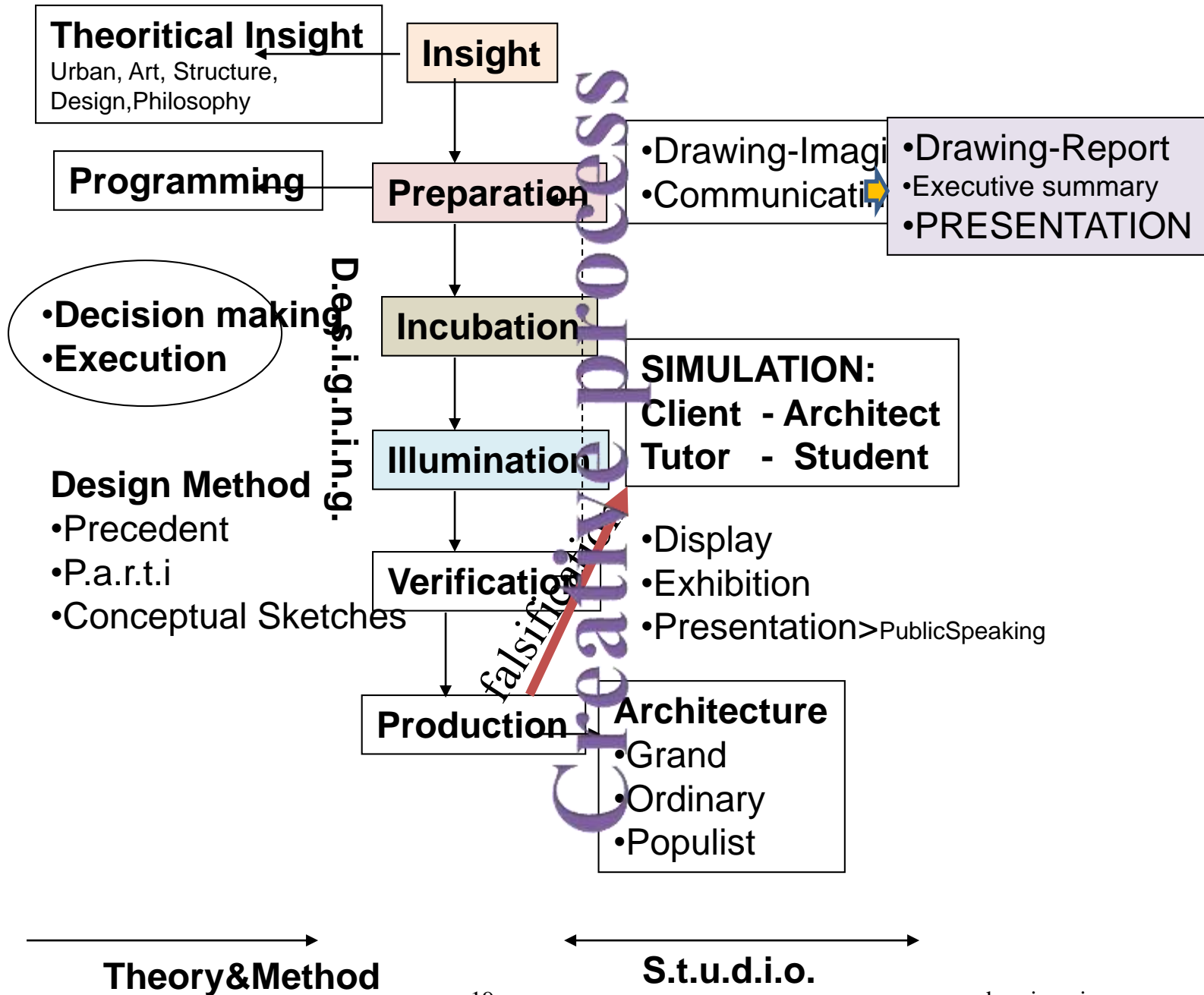
PROBLEM SEEKING,

4 CONSIDERATIONS

5 S.T.E.P.S.



T.h.n.i.k. & A.c.t
 Like a Chief Architect -> Confidence



Architectural Programming

A. Rudyanto Soesilo.

25 Januari
2016
21

rudyanto@
unika.ac.id

THE PRIMER

GOOD BUILDINGS DON'T JUST HAPPEN

-WILLIAM M PĒNA-

25 Januari
2016
22

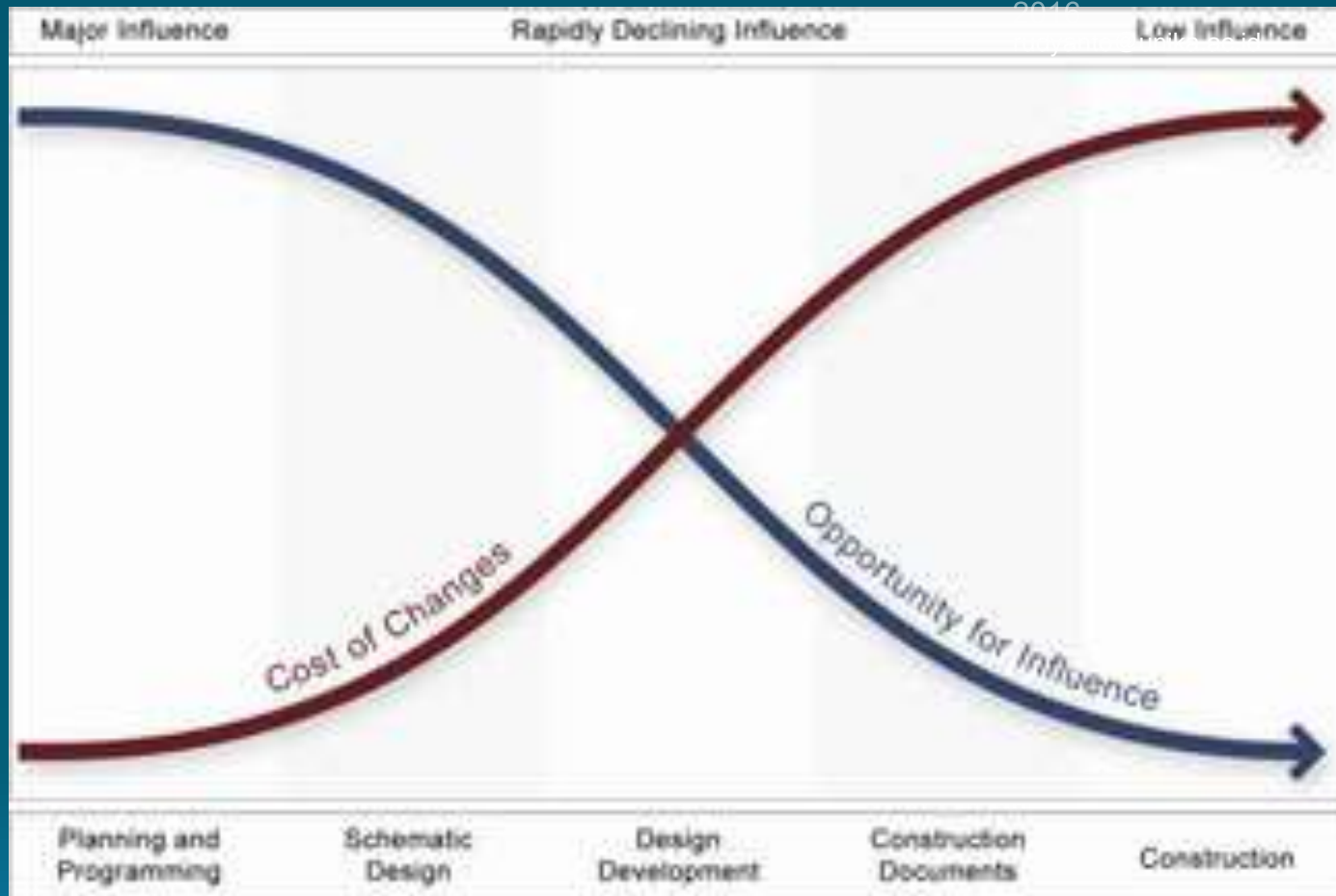
rudyanto@
unika.ac.id

U.C.D

**USER CENTERED
DESIGN**

the advantages :

- Involvement of interested parties in the definition of the scope of work prior to the design effort
- Emphasis on gathering and analyzing data early in the process so that the design is based upon sound decisions
- Efficiencies gained by avoiding redesign and more redesign as requirements emerge during architectural design.



- The most cost-effective time to make changes is during programming.
- This phase of a project is the best time for interested parties to influence the outcome of a project.

To create a successful high-performance building :

25 Januari
2016
rudyanto@unika.ac.id

25

- The "whole building" design approach is intended "to create a successful high-performance building."
- To achieve that goal, we must apply the integrated design approach to the project during the planning and programming phases.
- People involved in the building design should interact closely throughout the design process.

(Source: WBDG Web site, the goal of "Whole Building" design).

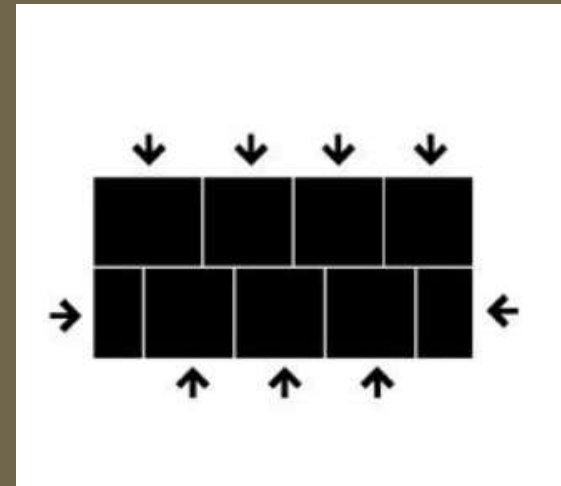
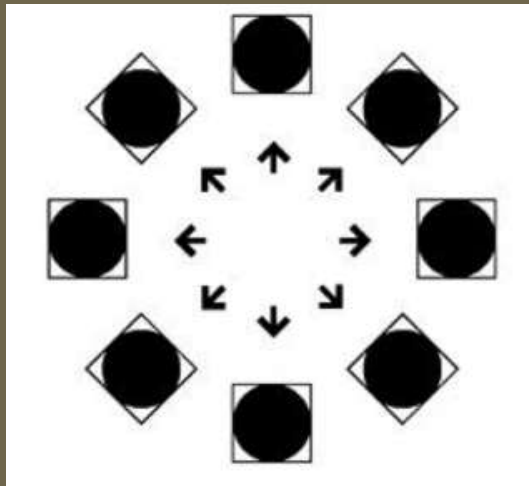
To create a successful high-performance building :

- The owner, building occupants (USER), and operation and maintenance personnel should be involved to contribute their understanding of how the building and its systems will work for them once they occupy it.
- The fundamental challenge of "whole building" design is to understand that all building systems are interdependent.

Architectural programming began when architecture began *).

- as the research and decision-making process that identifies the scope of work to be designed.
- Synonyms include "facility programming," "functional and operational requirements," and "scoping."
- In the early 1960s, William Peña, John Focke, and Bill Caudill of Caudill, Rowlett, and Scott (CRS) developed a process for organizing programming efforts.
- Their work was documented in Problem Seeking, the text that guided many architects and clients who sought to identify the scope of a design problem prior to beginning the design, which is intended to solve the problem.

Analysis and Synthesis



Proses desain keseluruhan meliputi dua tahap:

1. Analisis

2. Sintesis

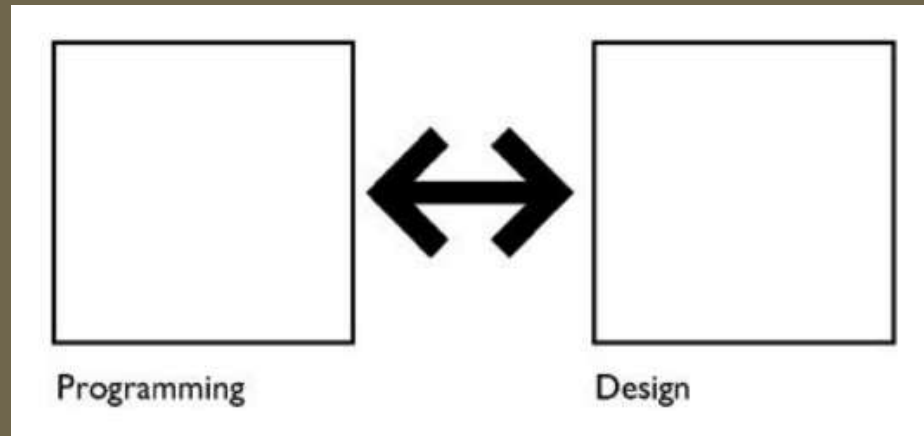
PEMROGRAMAN ADALAH **ANALISIS**. DESAIN ADALAH **SINTESIS**.

Dalam analisis, bagian dari masalah desain dipisahkan dan diidentifikasi.

Dalam sintesis, bagian-bagian yang disatukan untuk membentuk solusi desain yang koheren.

Perbedaan antara pemrograman dan desain adalah perbedaan antara analisis dan sintesis.

The Separation



Pemrograman mendahului desain seperti analisis mendahului sintesis.

Pemisahan keduanya penting dan mencegah terjadinya **desain trial-and-error.**

The Separation merupakan pusat pemahaman tentang proses arsitektur rasional, yang mengarah ke bangunan yang baik, hingga user & klien puas.

Corita Kent, menulis,

“Rule : Don’t try to create and analyze at the same time. They are two different processes.” —

Today You Need a Rule Book, 1973

ARTINYA ADALAH, KITA TIDAK BOLEH MELAKUKAN ANALISA DAN MEMBUAT DESAIN SECARA BERSAMAAN, KARENA KEDUA HAL TERSEBUT ADALAH PROSES YANG BERBEDA.

**“IF PROGRAMMING IS PROBLEM SEEKING,
THEN DESIGN IS PROBLEM SOLVING”**

**JIKA PROGRAMING ADALAH MENCARI
PERMASALAHAN, MAKA DESAIN ADALAH
PEMECAHAN MASALAH**

PROGRAMMER AND DESIGNER

“IF I WERE GIVEN ONE HOUR TO SAVE THE
PLANET, I WOULD SPEND 59 MINUTES
DEFINING THE PROBLEM AND ONE MINUTE
RESOLVING IT”

-ALBERT EINSTEIN-

“It may well be that one person can manage both analysis and synthesis”



PEMROGRAM DAN PERANCANG

(programmers and designers)

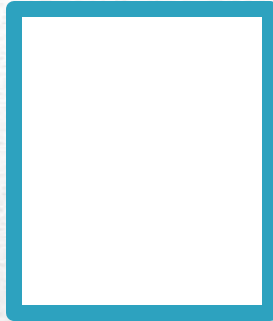
▶ Pemrogram/*Programmers*

bersikap objektif dan analitik, senang dengan gagasan abstrak, mampu mengevaluasi informasi, dan mengenali faktor penting.

▶ Perancang/*Designers*

bersifat subjektif, intuitif, dan fasih dengan konsep fisik.

PENYELIDIKAN (the search)



Penyusunan Program –
Penyelusuran Masalah
(*Problem Seeking*)

Perancangan –
Pemecahan Masalah
(*Problem Solving*)

- **Penyusunan Program - Penyelusuran Masalah (*Problem Seeking*)**
suatu proses menimbulkan pernyataan suatu masalah arsitektural beserta persyaratan yang harus dipenuhi dalam suatu pemecahannya, guna memperjelas, memahami, menyatakan permasalahannya.
- **Penyusunan Program - Penyelusuran Masalah (*Problem Seeking*)**
suatu pendekatan yang sah dan tanggap terhadap masalah perancangan klien, menekankan sasaran dan konsep.

Penyusunan Program;

- a. Tetapkan Sasaran/*Establish Goals*
- b. Kumpulkan & analisis Fakta/*Collect and Analyze Facts*
- c. Ungkap dan Uji Konsep USER /*Uncover and Test Concepts*
- d. Tentukan Kebutuhan/*Determine Needs*
- e. Nyatakan Masalah/*State the Problem*

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut;

- a. Fungsi/*Function*
- b. Bentuk/*Form*
- c. Ekonomi/*Economy*
- d. Waktu/*Time*

EMPAT PERTIMBANGAN

(four considerations)

Fungsi <i>function</i>	1. Manusia / <i>people</i> 2. Kegiatan / <i>activities</i> 3. Perhubungan / <i>relationships</i>
Bentuk <i>form</i>	4. Tapak / <i>site</i> 5. Lingkungan / <i>environment</i> 6. Kualitas / <i>quality</i>
Ekonomi <i>economy</i>	7. Anggaran utama / <i>initial budget</i> 8. Biaya pengoperasian / <i>operating cost</i> 9. Biaya daur hidup / <i>life cycle cost</i>
Waktu <i>time</i>	10. Masa lampau / <i>past</i> 11. Sekarang / <i>present</i> 12. Masa depan / <i>future</i>

KERANGKA (framework)

	1	2	3	4	5
Fungsi <i>function</i>					
Bentuk <i>form</i>					
Ekonomi <i>economy</i>					
Waktu <i>time</i>					

Penjalinan pada langkah-langkah dan pertimbangan-pertimbangan membentuk suatu kerangka bagi informasi yang mencakup masalah keseluruhan.

Menggolongkan dan mendokumentasikan informasi

Sebagai daftar periksa untuk informasi yg terlewat

Sistematika

Sistematika penyusunan LTP adalah sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

- 1.1. Latar belakang Projek
- 1.2. Tujuan dan sasaran pembahasan
- 1.3. Lingkup pembahasan
- 1.4. Metoda pembahasan
- 1.5. Sistematika pembahasan

Bab II. Tinjauan Projek

- 2.1 Tinjauan Umum
- 2.1. Tinjauan Khusus
- 2.3. Kesimpulan, Batasan dan Anggapan

Bab III. Analisa pendekatan program arsitektur

- 3.1. Analisa pendekatan arsitektur.
- 3.2. Analisa pendekatan sistem bangunan
- 3.3. Analisa pendekatan konteks lingkungan

Bab IV. Program Arsitektur

- 4.1. Konsep program
- 4.2. Tujuan perancangan, faktor penentu perancangan, faktor persyaratan perancangan
- 4.3. Program Arsitektur.

Bab V. Kajian Teori

- 5.1. Kajian teori penekanan/tema desain
- 5.2. Kajian teori permasalahan dominan

Kepustakaan

Lampiran

PROGRAMMING



QUESTION MARK **NEXT STEP?**

CORE ISSUES

FORM

**S
T
R
E
P
L
A
N**

URBAN CONTEXT
DESIGN ACCENTUATION

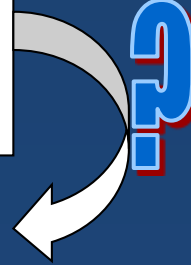
STYLE

STRUCTURE

INDUCTIVE APPROACH

d.e.s.i.g.n.i.n.g

PROGRAMMING



NEXT STEP?

CORE ISSUES

material

construction

interior

CREATIVE PROCESS

KEY SPACES

DESIGN ACCENTATION
STYLE

D.E.S.I.G.N.I.N.G.

A
H
A
P
-
T
A
H
A
P
D
E
D
Z
-
A
S
D
E
D

RUDYANTO SOESILLO
 ARSITEK
 STRUKTUR

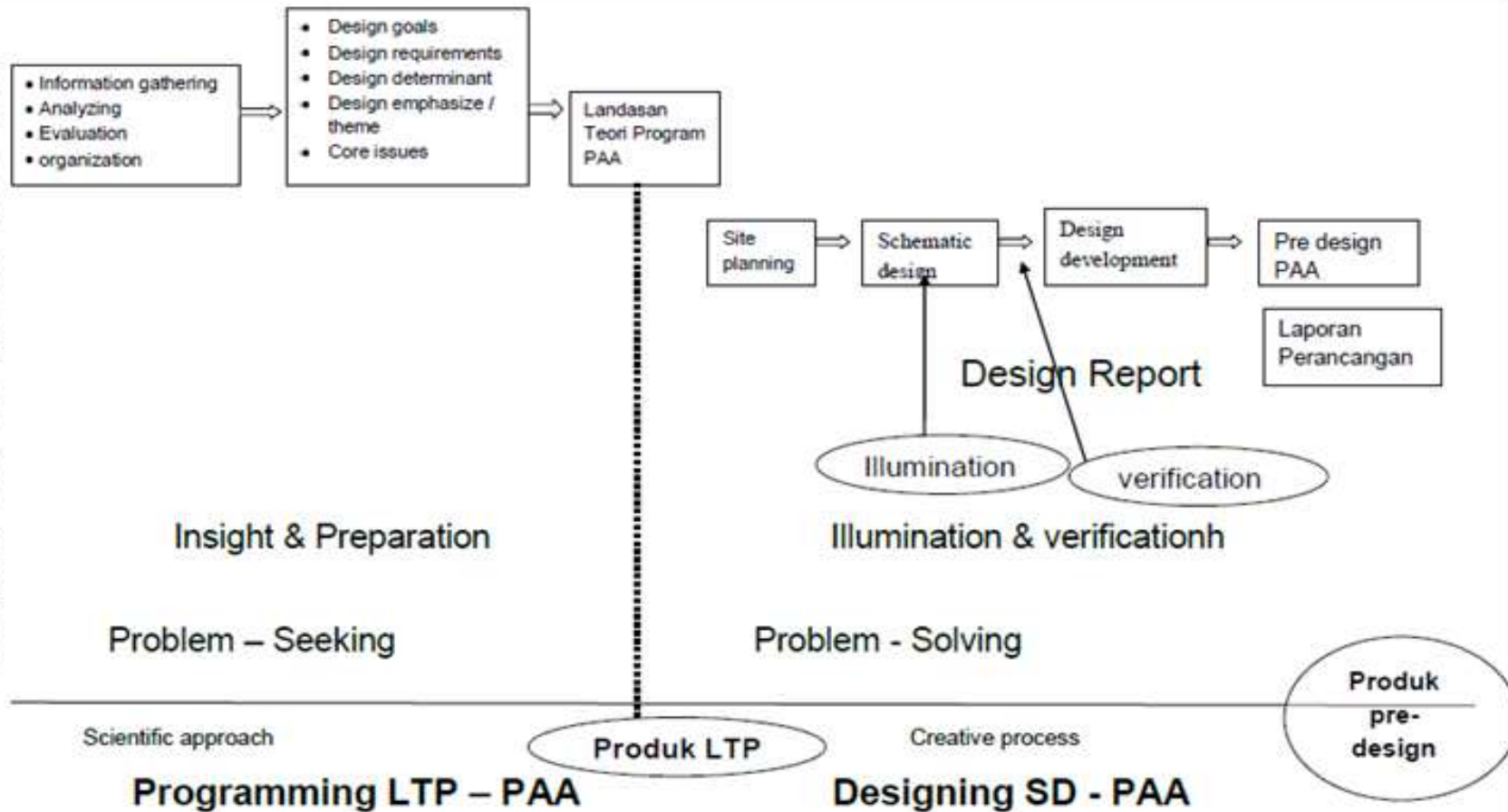


DIAGRAM LTP- PAA & SD - PAA

Architectural Designing

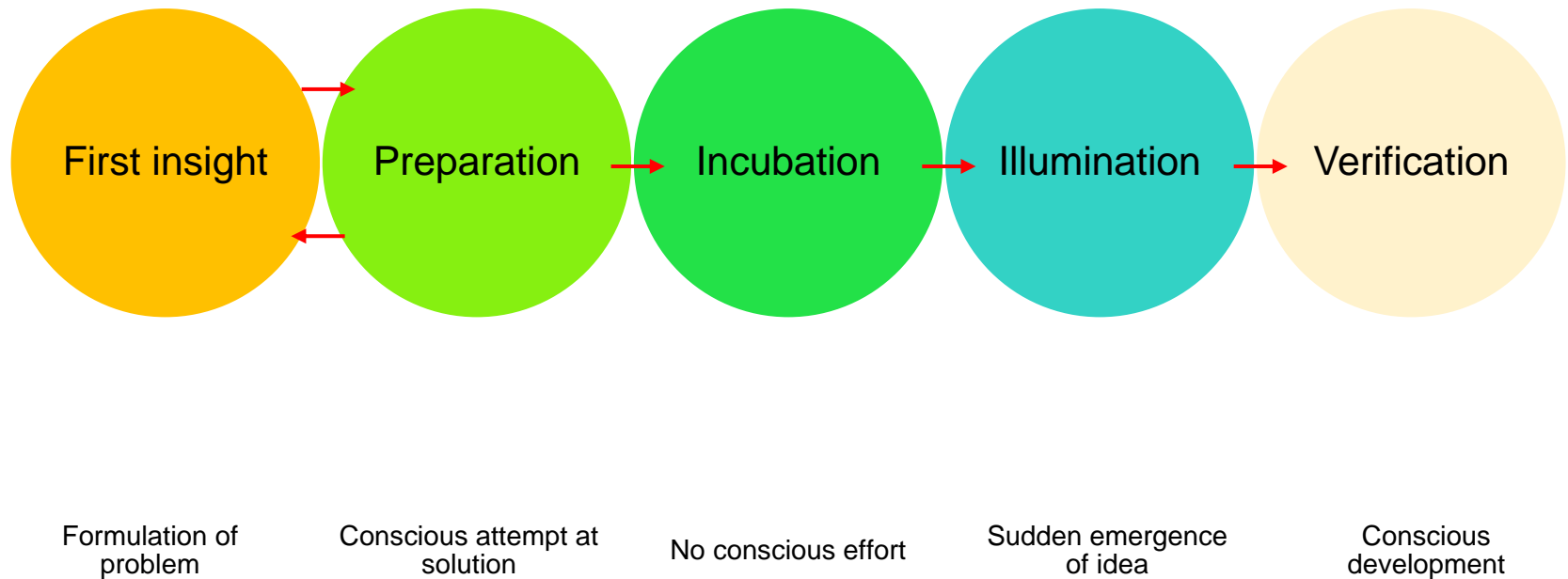
A. Rudyanto Soesilo.

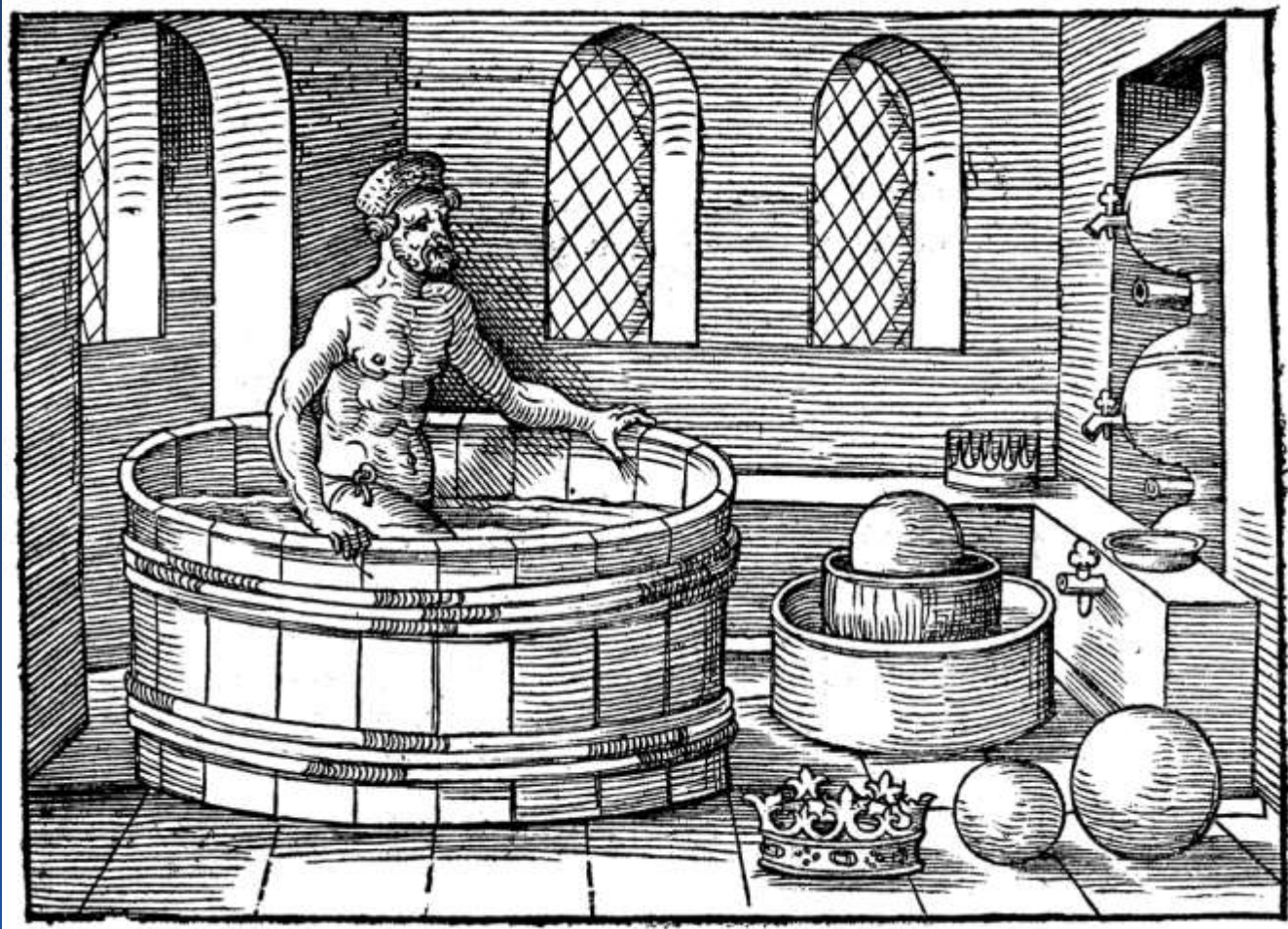
Architectural design,
is a creative **design-process**,*
based on a **Scientific approach**

rudy soezilO

5 Stage Model of Creative Process

Bryan Lawson







Butir-butir yang di deskripsikan dalam Program :

25 Januari
2016
rudyanto@unika.ac.id

49

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

Proses Desain –

- 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 :

- **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

- Arsitektur & building sciences
- Sosial : *Egaliter, Feodal,*
- Budaya: Trad, Mo, Posmo
- Politik : Demokratis, Egaliter
- Psikologi: Possibilism, Probabilism, Determinism
- dll

Conceptual sketches / parti

- 2 or 3 dimension
- Free hand
- Specs laden
- Spatial

Synonyms of Concepts in architecture

25 Januari
2016
rudyanto@unika.ac.id

55

- 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](#)

p.a.r.t.i

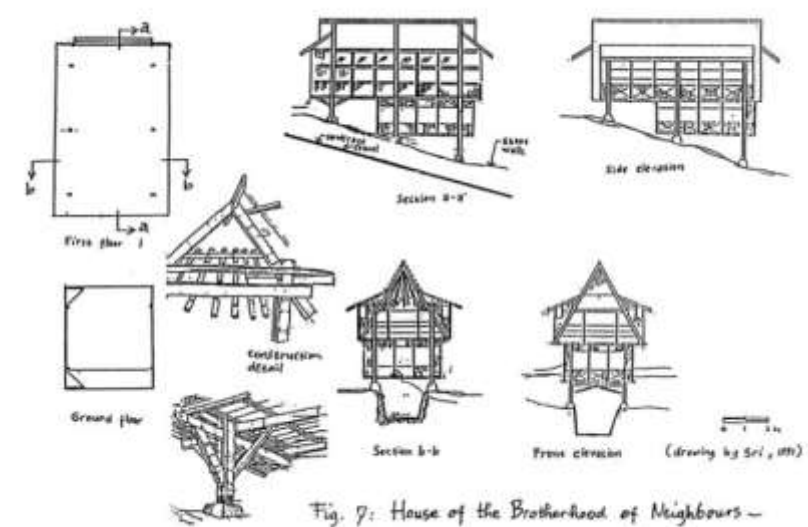
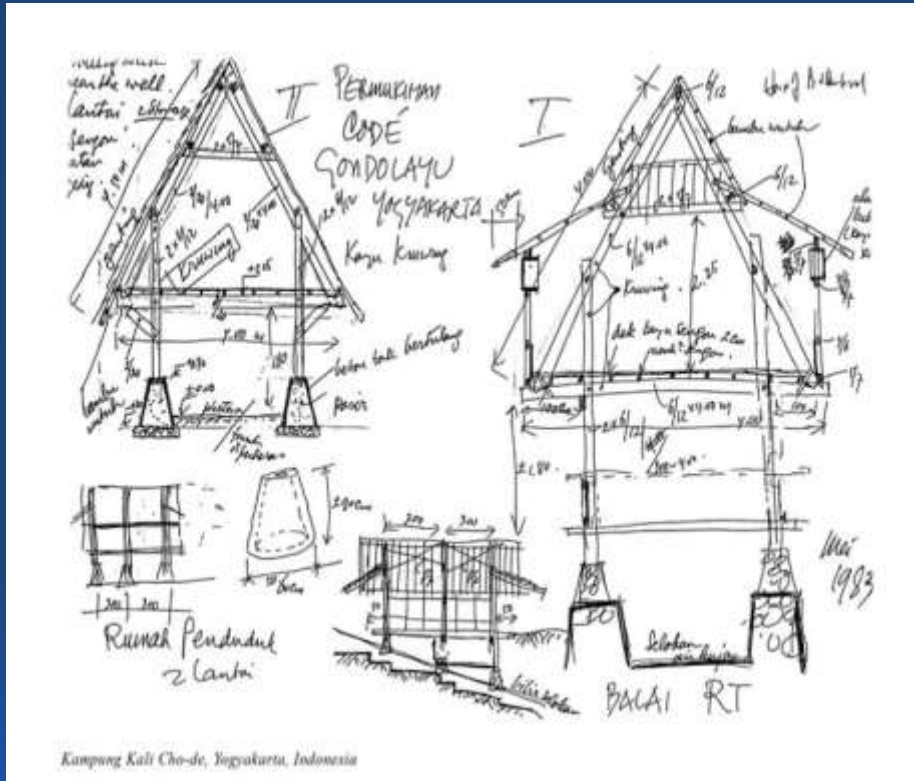
Menurut dictionary.com

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.

Salah Satu Sketsa bangunan di Kali code



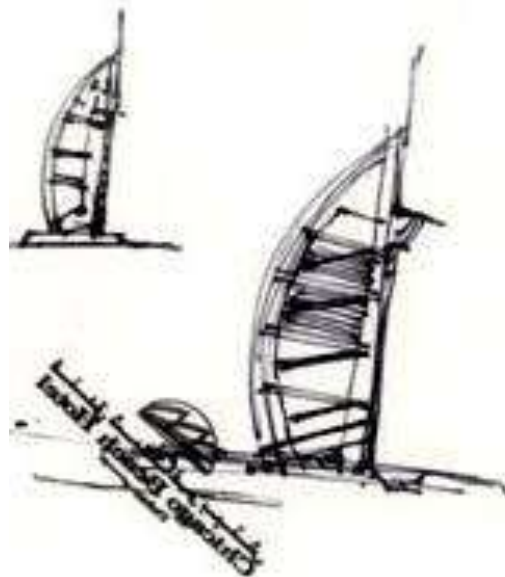
Kampung Kali Cho-de, Yogyakarta, Indonesia

Fig. 7: House of the Brotherhood of Neighbours -

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



KONSEP DARI TOM WRIGHT

2010
rudyanto

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.



“Tipologi Arsitektur”

pada negara sedang berkembang

A. Rudyanto Soesilo

61

- 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”

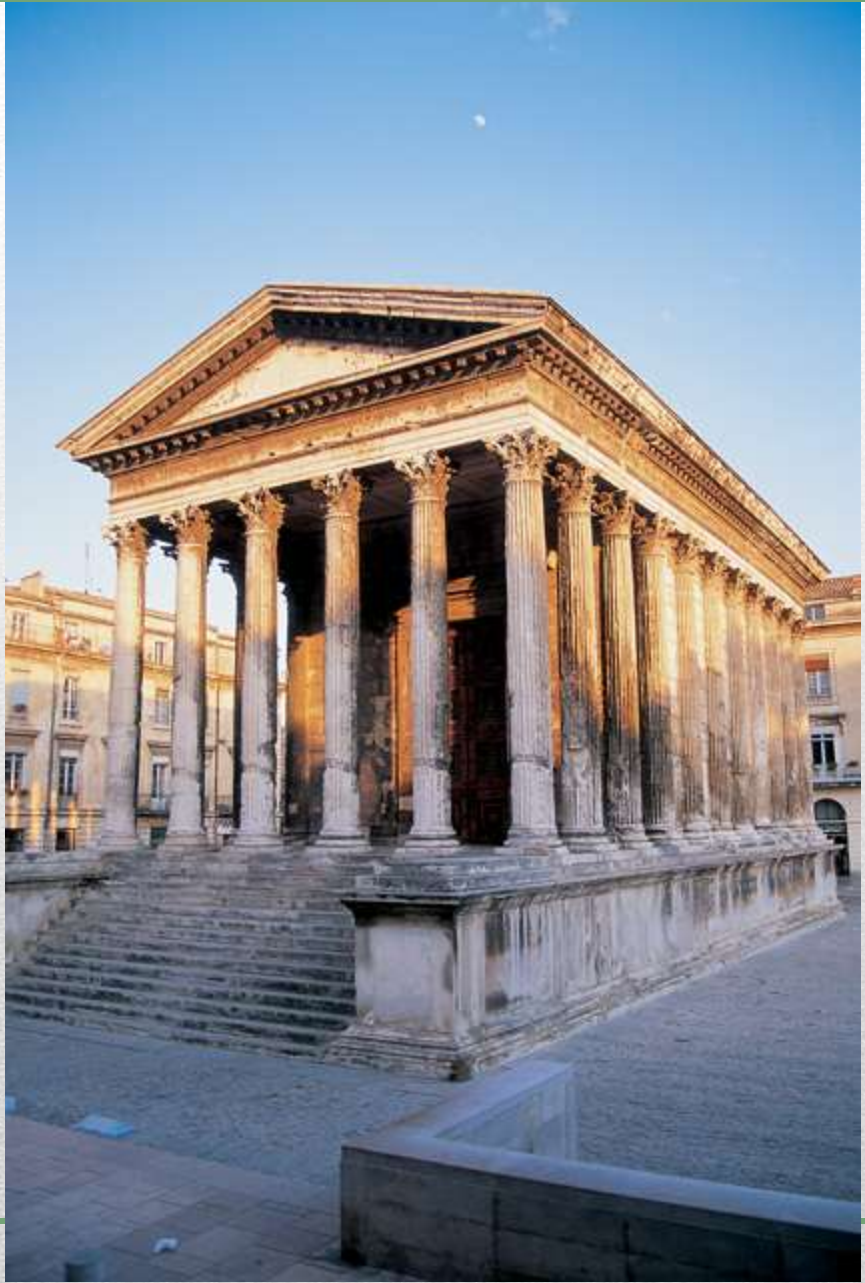
62

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 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.





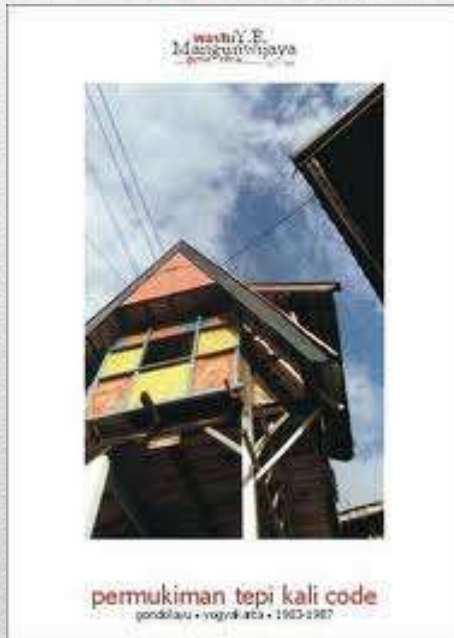
2. Arsitektur Menengah (Ordinary Architecture) :

- 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.

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



Wacana, Wawasan, teori, jenjang dan lingkup arsitektur

TIPOLOGI	LINGKUP	PARADIGMA	THEMA	STYLE	ORDER	SISTEM
Perkampungan	Gedung	(Filosofis) Grand	Poetic	Modern	Axis	Modular
Rumah susun			Green	Neo-Modern	Datum	Pre-fab
Kampus Baru		Ordinary	Light	Neo-Vernacular	Hierarchy	Advanced
Lembaga Pemasarakatan			Islamic	Dekonstruksi	Ballance	dll
Rumah sakit			Hexagon	Postmodern	Symmetry	
Perbankan	Kawasan	Populist	Pesisiran	dll	dll	
Pariwisata			DII	DII		
Experimental/ Visioner						
Industri dll						



- **LATEST STYLE**



TURNING TORSO, Calatrava



73



