

SKETSA TANGAN DALAM PENYAMPAIAN KONSEP DESAIN KEPADA KLIEN OLEH MAHASISWA STUDIO DESAIN ARSITEKTUR 1

Andre Syavier Fernanda¹, Hanif Budiman², Mode Jutta Dewi Haryono³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia,

¹Email: 20512133@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Desain merupakan sebuah aktifitas menuangkan imajinasi menjadi sebuah karya seperti gambar. Desain sendiri dapat dikatakan baik apabila rancangannya bisa dipahami klien dan bisa menjadi sebuah jawaban dan solusi permasalahan yang ingin diselesaikan. Dalam arsitektur, seorang perancang menciptakan imajinasi dan model dari pemikiran dan komunikasi melalui gambar tangan bebas yang dihasilkan dengan sedemikian rupa agar gagasan desainnya dapat ditangkap dan disampaikan dengan baik. Pada Studio Desain Arsitektur 1 yang merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa arsitektur, mahasiswa harus mampu mencari sebuah solusi dan menjawab permasalahan dari klien. Penyampaian konsep desain sendiri dikaji melalui penelitian dengan teori sketsa tangan sebagai salah satu media komunikasi dalam penyampaian desain kepada klien yang mudah dipahami. Untuk membuktikan sketsa tangan mudah dipahami dalam penyampaian konsep desain, diperlukan berbagai data mengenai proses desain yang harus di observasi. Selain itu, diperlukan juga wawancara agar argumen yang dihasilkan lebih aktual. Setelah melalui proses tersebut, barulah dapat dibuktikan bahwa sketsa tangan sangat berperan penting dalam proses penyampaian konsep desain kepada klien di mata kuliah studio desain arsitektur 1.*

kata kunci: konsep, perancangan, masalah, sketsa

PENDAHULUAN

Dalam proses desain kreatif, prinsip ekspresi muncul melalui gambar tangan bebas dengan penjabaran dari elemen dasar menggambar seperti garis dasar, bentuk, proyeksi, dan kemudian cukup mengolah nilai dasar yang cukup seimbang dari suatu ekspresi arsitektural atau eksperimentasi estetika arsitektur (kedalaman ruang, komposisi dinamika, kontras dan identitas yang kuat). Gambar tangan bebas memungkinkan visualisasi ide dalam bentuk sketsa. Gambar tangan bebas juga menjadi elemen yang melekat pada proses desain, terutama dalam konseptual pertama. Aspek ekspresi menjadi sangat penting dalam ide desain, di tengah pemikiran pemrograman serta prosedural. Menggambar tangan bebas diyakini sebagai kegiatan yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari sebuah konsep dalam proses desain arsitektur. Menggambar tangan bebas menjadi salah satu upaya yang mampu meningkatkan kesadaran untuk menghasilkan pemikiran kreatif dan tetap logis. Metode menggambar bebas kritis dan kreatif yang dapat menghasilkan desain arsitektur yang ekspresif.

Konsep sendiri merupakan suatu ide, teori atau gagasan. Konsep juga menggambarkan suatu pendekatan untuk sebuah proses desain. Setiap proses desain dimulai dengan konsep atau ide yang menjadi sebuah pondasi dalam pengambilan keputusan.

Dalam mengembangkan sebuah konsep desain arsitektur ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk menghasilkan konsep yang baik. Salah satunya dengan menentukan tujuan desain yang akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna nantinya. Kemudian mencari referensi dari banyak sumber untuk menghasilkan sebuah konsep yang tepat dan pada akhirnya seorang perancang mampu mengembangkan konsepnya dari freehand drawing kemudian diteruskan melalui aplikasi.

Dalam penyampaian rancangan konsep desain, masih banyak pesan yang tidak tersampaikan atau tidak dipahami oleh klien. Hal itu terjadi karena dalam proses desain awal tidak melalui sketsa-sketsa berulang yang muncul dari ide pemikiran seorang perancang. Maka dari itu, seorang perancang harus memperhatikan proses perancangan

dari awal melalui sketsa-sketsa yang terstruktur. Penyampaian konsep desain sendiri dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan penggunaan sketsa tangan, dimana seorang perancang dapat menyampaikan hasil desain awalnya kepada klien. Pada akhirnya, sketsa ini dapat menjelaskan desain secara fleksibel. Maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar calon perancang dari mahasiswa Studio Desain Arsitektur 1 dalam tugas *participatory design* dapat menyampaikan konsep desain dengan baik dan terstruktur sehingga mudah dipahami oleh klien.

KAJIAN LITERATUR

a. Freehand Drawing Design

Desain merupakan aktivitas menyusuri imajinasi, membayangkan, mengulik, membentuk komposisi yang mengandung solusi dan kreativitas yang tertuang melalui sketsa dan skema yang dibuat secara komprehensif dimana langkah-langkah kreatif menghasilkan sebuah solusi dalam rancangan desain (Jaya Ibrahim, 2014). Menurut Y.B Mangunwijaya (1992), dalam ber-arsitektur hendaknya seorang arsitek harus dibekali dengan pemahaman tentang dasar-dasar yang dapat dipertanggungjawabkan, (.) karena hal itu bisa diartikan sebagai proses berbahasa dalam penggunaannya. Sejalan dengan proses berbahasa, mengungkapkan gagasan dalam perancangan arsitektur memerlukan media yang mudah dipahami secara langsung, salah satunya yaitu melalui *freehand drawing sketch*. *Freehand drawing sketch* bagi mahasiswa arsitektur menjadi sebuah penuangan ide dari pemikiran, yang membutuhkan imajinasi dalam proses awal eksplorasi desain arsitektur. Kemudian muncul persepsi yang dapat dipertajam ketika ada aktivitas menggambar yang melibatkan gerakan tangan (Edwards, 2012). Selain itu, menurut Thamrin (2014). *Freehand drawing sketch* merupakan gambar ide awal untuk mengekspresikan sebuah gagasan ke dalam gambar desain. Merangkum aspek-aspek desain gambar awal yang memerlukan olahan lebih lanjut.

b. Teknik Penguasaan Freehand Drawing Sketch

Freehand drawing atau gambar tangan bebas berdasarkan tujuannya dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu sketsa, gambar untuk presentasi, gambar teknik. Seorang perancang harus mampu menggambar dengan baik agar mudah dipahami orang lain. Selain itu, menurut Iwan F. Setiawan (2011). Seorang perancang juga harus menguasai cara menggambar yang baik dan benar. Cara yang dimaksud adalah:

1. Komposisi yang di dalamnya terdapat, Kesatuan, diperlukan obyek utama dan obyek penunjang. Keseimbangan, memberikan penekanan yang sesuai.
2. Proporsi, bentuk obyek gambar menentukan format dan kedudukan dalam kertas gambar.
3. Sudut pandang, menggunakan gambar perspektif.
4. Kesan 3 dimensi, kontras dan bayangan dapat terlihat jelas.
5. Elemen-elemen penunjang, faktor pembanding atau skala.

Dengan menguasai teknis penggambaran tersebut, diharapkan seorang perancang dapat memvisualisasikan suatu gambar obyek dengan benar dan tepat, sehingga seorang pembaca gambar dapat dengan mudah memahami dan mengerti.

c. Manfaat Freehand Drawing

Sketsa dalam arsitektur bermanfaat sebagai media komunikasi untuk menjelaskan gagasan atau skema suatu konsep desain melalui media seperti secarik kertas atau papan tulis, (Gross & Do, 2000). Selain itu, menurut Bilda & Demirkan (2003), sketsa bermanfaat sebagai sarana eksplorasi sebagai bagian integral dari desain yang dapat menghasilkan solusi desain, memetakan permasalahan desain, memperbaiki gagasan sehingga menghasilkan konsep yang baik. Sketsa adalah bagian alami dan krusial dalam interaksi manusia. Digunakan sebagai sarana komunikasi, sketsa dapat berisi pesan yang mudah

dipahami dan banyak dipergunakan untuk menyampaikan pesan secara universal terutama bagi seorang perancang (Sezgin, et al.,2006).

d. Masalah Penyampaian Desain

Menurut Setiawan (2003), ada beberapa faktor yang mengakibatkan kurang dimengertinya dalam penyampaian konsep desain, yaitu:

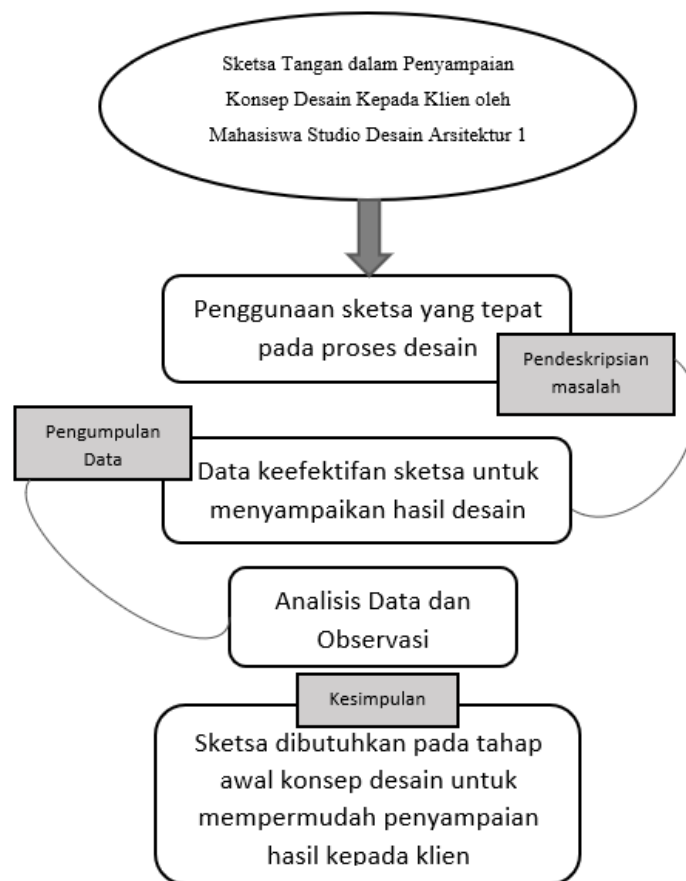
1. Kemampuan berbicara di depan publik yang tidak didukung dengan adanya rasa percaya diri.
2. Kurangnya penguasaan materi terhadap konsep desain yang telah dirancang oleh mahasiswa.
3. Dari kurangnya penguasaan materi, banyak hal-hal kecil yang terlewatkan untuk turut disampaikan.
4. Kurangnya pemahaman tentang metode presentasi yang baik.

Dari beberapa faktor diatas, banyak mahasiswa yang mengalami demam panggung saat menyampaikan hasil desain yang telah dibuat, sehingga klien tidak paham tentang apa yang sedang dipaparkan. White (1995) mengatakan bahwa tersampainya materi saat presentasi berkaitan dengan penguasaan materi oleh pemateri.

METODE

Kajian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, dengan *freehand drawing* sebagai alat komunikasi dalam penyampaian konsep desain kepada klien. Penelitian observasional dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, termasuk jurnal, buku, internet. Namun selain hanya mengumpulkan data yang relevan, perlu juga dilakukannya wawancara agar penelitian mendapat hasil yang lebih aktual.

Peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data berupa teori penyampaian desain melalui *freehand drawing*. Lalu data akan dianalisis melalui tahap pendeskripsian masalah untuk menentukan rumusan masalah yang jelas. Setelah itu, dilakukan pengumpulan data berupa pemahaman beberapa orang yang sudah atau yang sedang menjalani Mata Kuliah Studio Desain Arsitektur 1 mengenai kejelasan konsep sketsa. Dari data tersebut, nantinya akan dianalisis untuk mendapat kesimpulan dari teori sifat sketsa dan perannya, konsep desain, dan masalah dalam penyampain desain.



Gambar 1 Diagram Metode Penelitian
(Sumber: Penulis 2022)

Pengambilan data wawancara melalui narasumber dari mahasiswa arsitektur UII mata kuliah Studio Desain Arsitektur 1. Adapun poin yang akan ditanyakan sebagai berikut:

1. Apakah penting sketsa tangan dalam penyampaian konsep desain kepada klien?
2. Dalam hal apa sketsa tangan dapat mempermudah penyampaian konsep desain kepada klien?
3. Menurut anda, dengan sketsa tangan seperti pada gambar, apakah dapat mempermudah dalam proses pembagian ruang?
4. Selain untuk pembagian ruang, sketsa tangan dapat digunakan untuk apalagi?
5. Seberapa penting sketsa tangan harus dikuasai bagi seorang arsitek?

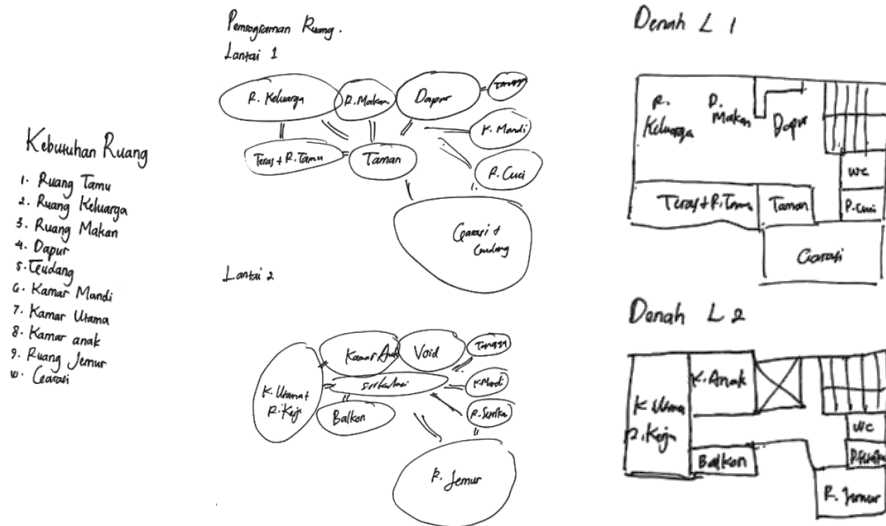
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sketsa tangan sangat penting digunakan dalam arsitektur, terutama dalam penyampaian desain konsep kepada klien. Sketsa tangan dapat menghasilkan sebuah konsep desain yang terstruktur dan nantinya secara mudah dapat dimengerti dan dipahami sehingga hasilnya dapat diterima oleh klien.

Dalam menemukan konsep yang terstruktur, seorang perancang harus melalui beberapa kali percobaan agar mendapatkan hasil yang relevan. Percobaan dilakukan untuk membantu perancang dalam mengembangkan ide-ide yang akhirnya dapat menghasilkan konsep akhir yang efisien.

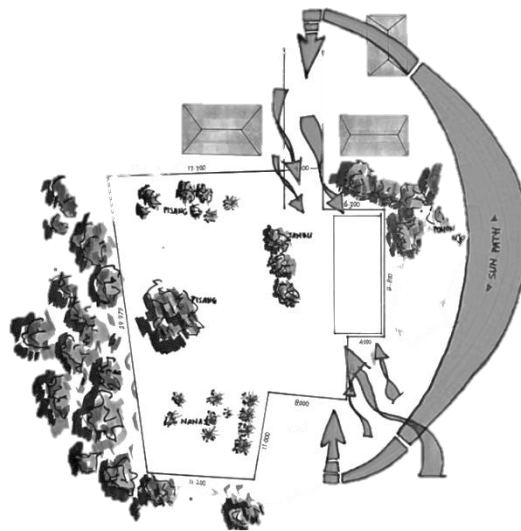
Sketsa tangan dapat digunakan untuk mempermudah dalam pembagian ruang pada sebuah bangunan. Mahasiswa Studio Desain Arsitektur 1 kelas D membahas tentang perancangan *participatory design*, *place making* dan *regionalism*. Dimana pada saat ini memiliki seorang

klien yang bernama Bapak Radius Arianto, bekerja sebagai digital preneur yang menginginkan sebuah hunian yang didalamnya mampu menampung berbagai kegiatan bersama keluarga maupun kerabat. Sehingga mahasiswa diminta untuk menyelesaikan masalah dengan menyesuaikan rancangan kebutuhan ruang sesuai dengan apa yang dibutuhkan klien.



Gambar 2 Skema Kebutuhan Ruang
(Sumber: Penulis 2022)

Pada skema kebutuhan ruang diatas, dapat dilihat beberapa ruang yang berhubungan atau yang berdekatan. Dengan dibuatnya skema ini, mahasiswa dapat dengan mudah menjelaskan kepada klien tentang letak ruang yang akan berdampingan satu sama lain ataupun yang tidak atau berjauhan.



Gambar 3 Plotting Site
(sumber: Penulis 2022)

Sebelum menuju ke rancangan yang lebih skematik, perancang perlu membuat plot letak bangunan pada lokasi site. Plotting letak bangunan dipengaruhi oleh KDB, KLB, KDH, dan sempadan dari peraturan daerah setempat. Pada kasus ini sketsa dibutuhkan untuk menggambarkan seberapa luas lahan yang dapat dibangun.

Tabel 1 Hasil Wawancara

Pertanyaan	Narasumber	Jawaban
1. Apakah penting sketsa tangan dalam penyampaian konsep desain kepada klien?	1	Iya, penting
	2	Sangat penting
	3	Penting
	4	Iya
	5	Iya
2. Dalam hal apa sketsa tangan dapat mempermudah penyampaian konsep desain kepada klien?	1	Dalam hal menjelaskan tentang kebutuhan ruang pada suatu bangunan.
	2	Dalam hal tentang menentukan bagian ruang yang dibutuhkan dan yang harus saling berdekatan.
	3	Jika rumah berlantai lebih dari satu, digunakan dalam hal untuk menjelaskan bagian ruang apa saja yang akan disediakan di setiap lantainya.
	4	Menjelaskan tentang kebutuhan ruang.
	5	Untuk menentukan letak ruangan.
3. Menurut anda, dengan sketsa tangan seperti pada gambar, apakah dapat mempermudah dalam proses pembagian ruang?	1	Iya
	2	Iya, dapat
	3	Iya
	4	Iya
	5	Ya
4. Selain untuk pembagian ruang, sketsa tangan dapat digunakan untuk apalagi?	1	Untuk proses dalam mencari bentuk pada fasad bangunan.
	2	Untuk menggambarkan lokasi site (analisis site).
	3	Untuk mempermudah menggambar denah dengan skalatis.
	4	Untuk mengembangkan gagasan dalam mengkonsepkan sebuah desain.
	5	Untuk gambaran awal sebuah ide desain sebelum dituangkan sebagai gambar dalam komputer.
5. Seberapa penting sketsa tangan harus dikuasai bagi seorang arsitek?	1	Sangat penting
	2	Sangat penting
	3	Sangat penting
	4	Sangat penting
	5	Sangat penting

(sumber: Penulis 2022)

Dalam dunia arsitektur, seorang perancang akan melalui berbagai proses untuk menghasilkan sebuah desain yang utuh. Proses tersebut dapat diwujudkan melalui sketsa tangan sebagai bentuk yang dapat didefinisikan dan mudah dipahami oleh klien.

Sebelum menemukan konsep yang terstruktur, perancang harus melakukan berbagai percobaan untuk sampai pada hasil yang berkaitan dengan tujuan dan fungsi. Percobaan ini membantu seorang perancang untuk dapat mengembangkan ide dan menemukan konsep akhir yang paling efisien. Pelatihan tentang desain ini bertujuan untuk membantu perancang berfikir dengan cara lebih konseptual, struktural, dan terarah. Dengan adanya

berbagai percobaan, konsep yang dihasilkan akan lebih terstruktur dan memudahkan proses pemikiran perancang di masa depan.

Sketsa gambar tangan selalu digunakan pada saat proses mendesain bangunan, khususnya pada mata kuliah Studio Desain Arsitektur 1. Sketsa tangan tetap digunakan walaupun sudah memakai desain digital. Menurut Y.Li & Ning (2017) sketsa tangan lebih intuitif, karena setiap orang memiliki karakter masing-masing dalam menuangkan ide pada sebuah sketsa. Sehingga sketsa memiliki ciri khas dari setiap orang perancang.



Gambar 4 perspektif
(sumber: Penulis 2022)

Penggunaan sketsa sebagai salah satu proses dalam pencarian bentuk fasad bangunan. Dalam proses tersebut sketsa lebih efisien dan fleksibel karena kita lebih leluasa dalam menuangkan ide. Coretan sederhana yang dihasilkan dapat di ubah-ubah sampai pada akhirnya seorang perancang berhasil menemukan bentuk gubahan yang sesuai pada desain final. Pada proses percobaan inilah nantinya kita dapat menyampaikan hasil konsep desain kepada klien sebelum masuk pada tahap final desain melalui digital.

Dari hasil wawancara kepada beberapa orang, didapatkan hasil bahwa sketsa mampu membuktikan keefektifannya sebagai media dalam penyampaian desain kepada klien. Strategi dalam penyampaian desain yang paling utama adalah memahami segala proses yang dilakukan saat mendesain melalui sketsa tangan, dimana seorang klien dapat memahami apa yang disampaikan dari gambar desain yang dipresentasikan melalui sketsa tangan tersebut.

KESIMPULAN

Melalui penelitian yang dilakukan dengan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa sketsa sangat berpengaruh dan memiliki peran penting dalam sebuah proses desain. Dari narasumber dengan latar belakang arsitektur menyetujui bahwa penggunaan sketsa dapat mempermudah menyampaikan desain yang dibutuhkan seorang klien, mulai dari menjelaskan tentang perencanaan program ruang sampai dengan menentukan bentuk fasad bangunan. Artinya, sketsa sangat efektif digunakan dalam hal untuk menyampaikan konsep desain kepada klien. Hal ini akan menjadi lebih maksimal lagi ketika seorang perancang dapat menjelaskan secara detail konsep desain dari hasil rancangannya.

Sketsa dibutuhkan pada tahap awal merancang sebuah konsep desain pada mata kuliah Studio Desain Arsitektur 1. Karena pada tahap awal perancangan merupakan tahap pengonsepan oleh perancang. Dimana seorang perancang harus dapat mengonsepan sebuah desain melalui sketsa tangan yang dapat dikomunikasikan dan dimengerti oleh seorang klien (orang awam).

DAFTAR PUSTAKA

Azmi. 2016. *Memaknai Gambar Sketsa Teknik Engraving Ipe Ma'ruf Ditinjau dari Aspek Ikonografi*. Medan: Neliti.

- Bilda, Z. & Demirkan, H., 2003. *An insight on designers' sketching activities in traditional versus digital media*.
- Collins, Walter T. Grondzik. 2019. "Simulating Design Integration in an Architecture Studio Setting." *In Reynolds Symposium: Education by Design*, 1:62–69.
- D.K. Ching, Francis. (2022). *Menggambar: suatu proses kreatif*. Jakarta Penerbit Erlangga.
- Dr. Ir. Agung Dwiyanto. 2022. *Pentingnya sketsa dalam dunia arsitektur*. Fakultas Teknik Universitas Mataram.
- Gagoek Hardiman, Vincentia Reni Vitasurya, 2017. *Manfaat Pengajaran "Freehand Drawing Sketch" Dalam Pendidikan dan Praktik Arsitektur*. Yogyakarta.
- Gehry Partners. (2002). *Gehry talks: Architecture + process*. New York: Universe Publishing.
- Ivantonio, A. 2016. *Garis Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Lukis* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Leonardo, Vanya A. 2020. *Metode Student-Centered Learning pada Pembelajaran Studio Desain Integratif dengan Kajian Biomimikri*. Universitas Pelita Harapan.
- Li.Y., & Ning, W. 2017. *The Role of Sketch in Architecture Design*. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. IOP Publishing,, 2017. P. 012060
- Mutaqi, Ahmad S. 2018. *Architecture Studio Learning: Strategy to Achieve Architects Competence*. *SHS Web of Conference* 41: 04004.
- Noorwatha, I. Kadek. 2018. *Rekontekstualisasi Estetika Hindu 'Rasa' dalam Desain Arsitektural*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 200-208.
- Noorwatha, I. Kadek. 2021. *Ashta Rupa Santana: Kaidah Penerjemahan Visual Inspirasi Desain Berbasis Budaya ke dalam Konsep Desain Interior*. Institut Seni Denpasar.
- Purwanto, E. 1991. *Perancangan arsitektur sebagai bagian dari suatu proses*. *Modul Arsitektur Fakultas Teknik Undip*, 1 (1), 11-14.
- Setiawan, Andreas Pandu. 2003. *Peranan Presentasi Desain dalam Pendidikan Desain Interior*. Surabaya.
- Sofaer, S. 1999. *Qualitative Methods: What are They and Why Use Them?*. *Health Services Research* 34:4 2.
- Sudjhana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- White, T. Edward. 1995. *Strategi Presentasi dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- ZADP, Aria dan Purwanto, LMF. 2021. *Pengaruh Digital dalam Presentasi Karya Arsitek Pada Klien*. Semarang.