

## **BAB 5**

### **ANALISIS INTI JAWABAN SIKAP NORMATIF DAN PROSES MERANCANG**

#### **5.1. Analisis dari Inti Jawaban**

Dalam bab ini, dilakukan analisis terhadap semua inti jawaban yang didapat dari hasil wawancara dengan perempuan arsitek yang menjadi kasus studi. Analisis dilakukan dengan mengacu pada teori perancangan yang telah dibahas pada bab 2. Untuk sikap normatif digunakan acuan pemikiran Rowe (1991). Inti pertanyaan pada sikap normatif terdiri dari dua bagian.

Bagian pertama, terdiri dari 6 (enam) pertanyaan yang terkait langsung dengan sikap arsitek dalam melihat dan menjawab permasalahan perancangan (ideologi arsitektur, prioritas dalam rancangan, metode terkait tipologi, prinsip arsitektur, teknologi terkait arsitektur serta arsitek inspirator).

Bagian kedua, terdiri dari 3 (tiga) pertanyaan yang tidak terkait langsung dengan permasalahan perancangan (gender dalam arsitektur, media untuk berkreasi dan *mood booster*), yang akan memberikan gambaran tentang karakter personal.

Untuk proses merancang, analisis mengacu pada 4 (empat) teori perancangan, yaitu : JC. Jones (1992), BroadBent (1978), Lawson (2005) dan Dorst (2006), yang telah dijabarkan pada bab 2. Melalui analisis inti jawaban, didapatkan beberapa temuan sebagai berikut.

#### **5.2. Sikap Normatif**

##### **5.2.1. Wendy Djuhara**

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui wawancara, sikap normatif Wendy Djuhara sebagai praktisi arsitek dapat dirangkum seperti pada tabel 5.1.

Tabel 5.1. Ringkasan Sikap Normatif Wendy Djuhara

No	INTI PERTANYAAN	INTI JAWABAN
1	Ideologi arsitektur	Cenderung post modern
2	Arsitek inspirator	Silaban & Han Awal (lokal) Chiperfield & Hasegawa (Intern)
3	Prioritas dalam rancangan	Fungsi dan tata ruang
4	Metode terkait fungsi	Metode sama
5	Credo (prinsip) arsitektur	Arsitektur rasional
6	Peran teknologi dalam arsitektur	Teknologi alat bantu merancang
7	Gender dalam arsitektur	Menolak gender dalam arsitektur
8	Media untuk berkreasi	1) Sketsa - 2) Sketchup
9	<i>Mood booster</i>	<i>Deadline</i> dan pemasukan

Berangkat dari inti jawaban yang telah didapatkan (tabel 5.1), maka kategori sikap normatif Wendy Djuhara sebagai seorang praktisi arsitek sebagai berikut:

1. Sikap yang terkait langsung dengan perancangan.

Tiga dari enam inti pertanyaan yang terkait dengan **Prioritas dalam rancangan, metode merancang terkait fungsi** dan **Peran teknologi dalam arsitektur** memiliki nuansa ketegasan dan makna definitif. Karena jawaban yang diberikan, meski berupa kalimat dan cerita yang panjang, jawaban utama cenderung disampaikan diawal, penjelasan dan uraiannya disampaikan dibelakang atau setelah jawaban utamanya. Merujuk pada pemikiran Rowe (1991), karakter jawaban dari empat sikap yang diberikan tersebut termasuk dalam kategori *Doctrinaire Position*.

Untuk pertanyaan yang terkait dengan **ideologi** dan **prinsip ber-arsitektur**, jawaban Wendy Djuhara menunjukkan sikap yang kurang definitif (tegas). Jawaban yang diberikan tidak langsung ke pokok pertanyaan. Jawaban diawali dengan penjelasan yang cenderung menekankan pada pertimbangan-pertimbangan, konteks, kriteria dan lainnya. Jawaban utama disampaikan cenderung pada akhir jawaban. Uraian jawaban disampaikan menunjukkan sikap yang adaptif dan akomodatif.

Sama halnya dengan pertanyaan mengenai **arsitek inspirator**, baik yang dari luar maupun dalam negeri. Wendy Djuhara, diawalnya bercerita banyak terinspirasi arsitek barat, tapi dalam diskusi lebih jauh ternyata lebih banyak

terpengaruh oleh pemikiran-pemikiran arsitek jepang (untuk luar negeri). Sedangkan untuk arsitek dalam negeri cenderung dipegaruhi oleh F. Silaban dan Han Awal. Sebagai catatan, semua arsitek yang menginspirasi Wendy tersebut, adalah arsitek yang secara umum menganut pemikiran arsitektur modern, namun sekaligus menghormati budaya dan sejarah dari masing-masing lokasi tempat karyanya dibangun. Pola pemikiran ini secara prinsip adalah pemikiran atau paham *postmodernism*.

Merujuk pada pemikiran Rowe (1991), karakter jawaban yang diberikan pada tiga pertanyaan tersebut, menunjukkan sikap tersebut termasuk kedalam *Categorical systems*.

2. Sikap yang tidak terkait langsung dengan perancangan.

Tiga jawaban yang diberikan menggambarkan karakter personal Wendy Djuhara sebagai arsitek, adalah sebagai berikut:

- a. Terkait gender dalam arsitektur. Secara lugas Wendy menolak adanya perbedaan gender dalam arsitektur. Dalam arsitektur, yang utama adalah pemikiran, pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah.
- b. Media untuk berkreasi. Wendy Djuhara meyakini sketsa adalah bentuk kebebasan pemikiran yang sepenuhnya, sedangkan aplikasi punya batasan-batasan tertentu sebagai alat bantu mengembangkan ide-ide. Karena itu, yang utama tetap sketsa manual, baru berikutnya aplikasi.
- c. *Mood Booster*. Tidak ada yang spesial atau khusus, selain *deadline* dan hari pemasukan produk yang di janjikan. Sikap ini sangat mungkin terbentuk dari pengalaman kerja Wendy selama lebih dari 10 tahun bekerja di konsultan arsitektur PAI. Selayaknya pekerja profesional di sebuah konsultan, Wendy wajib mengikuti jam kerja rutin 08:00 – 17:00 dan target waktu serta luaran produk yang ditentukan pimpinan. Irama keseharian itu tampaknya turut membentuk pola kerja Wendy Djuhara hingga sekarang.

### 5.2.2. Maria Rosantina

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui wawancara, Sikap normatif Maria Rosantina sebagai praktisi arsitek dapat dirangkum seperti pada tabel 5.2.

Tabel 5.2. Ringkasan Sikap Normatif Maria Rosantina

No	INTI PERTANYAAN	INTI JAWABAN
1	Ideologi arsitektur	Modern & kontekstual
2	Arsitek inspirator	Magunwijaya & Silaban (lokal) Loui.I Kahn & Le Corbusier (Intern)
3	Prioritas dalam rancangan	Benar, bagus & berkelanjutan
4	Metode terkait fungsi	Cara & proses sama
5	Credo (prinsip) arsitektur	Kontekstual Arsitektur
6	Peran teknologi dalam arsitektur	Alat bantu merancang & produksi
7	Gender dalam arsitektur	Arsitek profesi bebas gender
8	Media untuk berkreasi	1) Sketsa - 2) Sketchup
9	<i>Mood booster</i>	Tidak ada

Berangkat dari inti jawaban yang telah didapatkan (tabel 5.2), maka kategori sikap normatif Maria Rosantina sebagai seorang praktisi arsitek sebagai berikut:

1. Sikap yang terkait langsung dengan perancangan.

Tiga dari enam inti pertanyaan yang diberikan yaitu, **prioritas dalam rancangan, metode merancang terkait fungsi** serta **peran teknologi dalam arsitektur**, memiliki makna jawaban definitif dan ketegasan. Karena jawaban cenderung langsung mengarah pada inti pertanyaan, di mana jawaban utama cenderung disampaikan diawal. Uraian dan penjelasan disampaikan setelahnya. Merujuk pada pemikiran Rowe (1991), jawaban dari empat sikap yang diberikan menunjukkan kategori *Doctrinaire position*.

Dua pertanyaan yang terkait dengan **ideologi** dan **prinsip ber-arsitektur**, jawaban Maria Rosantina mengarah atau mendahulukan penjelasan, kriteria, konteks dan cenderung menekankan pada pertimbangan yang perlu dilakukan. Uraian yang disampaikan menunjukkan sikap yang adaptif sekaligus akomodatif.

Begitu pula dengan pertanyaan yang terkait dengan **arsitek inspirator** luar maupun dalam negeri, Maria Rosantina banyak menyebut nama arsitek, namun di akhir jawaban mengakui lebih banyak dipengaruhi oleh Le Corbusier dan Loui I Kahn. Sedangkan inspirator dari dalam negeri, dari beragam nama, utamanya banyak dipengaruhi Romomangun Wijaya dan F. Silaban. Itu sebabnya dalam dua karya terpilih untuk di kaji, disatu sisi terlihat gubahan massa yang modern dengan tata ruang yang mengalir dan menyatu (salah satu karakter Le Corbu) serta pengolahan cahaya alami (salah satu karakter Loui I Kahn) didalam bangunan. Disisi lain pendekatan sirkulasi udara, menjaga atau menghindari tampias hujan dan panas matahari (karakter Romomangun dan F. silaban) juga terlihat dan terasa pada penggunaan bata roaster sebagai pengalir sirkulasi udara, sekaligus *secondary skin* untuk menghindari panas matahari dan tampias hujan.

Merujuk pada pemikiran Rowe (1991), sikap normatif maria rosantina pada ketiga pertanyaan tersebut termasuk kedalam *Categorical Systems*.

2. Sikap yang tidak terkait langsung dengan perancangan.

Tiga jawaban yang menggambarkan karakter personal Maria Rosantina sebagai praktisi arsitek, adalah sebagai berikut:

- a. Gender dalam arsitektur. Secara lugas Maria mengatakan dengan tegas bahwa arsitek adalah profesi yang bebas gender. Yang utama diperlukan arsitek adalah wawasan, gagasan dan pemecahan masalah.
- b. Media untuk berkreasi. Maria mengatakan sketsa masih menjadi prioritas. Sedangkan aplikasi lebih sebagai alat bantu mewujudkan gagasan. Jadi, sketsa masih menjadi andalan, baru berikutnya aplikasi.
- c. *Mood Booster*. Maria Rosantina lugas mengatakan bahwa, arsitektur telah menjadi keseharian hidupnya. Karena itu, beliau tidak memerlukan pendorong apapun dalam ber-arsitektur. Mengenai ini, mendapat validasi dari beberapa personal tim arsitek, yang menyebut Maria sebagai “gila arsitektur”, karena seperti gak kenal waktu, selalu bicara arsitektur.

### 5.2.3. Daliana Suryawinata

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui wawancara, Sikap normatif Daliana Suryawinata sebagai praktisi arsitek dapat dirangkum seperti pada tabel 5.3. dibawah ini.

Tabel 5.3. Ringkasan Sikap Normatif Daliana Suryawinata

No	INTI PERTANYAAN	INTI JAWABAN
1	Ideologi arsitektur	<i>Modern - Critical regionalism</i>
2	Arsitek inspirator	Tokoh arsitek Muda Indonesia (lokal) MVRDV & Rem KoolHaas (Intern)
3	Prioritas dalam rancangan	TOR & Konteks fisik lingkungan
4	Metode terkait fungsi	Prinsipnya sama
5	Credo (prinsip) arsitektur	<i>Ecological &amp; Social Responsible</i>
6	Peran teknologi dalam arsitektur	Teknologi alat bantu merancang
7	Gender dalam arsitektur	Isu yang tidak relevan
8	Media untuk berkreasi	1) Sketsa - 2) Sketchup
9	<i>Mood booster</i>	Diskusi dengan tim

Berangkat dari inti jawaban yang telah didapatkan (tabel 5.3.), maka kategori sikap normatif Daliana Suryawinata sebagai seorang praktisi arsitek adalah sebagai berikut:

1. Sikap Normatif yang terkait langsung perancangan.

Terdapat 3 (tiga) jawaban yang menunjukkan sikap normatif yang masuk kedalam kategori *Doctrinaire Position*. Tiga jawaban itu terkait dengan pertanyaan **prioritas dalam rancangan, metode terkait fungsi dan peran teknologi dalam arsitektur**. Jawaban yang disampaikan memiliki kejelasan makna yang definitif dan lugas. Jawaban langsung mengarah pada inti jawaban. Meski jawaban yang diberikan berupa kalimat yang tidak singkat, namun inti jawaban cenderung disampaikan diawal dan penjelasan disampaikan setelahnya.

Untuk pertanyaan mengenai **ideologi dan prinsip dalam arsitektur**, jawaban yang diberikan masuk ke dalam kategori *Categorical systems*. Ini karena jawaban Daliana tidak langsung mengarah pada inti jawaban, melainkan mendahulukan penjelasan, kriteria, konteks dan cenderung

menekankan pada pertimbangan yang analitis dan adaptif sebagai landasan berpikir, bersikap, serta merancang.

Terkait **arsitek inspirator**. Daliana Suryawinata, banyak dipengaruhi oleh tokoh-tokoh arsitek Eropa, khususnya dari Belanda. Seperti Rem Koolhaas, Winy Maas dan lainnya. Sedangkan arsitek inspirator dari dalam negeri, utamanya adalah tokoh arsitek dari komunitas AMI (Arsitek Muda Indonesia), generasi tahun 90an. Seperti misalnya Andra Matin, Irianto PH, dan lainnya. Jawaban yang masuk kategori *categorical systems*. Terlepas dari masalah kategori sikap, semua tokoh yang disebutkan adalah tokoh-tokoh arsitek (luar atau dalam negeri) yang memiliki *platform* modern sebagai dasar pijakannya, lalu berkarakter kritis pada kemampuan berpikir (khususnya dibidang arsitektur), dan karya-karyanya bernuansa eksperimental. Maka menjadi bisa dipahami, mengapa karya-karya Daliana, secara substansial terlihat agak berbeda. Seperti juga yang terlihat pada karya arsitektur terpilih (khususnya bangunan publik).

2. Sikap normatif yang tidak terkait langsung dengan perancangan.

Tiga jawaban sikap yang menggambarkan karakter personal Daliana Suryawinata sebagai praktisi arsitek, adalah sebagai berikut:

- a. Gender dalam arsitektur. Dengan tegas Daliana bertanya balik, ‘mengapa masalah gender ditanyakan, pertanyaan ini sudah gak relevan untuk bidang apapun, terlebih arsitektur. Mengatakan bahwa arsitektur adalah bidang kerja yang perlu pemikiran, gagasan dan kreatifitas. Jadi sama sekali gak ada *problem* gender.
- b. Media untuk berkreasi. Menurut Daliana, berkreasi dapat menggunakan media apapun, sketsa tangan salah satunya. Hanya aja sketsa saat ini juga pakai bantuan teknologi, yaitu sketsa diatas tablet. Jadi prinsipnya sketsa masih digunakan, hanya cara dan alatnya yang berbeda. Dulu sketsa tangan hampir pasti menggunakan pensil/tinta dengan kertas. Saat ini, itu masih ada, tapi ada pilihan lain yaitu sketsa diatas komputer tablet. Setelah ide dasar didapat, penggambaran terukur menggunakan

aplikasi sketchup ataupun yang lainnya. Jadi secara prinsip masih sama, jawaban yang menunjukkan fleksibilitas dan adaptif.

- c. *Mood Booster*. Daliana Suryawinata mengatakan bahwa, arsitektur adalah masalah ide dan pemikiran. Karena itu, agar saya dan tim tetap berpikir dan produktif kami selalu melakukan diskusi secara rutin, baik sedang sibuk proyek maupun tidak. Topik diskusi tidak wajib arsitektur, meski topik yang sering menjadi bahan diskusi lebih banyak tentang arsitektur dan yang terkait dengan desain. Jawaban yang cenderung memberikan uraian, sistematis dan akomodatif.

#### 5.2.4. Osrithalita Gabriella

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui wawancara, sikap normatif Osrithalita Gabriella sebagai praktisi arsitek dapat dirangkum seperti pada tabel 5.4. dibawah ini.

Tabel 5.4. Ringkasan Sikap Normatif Osrithalita Gabriella

No	INTI PERTANYAAN	INTI JAWABAN
1	Ideologi arsitektur	Modern - Tropis
2	Arsitek inspirator	Wendy & Maria (lokal) Tadao Ando, Jacobsen (Intern)
3	Prioritas dalam rancangan	Konteks fisik lingkungan
4	Metode terkait fungsi	Metode sama
5	Credo (prinsip) arsitektur	Arsitektur berkelanjutan
6	Peran teknologi dalam arsitektur	Teknologi alat bantu merancang
7	Gender dalam arsitektur	Profesi bebas gender
8	Media untuk berkreasi	1) Sketchup - 2) Sketsa
9	<i>Mood booster</i>	Music Jazz & Ruang yang tenang

Berangkat dari inti jawaban yang telah didapatkan (tabel 5.4), maka kategori sikap normatif Osrithalita Gabriella sebagai praktisi arsitek adalah sebagai berikut:

1. Sikap normatif yang terkait langsung perancangan.

Dua sikap yang terkait dengan **metode desain terkait fungsi** dan **peran teknologi dalam arsitektur**, jawaban yang disampaikan sangat jelas dan lugas, menggambarkan makna yang definitif dan tegas. Jawaban langsung pada inti jawaban. Meski jawaban yang diberikan berupa kalimat yang

relatif panjang, namun inti jawaban disampaikan diawal. Rincian dan uraian disampaikan berikutnya sebagai penjelasan. Merujuk pemikiran Rowe (1991), ketiga jawaban dari sikap yang diberikan, masuk dalam kategori *Doctrinaire position*.

Untuk tiga sikap tentang **ideologi, prinsip dan prioritas dalam arsitektur**, jawaban yang diberikan Osrithalita lebih memberi penjelasan, kriteria, konteks dan cenderung menekankan pada pertimbangan yang analitis dan sistematis sebagai landasan berpikir dan bersikap. Tidak langsung mengarah pada inti jawaban utama. Merujuk pada pemikiran Rowe (1991), jawaban Osrithalita ini menunjukkan sikap normatif yang masuk kedalam kategori *Categorical systems*.

Terkait sikap mengenai **arsitek inspirator**, Osrithalita merasa terinspirasi dari beragam arsitek dari luar maupun dalam negeri. Setelah pertanyaan dikembangkan, Osrithalita menyebut Tado Ando dan Jacobsen (Brazil) cukup banyak menginspirasi. Dari dalam negeri, juga demikian, banyak tokoh yang menginspirasi, diantaranya Wendy Djuhara dan Maria Rosantina, juga tokoh-tokoh arsitek dari komunitas AMI (Arsitek Muda Indonesia) generasi tahun 90an. Karakter jawaban Osrithalita ini menunjukkan sikap normatif yang masuk kategori *Categorical systems*.

3. Sikap Normatif yang tidak terkait langsung dengan perancangan.

Tiga jawaban sikap yang dapat menggambarkan karakter personal Osrithalita Gabriella sebagai praktisi arsitek adalah sebagai berikut:

- a. Gender dalam arsitektur. Dengan lugas Osrithalita mengatakan bahwa, profesi arsitek bisa dilakukan siapapun, tidak ada batasan hanya untuk orang atau gender tertentu. Terlebih arsitektur adalah bidang kerja yang didominasi kreatifitas, gagasan dan solusi.
- b. Media untuk berkreasi. Menurut pendapat Osrithalita, berkreasi dapat menggunakan media apapun. Sketsa tangan salah satunya, hanya saja sudah banyak *gadget* yang dapat membantu atau menggantikan peran sketsa tangan biasa. Menurut saya itu tidak praktis, mending langsung

aja pakai sketchup untuk cari ide dan kalau sudah dapat ide bisa langsung gambar presentasi yang lebih akurat. Tapi, meski bisa langsung pakai sketcup, sketsa tangan sepertinya tetap diperlukan. Walaupun mungkin sudah tidak pakai kertas dan tinta, tapi *tablet* dan *pen stylus*.

- c. *Mood Booster*. Osrithalita mengatakan bahwa, arsitektur adalah pekerjaan yang selalu tak henti memberikan tantangan, maka itu saya memerlukan penyemangat. Diperlukan ruang yang tenang dan musik Jazz, untuk bantu agar selalu *fresh* dan menghasilkan ide atau gagasan untuk menghasilkan desain atau untuk mendapatkan solusi ketika menghadapi permasalahan perancangan. Jawaban yang menunjukkan bahwa *mood booster* sangat diperlukan.

#### **5.2.5. Rangkuman Sikap Normatif**

Dari penjelasan sikap normatif ke-empat perempuan arsitek kasus studi sebagai praktisi arsitek yang telah disampaikan, dapat dirangkum seperti pada tabel 5.5. di halaman berikut (setelah ini).

Tabel 5.5. Rangkuman temuan sikap normatif keempat arsitek kasus studi

T E M U A N		S I K A P N O R M A T I F			
TOKOH ARSITEK INTI PERTANYAAN		Wendy Djuhara	Maria Rosantina	Daliana Suryawinata	Osrhithalita Gabriella
<b>A. Terkait Langsung Perancangan</b>					
1	<b>Ideologi Arsitektur</b>	Post modern	Modern & Kontekstual	Modern - Critical Regionalism	Modern - Tropis
2	<b>Arsitek Inspirator</b>	Silaban & Han Awal (lokal) Chiperfield & Hasegawa (Intern)	Magunwijaya & Silaban (lokal) L.I Kahn & Le Corbusier (Intern)	Tokoh Arsitek Muda Indonesia MVRDV & Rem KoolHas (Intern)	Wendy & Maria (lokal) Jacobsen & DII (Intern)
3	<b>Prioritas Dalam Rancangan</b>	Fungsi/Tata Ruang	Benar, Bagus & Berkelanjutan	TOR & Konteks Fisik Lingkungan	Konteks Fisik Lingkungan
4	<b>Metode desain terkait Fungsi</b>	Metode sama	Cara & proses sama	Prinsipnya sama	Metode sama
5	<b>Credo (Prinsip) Arsitektur</b>	Arsitektur Rasional	Kontekstual Arsitektur	Ecological & Social Responsible	Arsitektur Berkelanjutan
6	<b>Arsitektur &amp; Teknologi</b>	Teknologi alat bantu merancang	Alat bantu merancang & Produksi	Teknologi alat bantu merancang	Teknologi alat bantu merancang
<b>B. Tidak Terkait Langsung Perancangan</b>					
1	<b>Gender dalam Arsitektur</b>	Menolak Gender	Arsitek profesi bebas gender	Profesi bebas Gender	Profesi bebas Gender
2	<b>Media untuk berkreasi</b>	1) Sketsa - 2) Sketchup	1) Sketsa - 2) Sketchup	1) Sketsa - 2) Sketchup	1) Sketchup - 2) Sketsa
3	<b>Mood booster</b>	Deadline & Pemasukan	Tidak ada	Diskusi dengan tim	Music Jazz & Ruang yang tenang

Kategori Sikap Normatif :  *Doctrinaire Position*  *Categorical Systems* .



### 5.3. Temuan Proses Merancang

#### 5.3.1. Wendy Djuhara

##### 5.3.1.1. Rumah Widjarnako

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.6) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih rumah Widjarnako – Depok.

Tabel 5.6. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang Rumah Widjarnako

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
Jones	Fase Merancang	a. Terlibat semua tahapan dengan bobot berbeda b. Ada tim pendukung lebih untuk DED
	Metode Merancang	Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisa pada semua hal yg terkait.
	Strategi Tahapan Merancang	Perancangan dilakukan bertahap dan ada beberapa kali evaluasi, 2x pada pra-rancangan dan 3x di tahap pengembangan.
Broad bent	Pendekatan Merancang	a. Proses berjalan dgn pola coba dan perbaiki. b. Wujud dan ekspresi visualnya berangkat dari preseden.
Lawson	Strategi Pijakan Merancang	Posisi dan orientasi kamar anak serta ingin diapit taman menjadi dasar perancangan.
	Panduan Merancang	Paduan dari kebutuhan klien & usulan arsitek.
	Permasalahan Merancang	Lebih pada mendapatkan kesesuaian pada komposisi arsitektural dgn kebutuhan <i>owner</i> .
Dorst	Peran Merancang	Berperan 2 hal bagi arsitek, sebagai unjuk kemampuan kreatifitas, dan masalah teknisnya jadi pembelajaran .

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.6) proses merancang Wendy Djuhara pada objek arsitektur Rumah Widjarnako, adalah sebagai berikut:

#### 1. Fase Merancang

Pada dasarnya, Wendy Djuhara terlibat dalam semua tahapan kerja merancang. Bobot dan durasi keterlibatannya yang berbeda di tiap tahapnya. Tim arsitek yang ada tidak banyak (total 6 orang), namun telah ada pembagian kerja dalam proses merancang, telah ada pembagian kerja

antara perancang (sketsa, pra & pengembangan rancangan) dan penggambar (Gambar teknik/kerja). Untuk itu, temuan fase merancang yang ada adalah *Droughtmanship*.

## 2. Metode Merancang

Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisis pada semua data yang ada dan semua hal yang terkait sekaligus dapat ditelusuri. Berdasarkan pemikiran Jones (1992) temuan ini disebut sebagai metode merancang *Glass Box*.

## 3. Strategi Tahapan Merancang

Dalam upaya mendapatkan solusi rancangan yang optimal, strategi tahapan merancang yang dilakukan Wendy pada proyek ini adalah bertahap, dengan ada beberapa kali evaluasi, 2 (dua) kali pada pra-rancangan dan ada 3 (tiga) kali pada tahap pengembangan. Setelah itu, masuk tahap DED. Temuan strategi tahapan merancang yang dilakukan ini disebut sebagai *Cyclus*.

## 4. Pendekatan Merancang

Pada intinya, proses merancang layout dan gubahan massa dilakukan secara coba-coba (*trial and error*). Corat-coret sketsa ide, sampai menemukan *layout* yang dianggap sesuai. Pendekatan yang dilakukan adalah *Pragmatic*.

Terkait wujud dan ekspresi, berangkat dari ketertarikan personal Wendy pada arsitektur Jengki, yang pernah berjaya di Indonesia pada tahun 50 – 70 an (preseden). Pendekatan seperti ini, menurut Broadbent (1978) disebut pendekatan *Iconic*.

## 5. Strategi Pijakan Merancang

Permintaan khusus pemilik karena kondisi kesehatan anak yang memerlukan tingkat kelembaban pada kamar anak rendah, dan keinginan pemilik yang mengharpkan rumah yang terasa berada ditengah taman (penghijauan). Keinginan pemilik ini dijadikan Wendy sebagai titik pijak dalam merancang. Keinginan pemilik tersebut disebut sebagai *Primary Generator*.

#### 6. Panduan Merancang

Yang menjadi dasar acuan serta panduan utama dalam merancang rumah tinggal ini adalah kebutuhan pemilik serta pengguna. Dari jumlah kamar tidur, kamar mandi hingga ruang-ruang lainnya. Namun dalam beberapa hal, posisi tangga, karakter fisik dan spasial-nya, lebih pada pemikiran arsitek. Seperti yang disampaikan Lawson (2005), yang menjadi panduan rancangan adalah *Client & Formal*.

#### 7. Permasalahan Merancang

Setiap gubahan massa dan ruang tidak otomatis sesuai dengan tata letak ruang yang diinginkan pemilik/pengguna. Hal ini menjadi permasalahan yang dihadapi dalam merancang rumah tinggal ini. Permasalahan ini, oleh Lawson (2005) disebut *Radical & Formal*.

#### 8. Peran Merancang

Setiap karya arsitektur memiliki peran-nya masing-masing bagi arsitek. Bagi Wendy Djuhara, karya ini memiliki 2 (dua) peran, sebagai unjuk kemampuan kreatifitas, dan permasalahan teknisnya jadi pembelajaran. Seperti yang disampaikan Dorst (2009), peran merancang rumah ini adalah sebagai *as Aplied Creativity & as Learning*.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, dapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang rumah Widjarnako, yang dapat di lihat pada tabel 5.7 dibawah ini.

Tabel 5.7. Ringkasan Temuan Proses Merancang Rumah Widjarnako

BASIS TEORI		TEMUAN
J.C. Jones	Fase Merancang	<i>Droughtmanship</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Cyclus</i>
Broadbent	Pendekatan Merancang	<i>Pragmatic &amp; Iconic</i>
B. Lawson	Strategi Pijakan Merancang	<i>Primary Generator</i>
	Panduan Merancang	<i>Client dan Formal</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Radical &amp; Formal</i>
K. Dorst	Peran Merancang	<i>Aplied Creativity &amp; Learning</i>

### 5.3.1.2. *Shinning Star Kindergarten*, Bintaro

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.8) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih *Shinning Star Kindergarten*, Bintaro.

Tabel 5.8. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang *Shinning Star Kindergarten*, Bintaro.

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
Jones	Fase Merancang	a. Terlibat semua tahapan dengan bobot berbeda b. Pembagian kerja sudah ada. c. Peran arsitek utama masih ada tiap tahap.
	Metode Merancang	Proses berjalan berdasarkan tahapan dan analisa yang jelas dan dapat ditelusuri.
	Strategi Tahapan Merancang	Perancangan dilakukan bertahap, dimulai dari eksisting yang tumpang tindih dengan tahap sebelumnya.
Broodbent	Pendekatan Merancang	a. Secara prinsip, proses berjalan dengan <i>trial &amp; error</i> . b. Wujud & Ekspresi dari preseden.
Lawson	Strategi Pijakan Merancang	Tata ruang dan bentuk sebagai akibat kolom/balok eksisting.
	Panduan Merancang	Masalah teknis struktur eksisting dan permintaan <i>owner</i> melalui program ruang-nya.
	Permasalahan Merancang	Posisi letak kolom dan balok menjadi kendala utama selain lahan yang kurang memenuhi kebutuhan ruangnya.
Dorst	Peran Merancang	Kreatifitas, belajar teknis & sebagai model pemecahan masalah yang membantu perancangan lebih terstruktur.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.8) proses merancang Wendy Djuhara pada objek arsitektur *Shinning Star Kindergarten*, adalah sebagai berikut :

#### 1. Fase Merancang

Wendy terlibat dalam semua tahapan merancang sekolah ini, hanya bobot dan durasi keterlibatannya yang berbeda di tiap tahapnya. Tim arsitek yang ada tidak banyak (total 6 orang termasuk Wendy), namun ada pembagian

kerja dalam proses merancang dan pengembangan, serta penggambar kerja (DED). Untuk itu, fase merancang yang ada adalah *Droughtmanship*.

## 2. Metode Merancang

Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisis pada semua data yang ada, dan semua hal yang terkait sekaligus dapat ditelusuri. Metode merancang seperti ini, merujuk pemikiran Jones (1992) disebut sebagai metode *Glass Box*.

## 3. Strategi Tahapan Merancang

Perancangan dilakukan secara bertahap. Dalam upaya mendapatkan solusi rancangan yang optimal, perancangan berangkat dari kondisi eksisting. Karena proyek ini bersifat renovasi, strategi tahapan merancang yang dilakukan Wendy pada proyek ini adalah bertahap dan ada *overlapping*, dengan tahap yang sebelumnya. Strategi tahapan merancang yang dilakukan adalah *Incremental*.

## 4. Pendekatan Merancang

Proses merancang layout dan gubahan massa dilakukan dengan cara coba-coba (*trial and error*). Pendekatan yang dilakukan adalah *Pragmatic*. Untuk wujud dan ekspresi, berangkat dari ketertarikan personal Wendy pada arsitektur Jengki (preseden). Temuan pendekatan seperti ini, menurut Broadbent (1978) disebut pendekatan *Iconic*.

## 5. Strategi Pijakan Merancang

Gubahan massa dan ruang bangunan pada dasarnya berangkat dari kondisi eksisting, khususnya sistem struktur yang ada. Maka tata ruang dan bentuk dasar rancangan ini menyesuaikan konfigurasi yang ada. Pada intinya, kondisi eksisting menjadi pijakan rancangan keseluruhan. Pendekatan merancang ini disebut *Primary Generator*.

## 6. Panduan Merancang

Yang menjadi dasar acuan serta panduan utama dalam merancang tata ruang, dan wujud sekolah ini adalah masalah teknis struktur eksisting dan

permintaan *owner* melalui program ruang-nya. Maka yang menjadi panduan utama adalah *Client & Practical*.

#### 7. Permasalahan Merancang

Posisi kolom pemikul dan balok menjadi kendala teknis utama dalam pengaturan tata ruang. Selain itu, lahan yang kurang memenuhi total luasan kebutuhan ruangnya mejadi kendala yang perlu pemikiran khusus. Kendala-kendala yang menjadi permasalahan utama perancangan sekolah ini disebut sebagai *Formal & Practical*.

#### 8. Peran Merancang

Karya yang berpijak dari sistem struktur bangunan lama (renovasi), menimbulkan kerumitan sekaligus sebagai tantangan tersendiri. Memerlukan energi dan kreatifitas khusus, menjadi pembelajaran teknis dan sebagai model pemecahan masalah yang membantu perancangan lebih terstruktur. Bagi Wendy, karya berperan sebagai *Aplied Creativity, Learning & Problem Solving*.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang *Kindergarten*, yang dapat di lihat pada (tabel 5.9) dibawah ini.

Tabel 5.9. Ringkasan Temuan Proses Merancang *Shiningstar Kindergarten*

BASIS TEORI		TEMUAN
<b>J.C. Jones</b>	Fase Merancang	<i>Droughtmanship</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Incremental</i>
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	<i>Pragmatic &amp; Iconic</i>
<b>B. Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	<i>Primary Generator</i>
	Panduan Merancang	<i>Client and Practical</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Formal and Practical</i>
<b>K. Dorst</b>	Peran Merancang	<i>Aplied Creativity, Learning and Problem Solving</i>

### 5.3.2. Maria Rosantina

#### 5.3.2.1. Rumah Kalibata

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.10) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih Rumah Kalibata, Jakarta Selatan.

Tabel 5.10. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang Rumah Kalibata, Jakarta Selatan.

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
Jones	Fase Merancang	Pembagian pekerjaan sudah tersistem. Ada pembagian kerja antara perancang, tim pengembang, dan tim produksi. Serta ada pemisahan tim produksi berdasarkan elemennya. Dapat mempercepat waktu produksi.
	Metode Merancang	a. Proses berjalan berdasarkan tahapan, merumuskan masalah dan analisa yang jelas. b. Ide bentuk dasar terpicu permintaan <i>owner</i> .
	Strategi Tahapan Merancang	Prosedur berurutan dengan evaluasi pada beberapa poin. Lalu pada tahap pengembangan dan DED dikerjakan oleh 3 tim yang berbeda dikerjakan paralel.
Broad bent	Pendekatan Merancang	Representasi rasa aman dan terlindungi terlihat dari ketertutupan wajah bangunan.
Lawson	Strategi Pijakan Merancang	Keinginan <i>owner</i> menjadi pemicu ide atau pijakan perancangan.
	Panduan Merancang	Arahan dan pengaruh <i>owner</i> .
	Permasalahan Merancang	Masalah yang menonjol adalah masalah teknis, akibat dari prancangan selubung bangunan.
Dorst	Peran Merancang	a. Desain sebagai proses “pemecahan masalah”. b. Menarik bagi perancang, karna bisa memasukkan pandangan dan keyakinan pribadi.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.10) proses merancang Maria Rosantina pada objek arsitektur Rumah Kalibata, adalah sebagai berikut :

### 1. Fase Merancang

Arsitek Maria Rosantina memiliki tim yang lengkap. Namun begitu, keterlibatan Maria pada karya ini tetap pada semua tahap, terutama tahap ide awal dan pengembangan rancangan. Dengan adanya tim lengkap, pada titik tertentu pekerjaan dapat dikerjakan secara simultan. Pola kerja dengan tim dan sistem, jelas dapat mempercepat pekerjaan merancang. Merujuk pemikiran Jones (1992), fase merancang Maria dan tim adalah kombinasi dari *Droughtmanship & Design Methods*.

### 2. Metode Merancang

Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisis, seperti misalnya analisis lahan (arah gerak matahari, sirkulasi udara dll) dan analisis pola aktifitas penghuni. Termasuk pada semua data yang ada dan semua hal yang terkait sekaligus dapat ditelusuri. Metode Merancang seperti ini, merujuk Jones (1992) disebut sebagai metode *Glass Box*.

### 3. Strategi Tahapan Merancang

Prosedur kerja yang dilakukan adalah berurutan dengan evaluasi pada beberapa titik yang dianggap krusial. Karena sudah memiliki *data bank* mengenai detail teknis, maka pada tahap pengembangan dan DED dikerjakan oleh 3 tim yang berbeda dikerjakan secara paralel. Strategi yang diterapkan, menurut Jones (1992) adalah *Branching*.

### 4. Pendekatan Merancang

Representasi rasa aman dan terlindungi, terlihat dari ketertutupan wajah bangunan. Konsep ini sesuai dengan keinginan pemilik/pengguna. Pendekatan merancang yang dilakukan adalah pendekatan *Iconic*.

### 5. Strategi Pijakan Merancang

Keinginan owner menjadi pemicu ide atau pijakan gubahan massa dan ruang. Maka tata ruang dan bentuk dasar rancangan ini menyesuaikan konsep yang ada. Pada intinya, yang menjadi pijakan rancangan adalah keinginan *owner*. Strategi merancang ini disebut *Primary Generator*.

## 6. Panduan Merancang

Yang menjadi dasar acuan serta panduan utama dalam merancang tata ruang, dan wujud rumah ini adalah permintaan *owner* melalui arahan kebutuhan ruang dan zonasi-nya. Maka yang mejadi panduan utama adalah *Client*.

## 7. Permasalahan Merancang

Masalah yang menonjol adalah masalah teknis, akibat dari prancangan selubung bangunan. Sistem struktur penopang bata *roaster* sekeliling bangunan menjadi persoalan tersendiri. Permasalahan ini juga terkait dengan konfigurasi peletakan kolom terkait tata ruang. Kendala yang ada menjadi permasalahan yang disebut *Practical & Formal*

## 8. Peran Merancang

Karya arsitektur rumah kalibata ini, memiliki dua peran bagi Maria dalam proses merancanganya, yaitu :

- a. Rancangan sebagai proses “pemecahan masalah’ dari kebutuhan *owner*.
- b. Menarik (tantangan) bagi perancang, karena bisa memasukkan pandangan dan keyakinan pribadi.

Karena itu, karya ini berperan menjadi *As Problem Solving and as a Game*.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang Rumah Kalibata, yang dapat di lihat pada (tabel 5.11) dibawah ini.

Tabel 5.11. Ringkasan Temuan Proses Merancang Rumah Kalibata, Jakarta Selatan.

BASIS TEORI		TEMUAN
J.C. Jones	Fase Merancang	<i>Droughtmanship &amp; Design Methods</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Branching</i>
Broadbent	Pendekatan Merancang	<i>Iconic</i>
B. Lawson	Strategi Pijakan Merancang	<i>Primary Generator</i>
	Panduan Merancang	<i>Client</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Practical &amp; Formal</i>
K. Dorst	Peran Merancang	<i>As Problem Solving and as a Game</i>

### 5.3.2.2. Stadion Baseball

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.12) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih Stadion Baseball, Senayan.

Tabel 5.12. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang Stadion Baseball, Senayan

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
Jones	Fase Merancang	Pembagian pekerjaan yang cukup jelas. Waktu produksi yang lebih ringkas.
	Metode Merancang	Perancangan yang berbasis analisa dan dapat ditelusuri prosesnya.
	Strategi Tahapan Merancang	Hanya pra-rancangan dikerjakan bersama partner. Pada tahap pengembangan telah melibatkan 6 tim yang bekerja secara simultan.
Broodt	Pendekatan Merancang	a. Undakan tribun jadi inspirasi bentuk lisplang atap. b. Standar gedung baseball yang berlaku secara internasional.
Lawson	Strategi Pijakan Merancang	Pola aktifitas, penonton, arah matahari dan standar-standar yang berlaku menjadi dasar yang wajib sebagai landasan dalam merancang.
	Panduan Merancang	Fokus pada TOR dan standar yang berlaku.
	Permasalahan Merancang	Gambar teknis berkejaran waktu dengan pelaksanaan konstruksi di lapangan.
Dorst	Peran Merancang	Karya yang dirancang dirasakan sebagai pembelajaran dan tantangan.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.12) proses merancang Maria Rosantina pada objek arsitektur Stadion Baseball, adalah sebagai berikut :

#### 1. Fase Merancang

Karena tim arsitektur Maria Rosantina sangat lengkap, maka penanganan proyek stadion baseball ini dapat berjalan sebagaimana mestinya. Pembagian pekerjaan yang cukup jelas. Ada tim perancang lapis kedua setelah Maria, ada tim pengembang rancangan, ada tim DED dan ada tim teknis (struktur dan ME), walau sebagian tim teknis bersifat *ad hoc*.

Dengan semua yang ada dan berjalan, fase merancang yang dilakukan adalah *Droughtmanship & Design Methods*.

## 2. Metode Merancang

Perancangan yang dilakukan berpijak pada dua analisis yang komprehensif. Analisis lahan dan analisis fungsi yang merujuk pada TOR yang wajib dipenuhi dan diikuti. Semua hasil analisis tercatat dengan baik dan resmi. Sehingga bisa diperlukan dan dapat ditelusuri. Metode merancang dengan proses analisa lengkap dan ketat, namun peran arsitek utama masih cukup besar, maka metode merancang bangunan disebut metode *Glass Box*.

## 3. Strategi Tahapan Merancang

Ide paling awal dari saya, lalu diskusi intens dengan partner utama hingga tahap pra-rancangan di presentasikan. Ketika pihak *owner* menyetujui tahap pra-rancangan, 6 tim arsitek langsung terlibat dengan pembagian tugasnya masing-masing. Tim pengembangan rancangan arsitektur dan tim pengembangan interior berjalan bersamaan secara mandiri. Tim teknis struktural dan ME dilibatkan ketika pengembangan rancangan mencapai +/- 35%. Semua berjalan simultan dan melakukan kordinasi rutin setiap minggunya. Strategi tahapan merancang yang dikerjakan Maria dan tim, menurut Jones (1992) adalah Strategi *Branching*.

## 4. Pendekatan Merancang

Ada dua pendekatan yang dilakukan Maria, bentuk dan TOR (fungsional). Untuk bentuk, Maria terinspirasi pada undakan tribun. Menurutnya undakan tribun adalah sesuatu yang mencitrakan tempat penonton sebuah stadion bagi banyak orang. Karena itu, undakan tribun digunakan sebagai rujukan bentuk lisplang atap satdion ini. Untuk pendekatan fungsional, menggunakan standar stadion baseball yang berlaku di tingkat internasional. Dengan demikian pendekatan yang dilakukan Maria adalah pendekatan kombinasi dari *Iconic & Canonic*.

#### 5. Strategi Pijakan Merancang

Beberapa hal yang vital bagi stadion menjadi pijakan utama dalam merancang. Seperti misalnya, pola aktifitas atlit, penonton, arah matahari, kebutuhan dan standar dimensi ruang yang berlaku menjadi dasar yang wajib sebagai landasan dalam merancang stadion. Dengan demikian strategi yang digunakan untuk merancang stadion ini adalah kombinasi *Primary Generator* dan *Centered Idea*.

#### 6. Panduan Merancang

TOR yang diberikan *owner/client* dan standar-standar yang berlaku menjadi panduan kami membuat program dan analisis ruang, denah dan bentuk bangunan yang menyesuaikan lapangan kegiatan sebagai bagian utama dari fungsi stadion ini. Maka panduan tersebut disebut sebagai *Client & Radical*.

#### 7. Permasalahan Merancang

Masalah utama karena proyek ini berjalan dengan sistem *fastrack*, artinya karena masalah waktu, maka pelaksanaan di lapangan bersamaan dengan gambar DED. Penggambaran DED berjalan +/- 20%, dilapangan sudah mulai eksekusi. Beberapa bagian bahkan berbasis gambar pengembangan. Maka gambar pengembangan harus akurat (mirip DED). Permasalahan ini disebut sebagai permasalahan *Practical*.

#### 8. Peran Merancang

Proyek ini, selain pertama kali bagi Maria membuat stadion dengan standar internasional, juga pertama kali pula dengan pola kerja *fastrack*, membuat proyek ini jadi pembelajaran. Selain itu, proyek ini dengan segala masalah yang ada, jadi tantangan bagi Maria. Maka proyek ini berperan ganda bagi Maria, sebagai *as learning & a Game*.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang Stadion Baseball, yang dapat di lihat pada tabel 5.13 dibawah ini.

Tabel 5.13. Ringkasan Temuan Proses Merancang Stadion Baseball, Senayan

BASIS TEORI		TEMUAN
<b>J.C. Jones</b>	Fase Merancang	<i>Droughtmanship &amp; Design Methods</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Branching</i>
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	<i>Iconic &amp; Canonic</i>
<b>B. Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	<i>Primary Generator &amp; Centered Idea</i>
	Panduan Merancang	<i>Client &amp; Radical</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Practical &amp; Formal</i>
<b>K. Dorst</b>	Peran Merancang	<i>As learning &amp; as a Game</i>

### 5.3.3. Daliana Suryawinata

#### 5.3.3.1. Eco House

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.14) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih *Eco House*, Bandung.

Tabel 5.14. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang *Eco House*, Bandung

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
<b>Jones</b>	Fase Merancang	Pembagian pekerjaan yang cukup jelas. Waktu produksi yang lebih efisien.
	Metode Merancang	Perancangan yang berbasis data dan analisa lengkap.
	Strategi Tahapan Merancang	a. Melibatkan tim yang bekerja secara mandiri. b. Ada koordinasi dan evaluasi rutin.
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	a. Pola aktifitas menjadi rujukan b. Ruang terbuka hijau yang maksimal.
<b>B. Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	a. Keinginan <i>client</i> . b. Efisiensi, efektifitas operasional dan perawatan bangunan. c. Sumbu imajiner pada bayangan dari bangunan tetangga.
	Panduan Merancang	Fokus pada fungsi dan pengguna.
	Permasalahan Merancang	Yang utama <i>layout</i> memenuhi kebutuhan, sekaligus memenuhi aspek komposisi visual.
<b>Dorst</b>	Peran Merancang	Sebagai pemecahan masalah dan tantangan.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.14) proses merancang Daliana Suryawinata pada objek arsitektur *Eco House*, adalah sebagai berikut:

1. Fase Merancang

Arsitek Daliana Suryawinata memiliki tim yang lengkap. Pada objek arsitektur ini, Daliana terlibat *intens* dari ide paling awal hingga pengembangan tahap 1. Setelah itu tim arsitek lebih dominan berperan, karena adanya tim lengkap, maka pengembangan lanjut dapat jalan bersamaan dengan tim gambar teknis. Adanya pola kerja dengan tim dan sistem, menjadikan pekerjaan merancang lebih cepat. Merujuk pemikiran Jones (1992), fase merancang Daliana dan tim adalah kombinasi dari *Droughtmanship & Design Methods*.

2. Metode Merancang

Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisis yang sistematis, seperti misalnya analisis lahan (arah gerak matahari, sirkulasi udara dll), termasuk pada semua data yang ada dan semua hal yang terkait sekaligus dapat ditelusuri. Peran Daliana dalam proyek sebagai perancang masih cukup besar. Metode merancang seperti ini, merujuk Jones (1992) disebut sebagai metode *Glass Box*.

3. Strategi Tahapan Merancang

Sejak rancangan pengembangan tahap 1, tim arsitek mulai terlibat banyak dan bekerja secara mandiri secara bersamaan. Ini dimungkinkan karena anggota tim-nya ada dan tim Daliana (SHAU), memiliki *data resource* dan *template* desain yang memadai. Karena bekerja secara mandiri, maka ada koordinasi dan evaluasi rutin. Strategi tahapan merancang yang dijalankan adalah strategi *Branching*.

4. Pendekatan Merancang

Pendekatan merancang yang dilakukan terbilang sederhana namun sekaligus rasional dan tentunya fungsional. Dua pertimbangan dalam

pendekatan merancang pada *eco house* ini yaitu, pola aktifitas menjadi rujukan dan optimasi ruang terbuka hijau secara maksimal. Pendekatan yang digunakan tersebut adalah pendekatan *Pragmatic & Canonic*.

#### 5. Strategi Pijakan Merancang

Dalam merancang gubahan massa dan ruang, satu pertimbangan dengan dua turunannya yang menjadi pijakan, yaitu keinginan *client* pada sebuah kesederhanaan yang diterjemahkan menjadi efisiensi dan efektifitas operasional hariannya. Keinginan *client* ini yang menjadi pijakan merancang disebut *Centered Idea*.

#### 6. Panduan Merancang

Banyak hal yang dapat menjadi panduan merancang. Dalam konteks *Eco House* Daliana hanya fokus pada fungsi dan pengguna. Karena itu yang mejadi panduan utama adalah *Client*.

#### 7. Permasalahan Merancang

Ada 2 (dua) hal yang jadi persoalan utama pada objek arsitektur ini, yaitu meyakinkan *client* bahwa rancangan yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan berikut target operasional yang diharapkan, dan sekaligus memenuhi komposisi gubahan massa dan ruang yang memadai. Permasalahan merancang ini disebut sebagai *Radical & Formal*.

#### 8. Peran Merancang

Hasil rancangan yang diharapkan adalah rumah tinggal yang disatu pihak, efisien & efektif dalam operasionalnya serta *layout* yang sesuai dengan karakter perilaku penggunanya, dilain pihak memiliki gubahan massa yang memenuhi komposisi visualnya. Karena itu, karya arsitektur ini memiliki dua peran bagi Daliana, yaitu *As Problem Solving & as a Game*.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang *Eco House*, yang dapat di lihat pada tabel 5.15 dibawah ini.

Tabel 5.15. Ringkasan Temuan Proses Merancang *Eco House*

BASIS TEORI		TEMUAN
<b>J.C. Jones</b>	Fase Merancang	<i>Droughtmanship &amp; Design Methods</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Branching</i>
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	<i>Pragmatic &amp; Canonic</i>
<b>B. Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	<i>Centered Idea</i>
	Panduan Merancang	<i>Client</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Radical &amp; Formal</i>
<b>K. Dorst</b>	Peran Merancang	<i>As Problem Solving &amp; as a Game</i>

### 5.3.3.2. *Micro Library* Warak Kayu

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.16) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih *Micro Library Warak kayu*, Semarang.

Tabel 5.16. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang Warak Kayu, Semarang

BASIS TEORI		TEMUAN
<b>Jones</b>	Fase Merancang	Proses dari sebuah sistem yang menuju <i>decision making</i> , dalam standar berupa: analisis, sintesis, <i>problem seeking</i> , <i>problem solving</i> , dan pendekatan rasional dalam membuat keputusan yang dipadu dengan kreativitas perancang utama.
	Metode Merancang	a. Analisa tahapan lengkap. b. Perancangan dibuat berbasis prosedur, kriteria dan kesepakatan bersama tim.
	Strategi Tahapan Merancang	Strategi yang dikerjakan secara tim, terpisah (mandiri) dan bersamaan.
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	a. Ekspresi selubung bangunan berangkat dari preseden ( <i>zollinger</i> ). b. Dengan pertimbangan penerimaan masyarakat, selubung di narasikan sebagai metafora mahluk “warak”.
<b>Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	Solusi rancangan berfokus atau mengarah pada ide dasar.
	Panduan Merancang	3 aspek yang berpengaruh dan mempengaruhi bangunan ini.

	Permasalahan Merancang	Masalah teknis ketahanan material dan masalah konsep visual.
<b>Dorst</b>	Peran Merancang	a. Wujud kreativitas sang arsitek berikut tim. b. Menarik karena menerapkan gagasan dan pandangan pribadi.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.16) proses merancang Daliana Suryawinata pada objek arsitektur *Micro Library Warak Kayu*, adalah sebagai berikut :

#### 1. Fase Merancang

Karena adanya tim yang lengkap, pembagian pekerjaan yang cukup jelas sistem kerja juga sudah ada, sehingga rancangan merupakan hasil analisis dan sintesis yang rasional. Dibantu tim pengembang rancangan yang berjalan mandiri serta bersamaan dengan tetap koordinasi mingguan dengan tim perancang utama dan tim DED. Dengan demikian fase merancang yang dilakukan adalah kombinasi *Draughtmanship & Design Methods*.

#### 2. Metode Merancang

Dengan memiliki tim lengkap, Daliana dan tim melakukan tahapan analisa komprehensif. Perancangan dibuat berbasis prosedur yang jelas, kriteria dan sistem kerja baku hasil yang telah ditetapkan bersama tim. Sehingga perancangan tidak terlalu bergantung pada seseorang. Sehingga arsitek utama tidak harus terlibat jauh, cukup hanya di tahap pra-rancangan. Dengan demikian metode merancang yang dilakukan adalah *Glass Box & Self-Organizing Systems*.

#### 3. Strategi Tahapan Merancang

Dengan adanya tim lengkap, strategi yang dikerjakan Daliana dan tim adalah bekerja secara mandiri dan bersamaan. Ada jadwal evaluasi dan iteratif dapat tetap berjalan sekaligus koordinasi untuk banyak hal selain masalah rancangan. Strategi tahapan yang digunakan adalah *Branching*.

#### 4. Pendekatan Merancang

Dari wawancara terungkap bahwa, pada dasarnya pendekatan merancang yang digunakan berangkat dari struktur “*zollinger*” (preseden). Kemudian

karena pertimbangan kemudahan penerimaan masyarakat, maka selubung dengan pola struktur *zollinger* di narasikan sebagai mahluk mitos “warak”. Dengan demikian pendekatan yang digunakan dapat dikatakan sebagai pendekatan *Iconic & Analogical*.

#### 5. Strategi Pijakan Merancang

Yang menjadi ide dasar bangunan ini adalah “keterbukaan”, baik secara fisik maupun fungsional sehingga semua elemen perlu menunjukkan itu. Maka dapat dikatakan “keterbukaan” sebagai ide dasar menjadi pijakan merancang yang disebut sebagai strategi *Centered Idea*.

#### 6. Panduan Merancang

3 (tiga) aspek yang dipertimbangkan Daliana sebagai panduan dan yang mempengaruhi rancangan bangunan ini, yaitu (1) Tujuan dan guna bangunan ini sendiri. (2) Karakter pemilik (pemda). (3) Karakter material yang digunakan. Karena itu, menurut Lawson (2005), panduan merancang yang digunakan adalah *Client, Practical & Radical*.

#### 7. Permasalahan Merancang

Sejauh yang dapat diingat Daliana, masalah itu adalah masalah material. Hasil diskusi panjang dengan beberapa pihak memutuskan pemilihan material ini. Karena material ini selain pertimbangan *endurance* juga terkait ekspresi visual yang diharapkan. Karena permasalahan yang ada adalah *Practical & formal*.

#### 8. Peran Merancang

Proyek ini telah memberi kesempatan dan tantangan untuk menumpahkan energi kreatif dari sang arsitek utama. Melalui proyek ini, Daliana dan tim dapat menerapkan hampir semua ide dan pemikiran yang terkait *urbanism architecture*. Sehingga peran proyek ini adalah kombinasi dari *As Applied Creativity & as a Game*.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang *Micro Library Warak Kayu*, yang dapat di lihat pada tabel 5.17 dibawah ini.

Tabel 5.17. Ringkasan Temuan Proses Merancang *Micro Library* Warak Kayu, Semarang

BASIS TEORI		TEMUAN
<b>J.C. Jones</b>	Fase Merancang	<i>Droughtmanship &amp; Design Methods</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box &amp; Self-Organizing Systems</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Branching</i>
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	<i>Iconic &amp; Analogical</i>
<b>B. Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	<i>Centered Idea</i>
	Panduan Merancang	<i>Client, Practical &amp; Radical</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Practical &amp; Formal</i>
<b>K. Dorst</b>	Peran Merancang	<i>As learning &amp; as a Game</i>

### 5.3.4. Osrithalita Gabriella

#### 5.3.4.1. Saraswati *House*, Cipete

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara (tabel 5.18) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih Saraswati *House*, Cipete.

Tabel 5.18. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang Saraswati *House*, Cipete

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
<b>Jones</b>	Fase Merancang	a. <i>Pre-liminary</i> dengan partner. b. Pengembangan bersama tim. c. Pembagian pekerjaan sudah tersistem. Ada pembagian kerja, pengembangan, teknis produksi.
	Metode Merancang	Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisa pada semua hal yang terkait, bukan intuisi.
	Strategi Tahapan Merancang	a. Tahap paling awal hingga <i>pre-liminary</i> , menggunakan prinsip prosedur siklus. b. Tahap pengembangan, ada pembagian tugas dengan tim yang terlibat dan bekerja paralel. Tim secara reguler berkordinasi dengan arsitek utama.
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	a. Secara prinsip, proses berjalan dengan pola coba dan perbaiki. b. Wujud dan ekspresi visualnya hasil penyesuaian dari simulasi.

<b>Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	Zonasi ruang secara vertikal dan optimasi pencahayaan alami serta sirkulasi udara jadi pijakan dan pemantik ide dalam proses merencangnya.
	Panduan Merancang	Kebutuhan dan keinginan <i>client</i> yang berpengaruh dan jadi panduan.
	Permasalahan Merancang	Masalah lebih pada mendapatkan kesesuaian antara komposisi dan ekspresi visual dengan kebutuhan <i>owner</i> .
<b>Dorst</b>	Peran Merancang	Proyek ini berperan menjadi 2 hal bagi arsitek, selain sebagai pembelajaran, juga sebagai pendorong perkembangan diri sebagai arsitek.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.18) proses merancang Osrithalita Gabriella pada objek arsitektur Saraswati *House*, adalah sebagai berikut:

#### 1. Fase Merancang

Arsitek Osrithalita memiliki tim yang cukup lengkap. Pada objek arsitektur ini, Osrithalita terlibat di semua tahap. Dari mencari ide paling awal hingga tahap akhir (tahap DED). Hanya intensitasnya berbeda di setiap tahapnya. Pada tahap pengembangan, tim arsitek mulai terlibat lebih dominan, karena adanya tim lengkap, maka pengembangan rancangan di bagi dalam 3 bagian, arsitektur, interior dan area *service*. Semua berjalan bersamaan. Tim gambar teknis mulai bekerja ketika tahap pengemabangan telah berjalan +/- 50%. Merujuk pemikiran Jones (1992), fase merancang Osrithalita dan tim adalah kombinasi dari *Draughtmanship & Design Methods*.

#### 2. Metode Merancang

Proses merancang berjalan berdasarkan tahapan dan rangkaian analisis yang rinci dan sistematis, seperti misalnya analisis lahan (mobilitas kendaraan, arah gerak matahari, sirkulasi udara dll), termasuk semua data yang ada dan yang terkait sekaligus dapat ditelursuri. Peran Osrithalita dalam proyek sebagai perancang masih cukup dominan. Metode merancang seperti ini, merujuk Jones (1992) disebut sebagai metode *Glass Box*.

### 3. Strategi Tahapan Merancang

Sejak rancangan pengembangan tahap awal, tim arsitek mulai banyak terlibat dan bekerja secara mandiri secara bersamaan. Ini dimungkinkan karena anggota tim-nya ada dan memiliki kemampuan yang menurut Osrithalita bisa dipercaya. Dalam proses pengembangan rancangan, selalu ada evaluasi (proses iteratif). Kemudian karena tim bekerja secara mandiri, maka selalu ada koordinasi rutin. Strategi tahapan merancang yang dijalankan ini adalah strategi *Cyclus & Branching*.

### 4. Pendekatan Merancang

Proses mencari ide dengan melakukan model *trial and error*. Setelah didapat bentuk dasar, dikembangkan untuk tahap *pre-liminary*, untuk presentasi ke *client*. Ketika masuk ke tahap pengembangan rancangan, dilakukan simulasi komputer untuk mengetahui paparan radiasi panas matahari. Bersama tim mengembangkan rancangan hasil masukan dari simulasi, jadi wujud dan ekspresi bangunan bisa dikatakan hasil penyesuaian dari hasil simulasi. Pendekatan merancang yang dilakukan dapat disebut sebagai pendekatan *Pragmatic*.

### 5. Strategi Pijakan Merancang

Pembagian pengguna secara vertikal adalah jawaban dari permintaan pengguna akan privasi. Karena itu, zonasi ruang secara vertikal dan optimasi pencahayaan alami serta sirkulasi udara jadi pijakan dan pemantik ide dalam proses merencananya. Dua hal ini yang menjadi pijakan merancang disebut *Centered Idea*.

### 6. Panduan Merancang

Kebutuhan ruang dan keinginan privasi *client* yang ingin ada pemisahan antara dua keluarga penghuni dan juga area *service* yang menjadi panduan dan berpengaruh pada rancangan. Karena itu yang menjadi panduan utama adalah *Client*.

## 7. Permasalahan Merancang

Yang cukup menjadi persoalan adalah dua hal yang tidak mudah disatukan. Jadi permasalahan lebih pada mendapatkan kesesuaian antara komposisi dan ekspresi visual dengan kebutuhan *owner*. Permasalahan merancang ini disebut sebagai *Radical & Formal*.

## 8. Peran Merancang

Osrithalita meyakini, disetiap proyek selalu mendapat pelajaran baru, kadang teknis, kadang masalah perancangan. Di proyek ini, dia merasa belajar mengenai bagaimana merancang untuk dua pasang keluarga dalam satu bangunan. Di proyek ini juga, bagian dari pengembangan diri, maka proyek ini berperan menjadi 2 hal bagi arsitek, selain sebagai pembelajaran, juga sebagai pendorong perkembangan diri sebagai arsitek. Ini berarti, proyek ini berperan sebagai *Learning & Evolution* bagi Osrithalita.

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang Saraswati House, yang dapat di lihat pada tabel 5.19 dibawah ini.

Tabel 5.19. Ringkasan Temuan Proses Merancang Saraswati house, Cipete.

BASIS TEORI		TEMUAN
J.C. Jones	Fase Merancang	<i>Droughtmanship &amp; Design Methods</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Cyclus &amp; Branching</i>
Broadbent	Pendekatan Merancang	<i>Pragmatic</i>
B. Lawson	Strategi Pijakan Merancang	<i>Centered Idea</i>
	Panduan Merancang	<i>Client</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Radical &amp; Formal</i>
K. Dorst	Peran Merancang	<i>Learning &amp; Evolution</i>

### 5.3.4.2. Masjid Al-Hurriyah

Dari inti jawaban yang telah diperoleh melalui proses strukturisasi jawaban wawancara sebelum ini, didapat ringkasan inti jawaban pertanyaan wawancara

(tabel 5.20) yang terkait dengan proses merancang objek arsitektur terpilih Masjid Al-Hurriyah, Pasar Minggu.

Tabel 5.20. Ringkasan Inti Jawaban Proses Merancang Masjid Al-Hurriyah, Pasar.Minggu.

BASIS TEORI		INTI JAWABAN
Jones	Fase Merancang	Sudah ada pembagian pekerjaan yang cukup jelas. Pembagian kerja antara perancang dan tim produksi, serta ada pemisahan produksi berdasarkan elemen-nya. Waktu produksi yang lebih efisien.
	Metode Merancang	a. Analisa dengan tahapan jelas. b. Perancangan berbasis hasil analisa rinci dan menyeluruh.
	Strategi Tahapan Merancang	Langkah yang dikerjakan dengan pola linier, tetapi di tempat tertentu dapat dievaluasi, untuk menentukan apakah sudah layak diteruskan kelangkah berikutnya atau kembali mengulang langkah sebelumnya.
Broad bent	Pendekatan Merancang	a. Bentuk atap representasi hirarki suci dan “kata Allah” huruf arab. b. Tata ruang sesuai tata ibadah.
Lawson	Strategi Pijakan Merancang	Kiblat & hemat energi menjadi pijakan utama sebagai panduan rancangan.
	Panduan Merancang	Fokus dengan tujuan dari bangunan ini di rancang.
	Permasalahan Merancang	Masalah yang menonjol adalah masalah biaya, di mana berdampak pula pada masalah teknis.
Dorst	Peran Merancang	a. Karya adalah wujud kreatifitas sang arsitek b. Menarik bagi para perancang karena dapat memasukkan pandangan dan agenda pribadi yang menyebabkan keterikatan personal dengan pekerjaan perancangan.

Berlandas pada 4 (empat) teori merancang yang telah dijabarkan pada bab 2 sebelum ini, maka temuan yang didapat dari ringkasan inti jawaban (tabel 5.20) proses merancang Osrithalita Gabriella pada objek arsitektur Masjid Al-Hurriyah, adalah sebagai berikut :

#### 1. Fase Merancang

Pada karya ini, meski memiliki tim dan sistem kerja yang sudah cukup baku, tapi pada karya ini, Osrithalita terlibat cukup banyak di semua tahapan rancangan. Hanya saja bobot keterlibatannya berbeda di setiap tahapnya.

Fase merancang Osrithalita pada karya ini sama dengan karya rumah saraswati, yaitu kombinasi dari *Draughtmanship & Design Methods*.

## 2. Metode Merancang

Proses merancang berjalan berbasis prosedur, tahapan dan rangkaian analisis yang sistematis, termasuk observasi lapangan dan pengumpulan semua data yang ada dan yang terkait sekaligus dapat ditelusuri. Metode Merancang seperti ini, merujuk Jones (1992) disebut sebagai metode *Glass Box*.

## 3. Strategi Tahapan Merancang

Tim arsitek mulai banyak terlibat sejak awal tahap pengembangan dan bekerja secara mandiri serta bersamaan. Ini dimungkinkan karena anggota tim-nya ada dan memiliki kemampuan yang menurut Osrithalita bisa dipertanggung jawabkan. Dalam proses pengembangan rancangan, selalu ada evaluasi (proses iteratif). Kemudian setelah itu tim bekerja secara mandiri, maka itu selalu ada koordinasi rutin. Strategi tahapan merancangan yang dijalankan ini adalah strategi *Cyclus & Branching*.

## 4. Pendekatan Merancang

Bentuk atap yang terinspirasi dari Asma Allah, penataan ruang yang ada mengikuti pakem yang ada (rumah ibadah), dan efisiensi sekaligus optimasi energi matahari berikut optimasi cahaya alami. Pendekatan merancang yang dilakukan pada masjid ini dapat disebut sebagai pendekatan, *Analogical* dan *Canonic*.

## 5. Strategi Pijakan Merancang

Arah kiblat, arah sakral umat Muslim dan hemat energi menjadi pijakan utama sebagai panduan rancangan. Dua hal ini yang menjadi pijakan merancang disebut *Centered Idea*.

## 6. Panduan Merancang

Kebutuhan ruang dan keinginan *client* yang mejadi panduan. Namun begitu, gubahan massa yang “khusus” menjadi perhatian khusus Osrithalita. Karena itu yang mejadi panduan utama adalah *Client & Formal*.

## 7. Permasalahan Merancang

Masalah yang menonjol dalam proses merancang masjid ini ada dua. Masalah pertama, masjid ini ingin hadir dengan bentuk yang “khusus”, yang *Iconic*, dan masalah kedua adalah minimnya anggaran yang tersedia. Permasalahan ini disenut sebagai *Practical & Formal*.

## 8. Peran Merancang

Karya Masjid ini telah memberi kesempatan dan tantangan untuk menumpahkan kreativitas. Melalui proyek ini, Osrithalita dan tim dapat menerapkan semua gagasan dan pemikiran akan gubahan massa dan ruang sebuah arsitektur Masjid. Sehingga peran proyek ini adalah kombinasi dari *As Applied Creativity & as a Game*

Dari uraian dan rincian yang telah disampaikan, temuan yang didapat ditabulasikan sebagai ringkasan temuan proses merancang Masjid Al-Hurriyah, yang dapat di lihat pada tabel 5.21 dibawah ini.

Tabel 5.21. Ringkasan Temuan Proses Merancang Masjid Al-Hurriyah

BASIS TEORI		TEMUAN
<b>J.C. Jones</b>	Fase Merancang	<i>Droughtmanship &amp; Design Methods</i>
	Metode Merancang	<i>Glass Box</i>
	Strategi Tahapan Merancang	<i>Cyclus &amp; Branching</i>
<b>Broadbent</b>	Pendekatan Merancang	<i>Analogical &amp; Canonic</i>
<b>B. Lawson</b>	Strategi Pijakan Merancang	<i>Centered Idea</i>
	Panduan Merancang	<i>Client &amp; Formal</i>
	Permasalahan Merancang	<i>Practical &amp; Formal</i>
<b>K. Dorst</b>	Peran Merancang	<i>As Creativity &amp; as a Game</i>

Sebagai rangkuman dari semua temuan proses merancang dari keempat perempuan arsitek kasus studi, dapat dilihat pada tabel 5.22 yang ada di halaman setelah ini.



## BAB 6

### KESIMPULAN DAN CATATAN PENUTUP

#### 6.1. Kesimpulan

##### 6.1.1 Kategori Sikap Normatif Keempat Arsitek Kasus Studi

Berlandas pada hasil analisis mengenai kategori sikap normatif yang terkait langsung maupun tak langsung dengan perancangan keempat arsitek yang menjadi kasus studi, diperoleh temuan kategori sikap normatif seperti yang disajikan dalam rangkuman kategori sikap normatif pada tabel 6.1 dibawah ini.

Tabel 6.1. Rangkuman kategori Sikap Normatif keempat arsitek kasus studi

Kasus Studi	Wendy		Maria		Daliana		Osrihalita	
	Doctrinaire Position	Categorical Systems						
Pemikiran Peter G. Rowe Sebagai Basis Pertanyaan Sikap Normatif								
<b>Terkait langsung pada perancangan</b>								
1 Ideologi Arsitektur		●		●		●		●
2 Arsitek inspirator		●		●		●		●
3 Prioritas dalam Rancangan	●		●		●			●
4 Metode terkait Fungsi	●		●		●		●	
5 Prinsip (Credo) Arsitektur		●		●		●		●
6 Peran Teknologi dlm Arsitektur	●		●		●		●	
<b>Tidak Terkait langsung pada perancangan</b>								
1 Gender dalam Arsitektur	Menolak Gender		Bebas Gender		Tidak ada Gender		Bebas Gender	
2 Media untu berkreasi	Sketsa - Sketchup							
3 Mood Booster	Deadline pemasukan		Tidak ada		Diskusi dengan tim		Rg tenang + Jazz	

Dari tabel 6.1 dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- Sikap Normatif terkait langsung dengan perancangan

- Kategori *Doctrinaire Position*

- Wendy Djuhara, Maria Rosantina dan Daliana Suryawinata

Ketiga arsitek memiliki kesamaan sikap normatif dalam hal : Prioritas dalam rancangan, metode rancang yang terkait fungsi dan peran teknologi dalam arsitektur.

a.2. Osrithalita Gabriella

Arsitek ini, memiliki dua sikap normatif dalam kegori ini, yaitu metode rancang yang terkait fungsi dan peran teknologi dalam arsitektur.

a.3. Ada dua kesamaan sikap pada keempat arsitek yaitu mengenai metode rancang yang terkait fungsi dan peran teknologi dalam arsitektur. Ini menggambarkan pada kedua hal itu, sikap keempat perempuan arsitek dapat dikatakan bersifat baku.

a.4. Ada perbedaan satu sikap dari Osrithalita dibanding tiga arsitek lainnya, yaitu mengenai prioritas dalam rancangan. Meski tidak ada pertanyaan mendalam mengenai ini, namun dari wawancara yang telah dilakukan, hal ini dapat diperkirakan kecenderungannya adalah terkait dengan usia dan jam terbang. Osrithalita masih sangat terbuka pada semua opsi dan masih terus ber eksplorasi pada kemungkinan-kemungkinan lain.

b. Kategori *Categorical Systems*

b.1. Wendy Djuhara, Maria Rosantina dan Daliana Suryawinta

Ketiga arsitek memiliki kesamaan kategori sikap normatif dalam hal ideologi arsitektur, arsitek Inspirator dan Prinsip (*Credo*) arsitektur.

b.2. Osrithalita Gabriella

Memiliki empat sikap dalam kategori ini, yaitu: ideologi arsitektur, arsitek inspirator, prioritas dalam arsitektur dan prinsip (*Credo*) arsitektur.

b.3. Latar belakang perbedaan sikap normatif Osrithalita terkait dengan kategori ini, diperkirakan sama dengan sikap normatif yang telah disampaikan, yaitu faktor usia dan pengalaman.

b.4. Dalam diskusi tambahan dengan beberapa arsitek selain empat perempuan arsitek kasus studi, ada yang bersifat khusus, yaitu mengenai **Ideologi arsitektur** dan **Prinsip arsitektur** (*Credo*). Untuk kedua hal ini hampir semua rekan diskusi, termasuk empat perempuan arsitek kasus studi, memiliki pandangan yang mirip. Bahwa bersikap konsisten dan konsekuen pada kedua hal itu, beresiko berkurang atau bahkan kesulitan mendapatkan pekerjaan merancang, dibanding bersikap adaptif dan akomodatif.

## 2. Sikap tidak terkait langsung pada perancangan

### a. Gender dalam arsitektur

Keempat perempuan arsitek secara lugas dan tegas menolak ada pengaruh ataupun kaitan gender dalam profesi arsitek. Ketegasan penolakan isu ini dalam arsitektur, menjadi penegasan bagi mereka, bahwa profesi arsitek sepenuhnya dapat dilakukan oleh siapapun termasuk perempuan.

### b. Media untuk ber-kreasi

Pada dasarnya keempat arsitek memiliki cara yang sama dalam proses kreatifnya, yaitu diawali dengan membuat sketsa dalam proses mencari dan menuangkan ide paling awal. Kemudian dilanjutkan dengan menggambar yang lebih terukur dan berskala. Yang berbeda adalah Wendy dan Maria, membuat sketsa menggunakan pensil atau pena dengan medium kertas. Sedangkan Daliana dan Osrithalita sketsa dibuat menggunakan *stylus pen* diatas komputer tablet.

### c. *Mood Booster*

Keempat arsitek tidak memiliki kesamaan kebutuhan dan tindakan dalam hal ini. Dalam konteks ini, meski berbeda pilihan dan tindakannya, pada dasarnya keempatnya memiliki kebutuhan akan penyemangat.

## 6.1.2. Proses Merancang Keempat Arsitek Kasus Studi

Dari hasil analisis proses merancang yang telah dilakukan, diperoleh temuan seperti yang di rangkum dan disajikan pada tabel 6.2 (di halaman setelah ini).



Dari rangkuman temuan dalam tabel 6.2, dapat diuraikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Fase Merancang

a. *Draughtmanship*

Keempat arsitek tersebut, semua melampaui fase merancang *Draughtmanship*, di mana telah menggunakan gambar yang memiliki dimensi, skala, notasi, pola dan lainnya, sehingga proses kerja merancang menjadi lebih tersistem.

b. *Design Methods*

Arsitek Maria, Daliana dan Osrithalita, dalam bekerja menggunakan suatu *Design Methods*, sehingga memungkinkan karena mereka memiliki jumlah anggota tim dengan kompetensi yang memadai. Dengan *design methods*, mereka membangun sebuah sistem dan prosedur *decision making*, dengan standar analisis, sintesis, *problem seeking* yang jelas dan runut.

2. Metode Merancang

a. *Glass Box*

Keempat arsitek mengembangkan kreatifitas dalam merancang melalui proses rasional, logis dan sistematis, diawali dengan pengumpulan data dan kemudian proses analisis dengan tahapan yang lengkap.

b. *Self Organizing Systems*.

Arsitek Daliana, selain menggunakan metode merancang *glass box*, juga proses merancang menggunakan prosedur, kriteria dan panduan yang telah disepakati bersama, sehingga tim dapat bekerja secara mandiri dan bersamaan. Cara kerja ini terutama digunakan untuk merancang proyek yang bersifat publik.

3. Strategi Tahapan Merancang

a. *Branching*

Arsitek Maria, Daliana dan Osrithalita menggunakan strategi tahapan dalam merancang karya-karyanya. Mereka memiliki tim arsitek dan pendukung dengan kompetensi yang memadai, sehingga bagian dari pekerjaan dapat di

delegasikan dengan baik, koordinasi dan evaluasi dapat dilakukan secara terjadwal.

b. *Cyclus*

Arsitek Wendy menjalankan strategi tahapan dalam proses merancang pada kedua objek arsitektur terpilih. Strategi ini digunakan Wendy mungkin karena jumlah anggota tim yang terbatas. Selain arsitek Wendy, yang juga menggunakan strategi ini dikombinasikan dengan strategi *branching* adalah arsitek Osrithalita, apabila hal ini terjadi karena kondisi proyek yang mengalami evaluasi lebih dari biasanya. Pada objek Saraswati house, karena pihak owner yang cukup sering berubah keinginan. Sedangkan untuk Masjid Al-Hurriyah, karena ada masalah keuangan, sehingga beberapa kali proyek ini berhenti dan dievaluasi.

c. *Incremental*

Arsitek Wendy menggunakan strategi *incremental* untuk karya arsitektur *kindergartten school*. Menurut yang bersangkutan, hal ini dilakukan karena proyek ini pada dasarnya adalah proyek renovasi, sehingga proses perancangannya bertahap, namun tahapan-tahapannya bercampur tanpa batas yang jelas. Seperti tampak ketika dilakukan observasi lapangan. Kondisi fisik cukup terlihat, kolom-kolom lama dan baru cukup berdekatan tanpa pola grid yang seragam.

4. Pendekatan Merancang

a. *Iconic*

Arsitek Wendy dan Maria menggunakan pendekatan ini dalam proses merancang kedua objek arsitektur mereka yang terpilih (total 4 karya). Daliana juga menggunakan pendekatan yang sama ketika merancang *Micro library* Warak Kayu di Semarang.

b. *Pragmatic*

Arsitek Wendy menggunakan pendekatan ini selain *Iconic*. Menurut yang bersangkutan, hal ini dilakukan karena karakter proyek berupa renovasi yang

perlu banyak penyesuaian. Sedangkan untuk rumah Widjarnako lebih karena permintaan dan keterbatasan anggaran dari *owner*.

Arsitek Daliana untuk *Eco House* dan Osrithalita untuk *Saraswati House* juga menggunakan pendekatan ini pada kedua rumah tersebut. Menurut yang bersangkutan, pertimbangan utamanya karena perancangannya cenderung mengikuti permintaan *owner*.

c. *Canonic*

Arsitek Maria menggunakan pendekatan ini dalam merancang Stadion *baseball*, karena adanya satandar yang ketat dari asosiasi *baseball* dunia. arsitek Daliana juga menggunakan pendekatan ini untuk rumah *Eco house*, karena permintaan *owner*, dan begitu halnya arsitek Osrithalita untuk Masjid Al-Hurriyah karena mengikuti pakem perancangan rumah ibadah (masjid).

d. *Analogical*

Arsitek Daliana menggunakan pendekatan ini untuk perancangan *micro-library* karena pertimbangan penerimaan masyarakat. Begitu pula arsitek Osrithalita menggunakan pendekatan ini untuk Masjid Al-Hurriyah yang menganalogikan tulisan asma Allah menjadi inspirasi bentuk atap masjid.

5. Strategi Pijakan Merancang

a. *Centered Idea*

Arsitek Maria menggunakan strategi pijakan ini dalam merancang Stadion *baseball*, di mana kelancaran pergerakan sirkulasi udara menjadi pertimbangan utama. Arsitek Daliana menggunakan strategi ini untuk merancang *Eco House* dan *Micro-library*. Begitu pula arsitek Osrithalita, menggunakan strategi ini sebagai pijakan dalam merancang rumah *Saraswati* dan masjid Al-Hurriyah.

b. *Primary Generator*

Arsitek Wendy menggunakan strategi ini untuk pijakan merancang (permintaan *owner*- ingin rumah di tengah taman) Rumah Widjarnako dan *Kindergarten School* (struktur eksistinbg sebagai pijakan). Arsitek Maria juga menggunakan strategi ini untuk merancang rumah Kalibata, karena

terpucu permintaan akan rasa aman bagi *owner*. Juga untuk merancang Stadion *baseball*, bersmaan dengan strategi *Centered Idea*.

6. Panduan merancang

a. *Client (Owner)*

Keempat arsitek ini menjadikan kebutuhan *client* sebagai panduan dan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi rancangan.

b. *Practical*

Masalah teknis berpengaruh besar pada Wendy ketika merancang *Kindergarten*, karena proyek tersebut bersifat renovasi. Masalah teknis konstruksi dan material juga berpengaruh untuk arsitek Daliana pada karya *Micro-library*.

c. *Radical*

Masalah fungsi, karakter aktifitas dan standar-standar yang khusus jadi panduan penting untuk Maria dalam merancang stadion *baseball*. Sama halnya dengan arsitek Daliana dalam merancang *Micro-library*, yang memiliki fungsi dan aktifitas khusus.

d. *Formal*

Arsitek Wendy menjadikan kesukaannya pada arsitektur jengki sebagai panduan dalam gubahan massa rumah Widjarnako. Arsitek Osrithalita juga menjadikan asma Allah menjadi panduan komposisi atap Masjid.

7. Permasalahan Merancang

a. *Formal*

Permasalahan wujud dan komposisi bentuk, menjadi permasalahan penting bagi keempat arsitek. Yang jadi masalah adalah selalu merasa belum puas dalam mengolah bentuk.

b. *Practical*

Masalah teknis menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik dan benar oleh arsitek Wendy pada *Kindergarten*, arsitek Maria pada karya Rumah Kalibata dan Stadion *baseball*, arsitek Daliana pada karya *Micro-*

*Library*, dan arsitek Osrithalita pada karya Masjid Al-Hurriyah, yang pada awalnya pertemuan atap dengan talang air menjadi masalah.

c. *Radical*

Masalah fungsional cukup menjadi persolan bagi arsitek Wendy, Daliana dan Osrithalita. Selain karena masalah keinginan *owner*, juga karena gagasan tata ruang yang diusulkan cukup baru bagi *owner*.

8. Peran merancang

a. *As a Game*

Bagi arsitek Maria, Daliana dan Osrithalita, proses merancang merupakan suatu tantangan yang dapat menaikkan adrenalin, layaknya suatu permainan yang mampu menyerap energi dan konstansi pemainnya.

b. *As applied Creativity*

Perancangan berperan sebagai saluran kreatifitas, seperti diungkapkan oleh arsitek Wendy pada karya Rumah Widjarnako, Arsitek Daliana pada karya *Micro-Library*, dan Osrithalita pada karya Masjid Al-Hurriyah.

c. *As Problem Solving*

Bagi arsitek Wendy pada *Kindergarten*, arsitek Maria pada Rumah Kalibata, dan arsitek Daliana pada *Eco House*, merancang adalah pemecahan masalah bagi *Client*.

d. *As Learning*

Bagi arsitek Wendy pada rumah Widjarnako dan *Kindergarten*, juga untuk arsitek Maria pada Stadion *Baseball*, dan Osrithalita pada Rumah Saraswati, merancang adalah bagian dari proses pembelajaran.

e. *Evolution*

Merancang Rumah Saraswati menjadi penambah dan pengembangan pengetahuan diri bagi Osrithalita.

### 6.1.3. Relasi dan Dinamika Sikap Normatif serta Proses Merancang pada Keempat Arsitek Kasus Studi

Dari semua temuan yang telah disampaikan, dapat diungkapkan dan dijelaskan relasi dan dinamika kategori sikap normatif serta proses merancang dari keempat arsitek kasus studi.

#### 1. Kategori Sikap Normatif

Dengan latar belakang, tingkat dan tempat pendidikan, perbedaan usia (6 – 18 tahun) dan aspek lainnya yang beragam, keempat arsitek ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan kategori sikap normatifnya, baik yang terkait maupun yang tidak terkait langsung dengan perancangan.

##### a. Sikap yang terkait langsung dengan perancangan

##### a.1. *Categorical Systems*

Meski memiliki perbedaan sikap normatif mengenai ideologi dan prinsip dalam ber-arsitektur, namun keempat arsitek ini memiliki kategori sikap yang sama, yaitu masuk dalam kategori *Categorical Systems*. Khusus Osrithalita, sikap mengenai prioritas dalam rancangan, juga termasuk dalam kategori *Categorical Systems*. Artinya, keempat perempuan arsitek tidak menunjukkan sikap ke-aku-annya, warna atau posisi dirinya dalam konteks ideologi dan prinsip arsitektur secara jelas dan lugas, apakah sebagai arsitek yang bermahzab modern, pasca modern, atau yang lainnya. Hal ini menjadikan keempatnya tidak memiliki karakter yang jelas dan kuat pada hasil karya mereka. Kategori sikap normatif itulah yang membedakan keempat arsitek kasus studi dengan tokoh perempuan arsitek luar negeri. Tokoh-tokoh arsitek luar negeri memiliki sikap normatif kategori *doctrinaire position* dalam hal ideologi dan prinsip berarsitektur, oleh karena itulah mereka memiliki karakter dan identitas yang jelas dan kuat.

Begitu pula tentang arsitek inspirator atau yang mempengaruhi, keempat arsitek juga tidak menjawab dengan jelas dan lugas. Meski keempat arsitek ini menunjukkan sikap normatif yang berbeda, namun keempat arsitek

menunjukkan kesamaan karakter atau sifat, yaitu sifat adaptif dan akomodatif.

a.2. *Doctrinaire Position*

Keempat arsitek ini memiliki perbedaan sikap normatif terkait metode rancang terkait fungsi dan peran teknologi dalam arsitektur. Namun, kategori sikap normatif dari keempat arsitek ini sama, yaitu masuk dalam kategori *Doctrinaire Position*. Khusus tentang sikap normatif terkait prioritas dalam rancangan, arsitek Wendy, Maria dan Daliana memiliki kejelasan dan ketegasan yang sama, sehingga sikap ketiganya tentang prioritas dalam rancangan, termasuk dalam kategori *Doctrinaire Position*.

Sedangkan Osrithalita masuk dalam kategori *Categorical System*. Merujuk hasil wawancara dan karya-karyanya, kecenderungan kuatnya adalah karena Osrithalita sebagai arsitek, sangat terbuka serta bereksplorasi pada format dan konfigurasi antara bentuk, fungsi, material sekaligus akomodatif pada banyak kemungkinan dan konteks. Kecenderungan ini diperkirakan karena usia Osrithalita (termuda) yang terkait dengan jam terbang, sehingga masih perlu waktu untuk berproses dan menemukan konfigurasi yang dapat membentuk karakternya sebagai arsitek.

b. Sikap yang tidak terkait langsung dengan perancangan.

b.1. Gender dalam Arsitektur.

Ketegasan penolakan isu ini dalam arsitektur, menjadi penegasan bagi mereka, bahwa profesi arsitek sepenuhnya dapat dilakukan oleh siapapun, termasuk perempuan. Arsitek Daliana dalam wawancaranya bahkan mengatakan dengan tegas “Saya heran dengan masih adanya isu gender dalam pertanyaan wawancara. Bagi saya isu gender, bukan hanya di bidang arsitektur, sudah tidak relevan lagi menjadi bahan pembicaraan, karena memang isu itu sudah tidak ada lagi, semua sudah sama untuk saya”.

Penolakan isu gender dengan beragam argumennya, seperti mengaskan bahwa tidak ada perbedaan lelaki dan perempuan dalam arsitektur.

Perbedaan yang ada lebih karena perbedaan preferensi, konteks eksisting, sikap normatif, cara memecahkan masalah dan lainnya, tidak terkait gender.

#### b.2. Media untuk Ber-kreasi

Secara substansial, keempat arsitek tetap melakukan kegiatan yang sama dalam proses pencarian ide, yaitu membuat sketsa tangan, namun perkembangan teknologi mengubah format dan mediumnya. Kegiatan sketsa tetap mereka lakukan, namun belakangan sketsa dilakukan bukan lagi menggunakan pensil atau pena di atas kertas, melainkan menggunakan *stylus pen* di atas tablet komputer.

#### b.3. *Mood Booster*

Setiap orang memiliki latar belakang dan preferensi yang beragam, sehingga aktifitas yang menjadi *mood booster* bagi keempat arsitek juga beragam. Tiga dari empat perempuan arsitek memerlukan mood booster yang terbilang jelas. Ini menjadi gambaran, bahwa pekerjaan merancang adalah pekerjaan eksplorasi gagasan, ide tentang eksplorasi penataan ruang, bentuk, struktur konstruksi, material, konteks dan lainnya, yang secara psikologis bukanlah pekerjaan yang tidak melelahkan. Oleh karena itu, diperlukan penyemangat, khususnya ketika semangat atau gagasan terasa sulit hadir dalam proses merancang. Bentuk *mood booster* sangat beragam sekaligus bersifat personal. Music, suasana, timeline, diskusi, minum kopi dan lainnya dapat menjadi *mood booster*, bahkan kadang sama sekali berbeda. Seperti yang disampaikan Maria, yang merasa tidak memerlukan penyemangat. Disadari atau tidak, energi dan semangat “kegilaan” Maria pada dunia arsitektur adalah *mood booster* bagi dirinya.

### 2. Proses Merancang

Dalam proses merancang pada objek arsitektur terpilih, relasi serta dinamika dari keempat arsitek dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Terkait fase merancang. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun yang masuk dalam kategori fase *Craftmanship*. Dari keempat arsitek tersebut, hanya Wendy Djuhara yang sepenuhnya masih termasuk dalam fase

merancang *Draughtmanship*. Tiga arsitek lainnya, Maria, Daliana & Osrithalita telah memasuki (transisi) fase *Design Methods*, meski untuk Maria masih ada nuansa fase *Draughtmanship*-nya, karena peran individualnya kadang cukup besar. Hal ini menunjukkan dua hal, bahwa : (1) Proses merancang di abad 21 sudah berevolusi jauh meninggalkan fase *Craftmanship*. (2) Perbedaan rentang angkatan di atas 6 (enam) tahun, menunjukkan cara kerja yang cukup berbeda. Generasi yang lebih muda lebih tergantung pada alat bantu aplikasi komputer dibanding arsitek yang lebih senior dalam proses kreatifnya.

- b. Terdapat tiga kesamaan yang bersifat prinsipil atau utama yang dianut oleh keempat arsitek ini dalam proses merancangnya, (1) Metode merancang yang minimal berbasis data & analisis (*Glass box*), bahkan telah menggunakan prosedur, kriteria dan panduan agar dapat dikerjakan secara tim (*Self-Organizing Systems*). Perancangan tidak lagi bergantung intuisi. (2) Kebutuhan *Client* dan atau *Users*, masih sangat berperan sebagai panduan merancang. (3) Masalah teknis yang terkait komposisi bentuk menjadi cukup dominan dalam proses merancang, karena hasil akhir rancangan akan menjadi *signature* bagi sang arsitek.
- c. Selain kesamaan, hasil analisis juga menunjukkan adanya perbedaan dalam proses merancang yaitu, dalam hal strategi tahapan & strategi pijakan merancang pada keempat arsitek tersebut. Perbedaan tersebut terjadi karena masalah konteks dan cara memandang persoalannya. Terlihat dari penentuan strategi pijakan merancang, di mana seorang arsitek dapat melihat “sesuatu” sebagai hambatan atau potensi pijakan dalam merancang. Sedangkan untuk penentuan strategi tahapan merancang, bergantung pada skala proyek yang dikerjakan. Sebagai contoh arsitek Maria dalam merancang stadion *baseball* menggunakan strategi berbeda dengan ketika merancang rumah kalibata. Strategi tahapan merancang juga bergantung pada skala firma tempat keempat arsitek bernaung, karena penentuan strategi tahapan merancang bergantung pada jumlah tim yang ada.

## **6.2. Catatan Penutup**

Berangkat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian beberapa literatur yang di kaji, serta pengalaman peneliti sebagai pengajar dan praktisi arsitektur, beberapa hal dapat disampaikan sebagai pemikiran dan argumen personal tentang proses merancang arsitektur ditinjau dari beberapa sudut pandang, seperti tertuang dalam catatan penutup berikut ini.

### **6.2.1. Pentingnya Menguasai Proses Merancang Arsitektur**

Arsitektur adalah seni dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan perancangan, pembangunan, dan penggunaan bangunan. Arsitektur tidak hanya mencerminkan kebutuhan, fungsi, dan estetika manusia, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti teknologi, budaya, sejarah, dan lingkungan. Oleh karena itu, arsitektur selalu mengalami perkembangan dan perubahan seiring dengan dinamika zaman.

Proses merancang arsitektur adalah proses yang kompleks, kreatif, dan kritis yang melibatkan berbagai tahap, metode, dan teknik yang bertujuan untuk menciptakan rancangan arsitektur yang sesuai dengan konteks, kondisi, dan kriteria yang ditetapkan. Proses merancang arsitektur dapat dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap konsep, tahap desain, dan tahap konstruksi.

Memahami dan menguasai proses merancang arsitektur adalah hal yang sangat penting bagi arsitek dan khususnya para mahasiswa prodi arsitektur. Sebagai calon arsitek profesional, mahasiswa harus mengerti dan memahami berbagai tahap, metode, dan teknik, yang bertujuan untuk menciptakan rancangan arsitektur yang sesuai dengan konteks, kondisi, dan kriteria yang ditetapkan.

Terlebih, arsitektur bukan hanya sekadar bentuk fisik bangunan, tetapi juga merupakan hasil dari pemikiran, konsep, dan proses merancang yang mendalam. Proses merancang arsitektur memegang peranan kunci dalam menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan terhadap proses merancang arsitektur menjadi esensial bagi setiap arsitek profesional.

Beberapa pertimbangan yang perlu dikuasai dalam proses merancang arsitektur, yaitu:

#### 1) Pemahaman Mendalam terhadap Kebutuhan Pengguna

Proses merancang arsitektur dimulai dengan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan aspirasi pengguna. Seorang arsitek yang memahami secara baik kebutuhan dan keinginan klien dapat menciptakan bangunan yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga mencerminkan identitas dan nilai-nilai yang diinginkan oleh pengguna dan sang arsitek.

#### 2) Pengaruh Terhadap Pengalaman Pengguna

Desain arsitektur memiliki pengaruh langsung terhadap pengalaman ruang dari pengguna. Pemahaman terhadap konsep desain, penempatan elemen-elemen, dan perancangan tata ruang dapat menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, fungsional, dan estetis. Sebuah bangunan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kualitas hidup penghuninya.

#### 3) Estetika dan Identitas Visual

Penguasaan terhadap proses merancang memungkinkan arsitek untuk menciptakan estetika dan identitas visual yang khas. Gaya arsitektur, pemilihan material, dan perhatian terhadap detail dapat menciptakan bangunan yang tidak hanya berfungsi, tetapi juga memancarkan karakter dan keindahan visual yang unik.

#### 4) Prinsip Keberlanjutan dan Dampak Lingkungan

Proses merancang juga mencakup pertimbangan terhadap prinsip keberlanjutan dan dampak lingkungan. Arsitek yang memahami prinsip-prinsip desain berkelanjutan dapat menciptakan bangunan yang ramah lingkungan, menggunakan energi dengan efisien, dan meminimalkan dampak negatif terhadap alam.

#### 5) Penciptaan Ruang yang Inovatif

Memahami dan menguasai proses merancang memberikan arsitek kebebasan serta mendorong untuk berinovasi. Inovasi dalam desain membuka peluang untuk menciptakan ruang yang baru, fungsional, dan responsif terhadap perkembangan zaman.

Proses merancang arsitektur bukanlah sekadar menjalani tahapan atau pembagian kerja dan keterampilan teknis, tetapi suatu proses yang dapat menciptakan perbedaan antara bangunan biasa dan karya arsitektur yang luar biasa. Seorang arsitek yang memahami dan menguasai proses merancang dapat menciptakan lingkungan yang tidak hanya memenuhi kebutuhan penggunaannya, tetapi juga memberikan kontribusi pada keindahan dan keberlanjutan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting bagi setiap arsitek untuk terus mengasah dan mengembangkan kemampuan mereka dalam proses merancang arsitektur.

### **6.2.2. Perkembangan Proses Merancang Arsitektur di Masa Mendatang**

Arsitektur tidak hanya mencerminkan kebutuhan, fungsi, dan estetika manusia, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti teknologi, budaya, sejarah, dan lingkungan. Oleh karena itu, arsitektur selalu mengalami perkembangan dan perubahan seiring dengan dinamika zaman.

Salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan arsitektur adalah teknologi. Teknologi dapat mempermudah, memfasilitasi, mempercepat, dan memperkaya proses merancang arsitektur, baik dalam hal konsep, metode, maupun hasil. Teknologi juga membuka peluang yang sangat luas bagi siapapun, termasuk tentunya perempuan, untuk berprofesi sebagai arsitek dan mampu menciptakan karya arsitektur yang lebih inovatif, kreatif, dan berkelanjutan. Perkembangan teknologi mempengaruhi proses merancang arsitektur di masa mendatang, mulai dari tahap konsep, desain, hingga konstruksi.

#### **1. Tahap Konsep**

Tahap konsep adalah tahap awal dalam proses merancang arsitektur, di mana arsitek mengumpulkan data, melakukan analisis, dan menyusun ide atau gagasan untuk proyek arsitektur. Tahap ini sangat penting karena menentukan arah dan tujuan dari rancangan arsitektur. Teknologi dapat membantu arsitek dalam tahap konsep dengan berbagai cara, seperti misalnya:

- Menggunakan media digital, berupa *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer, untuk membuat sketsa, menggambar, atau mengedit gambar. Media digital dapat memberikan kemudahan, kecepatan, dan fleksibilitas

dalam mengolah gambar, serta memungkinkan arsitek untuk berkolaborasi dengan klien atau tim secara *online*.

- Menggunakan *software* atau aplikasi khusus, seperti AutoCAD, SketchUp, Revit, atau ArchiCAD, untuk membuat model tiga dimensi (3D) dari rancangan arsitektur. Model 3D dapat memberikan visualisasi yang lebih realistis, detail, dan akurat dari rancangan arsitektur, serta memudahkan arsitek untuk melakukan simulasi, analisis, atau evaluasi terhadap rancangan arsitektur.
- Menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR) untuk mengimajinasikan atau mengalami rancangan arsitektur secara interaktif. Teknologi AR atau VR dapat memberikan pengalaman yang lebih imersif, menarik, dan menyenangkan dalam melihat rancangan arsitektur, serta memungkinkan arsitek untuk mendapatkan *feedback* atau masukan dari klien atau pengguna secara langsung.

## 2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap lanjutan dalam proses merancang arsitektur, di mana arsitek mengembangkan dan menyempurnakan konsep menjadi rancangan arsitektur yang siap untuk dibangun. Tahap ini sangat menantang karena membutuhkan kreativitas, inovasi, keahlian dan pengalaman dari arsitek. Teknologi dapat membantu arsitek dalam tahap desain dengan berbagai cara, di antaranya :

- Menggunakan metode desain komputasional, seperti parametrik, algoritmik, atau generatif, untuk menciptakan rancangan arsitektur yang lebih kompleks, dinamis, dan adaptif. Metode desain komputasional dapat memanfaatkan kemampuan komputer untuk melakukan perhitungan, pemrograman, atau optimisasi terhadap rancangan arsitektur, serta menghasilkan variasi atau alternatif rancangan arsitektur yang tidak terbatas.
- Menggunakan teknologi *artificial intelligence* (AI) atau *machine learning* (ML) untuk mendukung atau bahkan menggantikan peran arsitek dalam membuat rancangan arsitektur. Teknologi AI atau ML dapat belajar dari data, pengalaman, atau preferensi arsitek, klien, atau pengguna, serta menghasilkan

rancangan arsitektur yang sesuai dengan kebutuhan, fungsi, dan estetika yang diinginkan.

- Menggunakan teknologi biometrik, seperti sensor, kamera, atau mikrofon, untuk mengintegrasikan rancangan arsitektur dengan perilaku, emosi, atau kesehatan manusia. Teknologi biometrik dapat mengukur, menganalisis, atau merespons data biologis atau fisiologis dari manusia, serta mengadaptasi rancangan arsitektur dengan kondisi atau keadaan manusia.

### 3. Tahap Konstruksi

Tahap konstruksi adalah tahap di mana rancangan arsitektur direalisasikan menjadi bangunan yang nyata. Tahap ini sangat kritis karena menyangkut aspek kualitas, keselamatan, dan keberlanjutan dari bangunan. Teknologi dapat membantu arsitek dalam tahap konstruksi dengan berbagai cara, seperti misalnya:

- Menggunakan metode manufaktur digital, seperti *3D printing*, *laser cutting*, atau *CNC milling*, untuk membuat komponen atau elemen bangunan yang lebih presisi, efisien, dan beragam. Metode manufaktur digital dapat mengurangi limbah, biaya, atau waktu dalam pembuatan komponen atau elemen bangunan, serta memungkinkan arsitek untuk membuat bentuk atau struktur bangunan yang lebih unik atau eksperimental.
- Menggunakan teknologi robotik, seperti *drone*, robot lengan, atau robot beroda, untuk membantu atau bahkan menggantikan pekerja manusia dalam proses pembangunan. Teknologi robotik dapat meningkatkan produktivitas, akurasi, atau keamanan dalam proses pembangunan, serta mengatasi keterbatasan, kesulitan, atau risiko yang dihadapi oleh pekerja manusia.
- Menggunakan teknologi *smart*, seperti *internet of things* (IoT), sensor, atau aktuator, untuk membuat bangunan yang lebih cerdas, responsif, atau interaktif. Teknologi *smart* dapat menghubungkan, mengontrol, atau mengoperasikan berbagai sistem atau perangkat dalam bangunan, serta menyesuaikan bangunan dengan lingkungan, cuaca, atau kebutuhan manusia.

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan arsitektur, khususnya dalam proses merancang arsitektur. Teknologi dapat membantu

arsitek dalam tahap konsep, desain, dan konstruksi, dengan memberikan kemudahan, kecepatan, dan kreativitas dalam merancang arsitektur. Teknologi telah membuka peluang bagi siapapun dapat berprofesi sebagai arsitek.

### **6.2.3. Perempuan Sebagai Arsitek Di masa Mendatang**

Arsitektur merupakan salah satu bidang profesi yang telah lama didominasi oleh laki-laki. Namun, dalam 20 tahun terakhir, jumlah perempuan yang berprofesi sebagai arsitek di Indonesia semakin meningkat. Fenomena ini menunjukkan bahwa perempuan memiliki peluang yang besar untuk berkarir di bidang arsitektur.

Peluang bagi perempuan untuk berkarir sebagai arsitek semakin terbuka luas karena dukungan beberapa hal, yaitu :

#### **1. Perkembangan teknologi**

Perkembangan teknologi, terutama teknologi digital, telah memberikan dampak yang signifikan terhadap bidang arsitektur. Teknologi digital memungkinkan para arsitek untuk bekerja lebih efisien dan efektif, serta menghasilkan desain yang lebih kompleks dan inovatif. Hal ini membuka peluang yang lebih besar bagi perempuan untuk berkarir di bidang arsitektur, karena perempuan umumnya memiliki keterampilan interpersonal dan komunikasi yang baik (Dagun, 1992).

#### **2. Perubahan kebutuhan masyarakat**

Kebutuhan masyarakat akan bangunan dan struktur terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Masyarakat saat ini menuntut bangunan yang lebih berkelanjutan, responsif terhadap lingkungan, dan dapat beradaptasi dengan perubahan. Hal ini juga membuka peluang bagi perempuan untuk berkarir di bidang arsitektur, karena perempuan “secara umum” memiliki kepekaan terhadap isu-isu sosial dan lingkungan (Dagun, 1992).

#### **3. Kesetaraan dalam peluang karir**

Perkembangan kesetaraan gender, khusus terkait dunia kerja, di masa depan menawarkan peluang bagi perempuan untuk berkarir dalam bidang arsitektur. Dengan mendorong partisipasi perempuan dalam dunia pendidikan arsitektur dan mengupayakan program-program pemberdayaan, perempuan dapat memiliki

akses yang lebih adil ke peluang kerja, pembinaan karir dan capaian kinerja profesional.

Meskipun memiliki peluang yang besar, perempuan juga menghadapi beberapa tantangan untuk berkarir di bidang arsitektur, antara lain:

1. Stereotip gender

Stereotip gender masih menjadi tantangan bagi perempuan yang ingin berkarir di bidang arsitektur. Perempuan sering kali dianggap tidak memiliki keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk menjadi arsitek. Hal ini dapat menghambat perempuan untuk mengembangkan karier mereka di bidang arsitektur.

2. Persebaran yang tidak merata

Perempuan arsitek masih terkonsentrasi di kota-kota besar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti akses pendidikan yang terbatas dan peluang proyek yang jauh lebih banyak di kota besar.

3. Ketidaksetaraan gender

Ketidaksetaraan gender juga masih menjadi tantangan bagi perempuan arsitek. Perempuan arsitek sering kali mendapatkan upah yang lebih rendah daripada laki-laki arsitek, serta memiliki peluang yang lebih kecil untuk menempati posisi-posisi kepemimpinan.

Karena itu, untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, perlu dilakukan beberapa upaya sebagai usulan, antara lain:

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat

Masyarakat perlu didorong untuk menghapus stereotip gender terhadap perempuan arsitek. Hal ini dapat dilakukan melalui kampanye-kampanye edukasi dan sosialisasi.

2. Meningkatkan akses pendidikan

Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu meningkatkan akses pendidikan arsitektur bagi perempuan. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan beasiswa dan program-program pelatihan khusus bagi perempuan.

### 3. Menciptakan lingkungan kerja yang inklusif

Perusahaan dan lembaga pemerintah perlu menciptakan lingkungan kerja yang inklusif bagi perempuan arsitek. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan kebijakan-kebijakan yang mendukung kesetaraan gender di tempat kerja.

Dengan beberapa upaya tersebut, di masa depan perempuan dapat memiliki peluang lebih besar untuk berkarir di bidang arsitektur dan memberikan kontribusi yang lebih signifikan pada perkembangan bidang arsitektur di masa depan.

#### **6.2.4. Potensi Kajian Lanjutan**

Potensi kajian terhadap proses merancang arsitektur ke depan (lanjutan) adalah sangat besar, terutama dengan perkembangan perubahan sosial, teknologi dan tantangan lingkungan yang semakin kompleks. Beberapa potensi kajian yang dapat dilakukan sebagai kelanjutan dari proses merancang antara lain adalah:

##### 1. Perkembangan teknologi digital

Teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap proses merancang arsitektur. Teknologi digital memungkinkan para arsitek untuk bekerja lebih efisien dan efektif, serta menghasilkan desain yang lebih kompleks dan inovatif. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam dampak teknologi digital terhadap proses merancang arsitektur.

##### 2. Perubahan kebutuhan masyarakat

Kebutuhan masyarakat akan bangunan dan struktur terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Masyarakat saat ini menuntut bangunan yang lebih berkelanjutan, responsif terhadap lingkungan, dan dapat beradaptasi dengan perubahan. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam perubahan kebutuhan masyarakat tersebut dan bagaimana hal tersebut berdampak terhadap proses merancang arsitektur.

##### 3. Peran perempuan

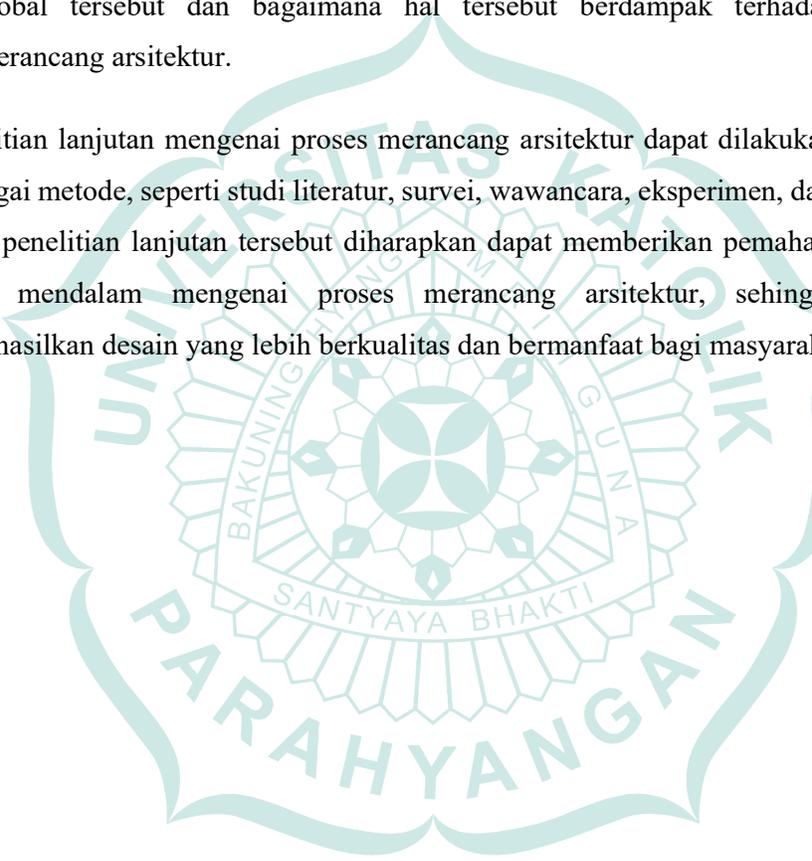
Peran perempuan dalam masyarakat semakin meningkat. Perempuan tidak hanya berperan sebagai ibu dan istri, tetapi juga sebagai pekerja, pemimpin, dan pemangku kepentingan. Hal ini juga membuka peluang bagi perempuan untuk

berkarir di bidang arsitektur. Kajian lanjutan perlu dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam peran perempuan dalam proses merancang arsitektur.

#### 4. Tantangan global

Tantangan global, seperti perubahan iklim dan urbanisasi, juga mendorong perkembangan proses merancang arsitektur. Para arsitek dituntut untuk merancang bangunan yang dapat mengatasi tantangan global tersebut. Kajian lanjutan perlu dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam tantangan global tersebut dan bagaimana hal tersebut berdampak terhadap proses merancang arsitektur.

Penelitian lanjutan mengenai proses merancang arsitektur dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti studi literatur, survei, wawancara, eksperimen, dan lainnya. Hasil penelitian lanjutan tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses merancang arsitektur, sehingga dapat menghasilkan desain yang lebih berkualitas dan bermanfaat bagi masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alacasa. (2021). *Normal yang Baru: Harapan Baru untuk Ibu Arsitek*.  
<https://alacasa.id/article/read/12/2021/5193/normal-yang-baru-harapan-baru-untuk-ibu-arsitek>
- Architizer. (2019). 50 Women Rocking the World of Architecture. *Architizer.Com*.  
<https://architizer.com/blog/inspiration/industry/women-architects-to-watch/>
- Aryanti, T. (2021, April 21). Perempuan dan Arsitektur. *Harian Pikiran Rakyat*.
- Barliana, M. S. (2021). *ARSITEKTUR DAN SEKSUALITAS (bagian 1)*.  
<https://berita.upi.edu/arsitektur-dan-seksualitas-bagian-1/>
- Bono, E. de. (2018). *Lateral Thinking*. Penguin, UK.
- Broadbent, G. (1978). *Design in Architecture: Architecture and the Human Sciences*. Horizon Pubs & Distributors Inc.
- Constantinople, A. (1973). Masculinity-femininity: An exception to a famous dictum? *Psychological Bulletin*, 80(5), 389–407.  
<https://doi.org/doi.org/10.1037/h0035334>
- Creswell, J. W. (penulis); A. F. (penerjemah). (2015). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (S. Z. Qudsy (ed.)). Pustaka Pelajar.
- Cross, N. (1999). Design Research: A Disciplined Conversation. *Design Issues*, 15, 5–10. <https://doi.org/doi.org/10.2307/1511837>
- Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. *Design Issues*, 17(3), 49–55. <http://www.jstor.org/stable/1511801>
- Dagun, S. M. (1992). *Maskulin dan feminin : perbedaan pria-wanita dalam fisiologi, psikologi, seksual, karier dan masa depan (1 st)*. Rineka Cipta.
- Dionisio, E. R. (2008). *More Alike Than Different: Women, Men, and Gender as Social Construction* (3).
- Darke, J. (1979). The primary generator and the design process. *Design Studies*, 1(1), 36–44. [https://doi.org/doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90027-9](https://doi.org/doi.org/10.1016/0142-694X(79)90027-9).
- Dorst, K. (2006). *Understanding Design : 175 Reflection on Being Designer* (revised ed). BIS Publishers.
- Dorst, K. (2011). The core of ‘design thinking’ and its application. *Sciencedirect.Com*, 32(6). <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.006>
- Dorst, K. (2016). Future Focused Thinking - DRS International Conference 2016. *Design Practice and Design Research: Finally Together?*  
<https://doi.org/doi.org/10.21606/drs.2016.212>
- Ekoadyo, A. . (2019). *Teori Desain Arsitektur* (2019th ed.). ITB Press.
- Friedman, S. S. (1979). *A Women Guide to Therapy*. Prentice-Hall.
- Gomez, E. Á. & C. (2017, March). The Invisible Women: How female architects were erased from history. *Architectural Review.Com*.

<https://www.architectural-review.com/essays/the-invisible-women-how-female-architects-were-erased-from-history>

- Indrosaptono, D., et al. (2021). *The Studies of Architectural Design Method. Journal of Architectural Design and Urbanism*. 3(2), 84–96.  
<https://doi.org/10.14710/jadu.v3i2.10711>
- Jones, J. C. (1992). *Design methods*. John Wiley & Sons, Inc.
- Jung, Carl Gustav ; Creamers, A. (1989). *Memperkenalkan psikologi analitis : pendekatan terhadap ketaksadaran* (2nd ed.). Gramedia.
- Kneller, G. F. (1965). *Art and Science of Creativity*. International Thomson Publishing.
- Krause, L. R. (1991). [Review of *Architecture: Meaning and Place*, by C. Norberg-Schulz]. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 50(2), 197–199.  
<https://doi.org/10.2307/990596>
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think* (4th ed.). Routledge.
- Lico, G. R. (2001). Architecture and Sexuality: The Politics of Gendered Space. *Humanities Diliman: A Philippine Journal of Humanities*, 2(1).  
<https://journals.upd.edu.ph/index.php/humanitiesdiliman/article/view/74/56>
- Lockyer, S. (2008). *Qualitative Research Methods* (L. M.GIVEN (ed.)). SAGE Publications Inc. <http://www.yanchukvladimir.com/docs/Library/Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods- 2008.pdf>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode metode baru*. UI -Press.
- Plowright, P. (2018). Extending Skin: Architecture theory and conceptual metaphors. *ARCC Conference Repository*. <https://www.arcc-journal.org/index.php/repository/article/view/552>
- Rashid, M. (2021). No Title. *Academia.Edu*.  
[https://www.academia.edu/32429318/Gender\\_And\\_Architecture\\_MAMUNA\\_pdf](https://www.academia.edu/32429318/Gender_And_Architecture_MAMUNA_pdf)
- Ricklefs, M. C. ; T. K. B. D. (2013). *Sejarah Asia Tenggara : dari masa prasejarah sampai kontemporer*. Komunitas Bambu.
- Rowe, P. G. (1991). *Design Thinking*. The MIT Press.
- Rudofsky, B. (1964). *Architecture Without Architects*. University of Mexico Press.
- Sabrina, G. (2018). Berbicang tentang Arsitektur sebagai Solusi dengan Stephanie Larassati. *Whitebord Journal*.  
<https://www.whiteboardjournal.com/ideas/design/berbicang-tentang-arsitektur-sebagai-solusi-dengan-stephanie-larassati/>
- Schulz, C. N. (1997). *Intentions in Architecture*. MIT Press.
- Saraswati, A. O., Josef Prijotomo, & Setijanti, P. (2010). Menuju Arsitektur Indonesia Berbasis Riset. *Penelitian Dengan Metode Penikmatan Arsitektur*, 65–70.

- Schulz, C. N. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli.
- Shiva, V. (2016). *Staying Alive: Women, Ecology, and Development* (Reprint ed). North Atlantic Books.
- Stratigakos, D. (2016). *Where Are the Women Architects?* Princeton University Press.
- Unwin, S. (2009). *Analyzing Architecture* (3rd ed.). Routledge.
- Winarwan, A. (2007). *Individualitas dalam karya desain arsitektur : telaah dinamika relasi unsur dalam desain arsitektur kasus studi : rumah tinggal di Indonesia periode 1990-2005* [Parahyangan Catholic University]. <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/1975>
- Zainuddin, I. B. (2006). Desain, sains desain dan sains tentang desain:telaah filsafat ilmu. In *Jurnal Ilmu Desain*. FSRD, ITB - Bandung.

