

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SKETSA PADA PEMAPARAN KONSEP PERANCANGAN STUDIO DESAIN TERPADU

Chessa Pamor Rengganes<sup>1</sup>, Hanif Budiman<sup>2</sup>, Mode Jutta Dewi Haryono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: 20512135@students.uii.ac.id

**ABSTRAK:** *Desain dapat dikatakan baik apabila rancangannya bisa menjadi jawaban dan solusi dari permasalahan yang ingin diselesaikan. Saat ini, banyak media pendukung dalam dunia perancangan yang sangat canggih. Namun, tidak semua orang dapat menjangkaunya karena keterbatasan kemampuan dan biaya, terutama bagi para pelajar. Pada Studio Desain Terpadu yang merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa arsitektur, mahasiswa harus bisa mengonsepan rancangannya dengan proses yang terstruktur untuk merancang bangunan terpadu. Keefektifan sketsa pada proses pemaparan konsep dari mata kuliah ini sendiri akan dikaji melalui penelitian dengan teori sketsa sebagai media komunikasi. Untuk membuktikan keefektifan sebuah strategi dari penggunaan sketsa, diperlukan berbagai data mengenai proses desain yang harus diobservasi. Selain observasi, diperlukan juga hasil wawancara agar argumen menjadi lebih aktual. Setelah melalui proses pencarian jawaban tersebut, barulah dapat dibuktikan bahwa memang sketsa berperan penting sebagai media pemaparan di mata kuliah Studio Desain Terpadu.*

**kata kunci:** *konsep, pemaparan, perancangan, sketsa, terpadu*

### PENDAHULUAN

Desain dapat dikatakan baik apabila rancangannya bisa menjadi jawaban dan solusi dari permasalahan yang ingin diselesaikan. Pada proses pencarian jawaban tersebut, sebuah rancangan harus memiliki konsep yang ditonjolkan sebagai jawaban dari permasalahan-permasalahan desain. Meskipun demikian, dalam penyampaian konsep rancangan, sering kali perancang kesulitan untuk memaparkannya kepada orang lain. Dengan demikian, seorang perancang harus melalui proses perancangan yang runtut untuk mewujudkan hasil pemikiran yang terstruktur dan terkonsep dengan baik.

Dewasa ini, banyak media pendukung dalam dunia perancangan yang sangat canggih. Media-media ini memiliki tujuan untuk mempermudah perancang dalam mencurahkan ide konsep rancangannya. Namun, tidak semua orang dapat menjangkaunya karena keterbatasan kemampuan dan biaya, terutama bagi para pelajar. Oleh karena itu, sketsa menjadi pilihan bagi banyak orang karena dianggap lebih efektif dalam segala keterbatasan menuangkan ide konsep menjadi hal yang dapat dikomunikasikan.

Studio Desain Terpadu merupakan salah satu jenjang dan mata kuliah wajib bagi mahasiswa arsitektur. Pada mata kuliah ini, mahasiswa sudah harus bisa mengonsepan rancangannya dengan proses yang terstruktur untuk merancang bangunan terpadu. Mahasiswa diberi permasalahan rumah tinggal yang memiliki fungsi kompleks untuk melatih kepekaan dalam membuat program ruang. Pada prosesnya, terdapat berbagai cara agar mendapatkan hasil akhir yang dianggap baik menyesuaikan kebutuhan ruang kliennya.

Melakukan perancangan dengan proses yang runtut dan terstruktur akan memudahkan perancang saat melakukan pemaparan ide konsep. Penyampaian konsep dari permasalahan yang kompleks tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu caranya dengan memperlihatkan proses seorang perancang untuk menemukan hasil akhir yang dibantu

dengan sketsa-sketsa kasar. Pada akhirnya, sketsa kasar inilah yang dapat digunakan untuk dikomunikasikan dari sebuah konsep karena bentuknya yang cenderung fleksibel.

Menurut Ivantono (2016), garis sebagai langkah awal dalam membuat sketsa merupakan sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan ide yang abstrak agar dapat dipahami dalam bentuk visual. Sedangkan Purwanto (1991) mengatakan bahwa sketsa merupakan salah satu tahapan yang harus dilalui agar mahasiswa arsitektur dapat menjabarkan konsep yang telah dibuat secara sistematis. Dari kedua pernyataan tersebut, kita memiliki dua pendapat berbeda terkait hal yang penting dalam penyampaian sebuah ide konsep.

Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar para perancang 'yang masih dalam proses' belajar dapat menemukan metode paling baik untuk mengembangkan konsep desainnya. Setelah ditemukannya metode tersebut, para mahasiswa diharapkan dapat melakukan penyampaian ide konsepnya dengan efektif dan cara yang efisien.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **1. Sketsa**

Sketsa berasal dari bahasa Yunani kata *skhedios extempore* dan kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Inggris menjadi *sketch* yang jika diartikan secara bebas adalah begitu saja tanpa persiapan. Pada prosesnya, sketsa merupakan gambaran kasar yang bersifat temporer, baik di atas kertas maupun kanvas, dengan tujuan akan diwujudkan menjadi lukisan yang sesungguhnya (Ekoprawoto, 1997). Sketsa sendiri merupakan salah satu pengekspresian rancangan yang paling efektif karena biayanya yang murah, prosesnya ringkas dan cepat, serta hasilnya cenderung lebih intuitif (Y. Li & Ning, 2017).

### **2. Studio Desain Terpadu**

Studio Desain atau yang dulunya bernama Studio Perancangan Arsitektur merupakan mata kuliah praktikum utama pada jurusan Arsitektur. Memiliki prinsip dan tujuan yang sama, Studio Desain Terpadu merupakan sebuah sistem dalam studi arsitektur yang ada dengan tujuan agar pembelajar dapat mempelajari, memahami, serta menerapkan ilmu pada kegiatan mendesain (Leonardo, 2020). Pada proses pengajarannya, jurusan arsitektur turut melibatkan keintegrasian desain untuk mempersiapkan mahasiswa dalam mendesain bangunan yang mengikuti tren dan tema dengan pertimbangan yang kompleks (Collins, 2019). Kelas Studio Desain Terpadu mengajarkan mahasiswa untuk mencari solusi dari masalah desain yang diberi dosen, dimana dosen berperan sebagai instruktur dalam membantu mahasiswa memahami masalah dan mencari solusi (Mutaqi, 2018).

### **3. Konsep Desain**

Konsep pada prosesnya dianggap sebagai 'suatu objek' yang merupakan representasi dari sebuah pemikiran yang berasal dari pikiran manusia (Taura & Nagai, 2013). Pengembangan konsep desain memiliki beberapa tahapan, ada penerjemahan langsung maupun tidak langsung oleh perancang yang biasanya berkaitan dengan kebudayaan sekitar (Noorwatha, 2021). Konsep dalam desain pada dasarnya merupakan hasil dari pemikiran perancang yang didasari oleh prinsip-prinsip perancangan yang berbentuk abstrak dan kemudian menjadi terdefinisi untuk mencapai tujuan desain (Noorwatha, 2018).

### **4. Masalah Pemaparan Desain**

Keterampilan dalam menggambar dan mendesain pasti banyak dimiliki oleh mahasiswa di bidang desain. Namun, banyak desain yang rancu dan tidak tersampaikan karena kurangnya kemampuan dalam pemaparan konsep yang dimiliki oleh mahasiswa. Menurut Setiawan (2003), terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan kurang dapat dimengertinya pemaparan desain oleh mahasiswa, yaitu:

1. Kemampuan dalam berbicara di depan publik yang tidak didukung dengan adanya rasa percaya diri.

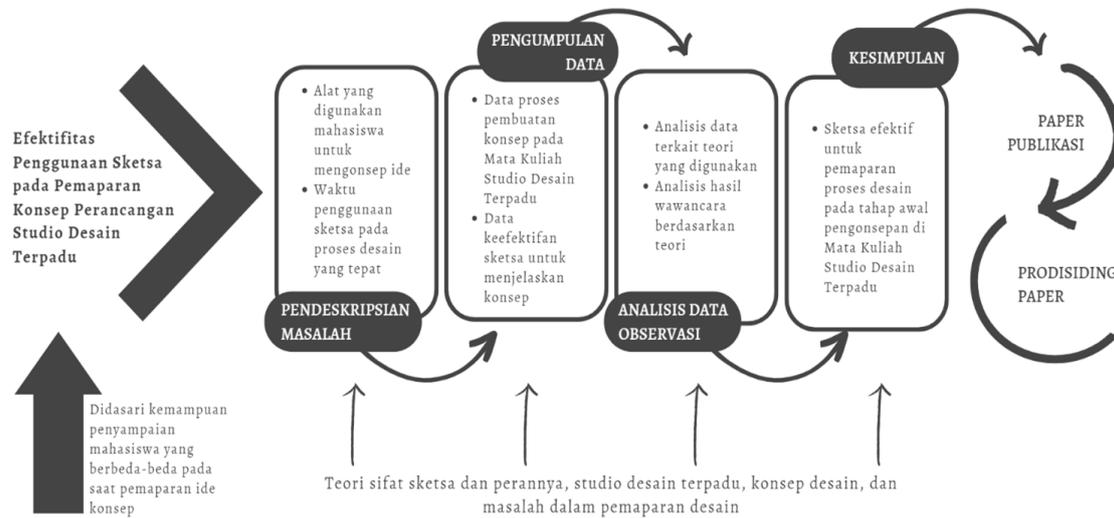
2. Kurangnya penguasaan materi terhadap konsep desain yang telah dirancang oleh mahasiswa.
3. Akibat kurangnya penguasaan materi, banyak hal-hal kecil yang terlupakan untuk turut disampaikan saat pemaparan.
4. Kurangnya pemahaman tentang metode presentasi yang baik.

Dari beberapa faktor tersebut, banyak mahasiswa yang akhirnya mengalami demam panggung dan membuat audiens tidak paham tentang konsep desain yang dipaparkan. Maka dari itu, White (1995) mengatakan bahwa tersampainya materi saat presentasi berkaitan dengan penguasaan materi oleh pemateri. Hal ini harus didukung dengan usaha mahasiswa untuk mengenal masalah dengan baik, memahami dan menguasai kasus, serta turut didukung dengan preseden-preseden agar hasilnya aktual.

## METODE

Pada penelitian ini, digunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian. Menurut Sudjhana (2001), terdapat tujuh langkah dalam melakukan penelitian kualitatif, yaitu identifikasi masalah, pembatasan masalah, penetapan fokus masalah, pelaksanaan penelitian, pengolahan dan pemaknaan data, pemunculan teori, dan pelaporan hasil penelitian. Langkah-langkah tersebut dapat dikaitkan dengan tiga tahap yang akan dilakukan, yaitu pendeskripsian masalah, pengumpulan data, dan observasi.

Sebelum dilakukannya pengumpulan data, tahap pendeskripsian masalah perlu dilakukan untuk menentukan rumusan-rumusan masalah yang jelas. Setelah itu, perlu dilakukannya tahap pengumpulan data berupa pemahaman beberapa orang yang telah melalui Mata Kuliah Studio Desain Terpadu dan beberapa orang yang awam terhadap arsitektur mengenai kejelasan konsep dari sketsa. Dari data tersebut, nantinya akan dianalisis untuk mendapat kesimpulan berdasarkan beberapa kajian teori yang, yaitu teori sifat sketsa dan perannya, studio desain terpadu, konsep desain, dan masalah dalam pemaparan desain.



**Gambar 1** Diagram Metode Penelitian  
Sumber: Penulis, 2022

Untuk memenuhi data agar dapat dianalisis dengan baik, penulis melakukan wawancara kepada mahasiswa arsitektur yang telah melalui mata kuliah Studio Desain Terpadu dan kepada orang yang awam terhadap dunia arsitektur agar mendapat hasil yang aktual mengenai keefektifan sketsa pada proses desain. Berikut poin-poin yang akan diajukan sebagai pertanyaan.

1. Apakah anda dapat memahami kedekatan fungsi ruang dengan melihat sketsa terlampir?

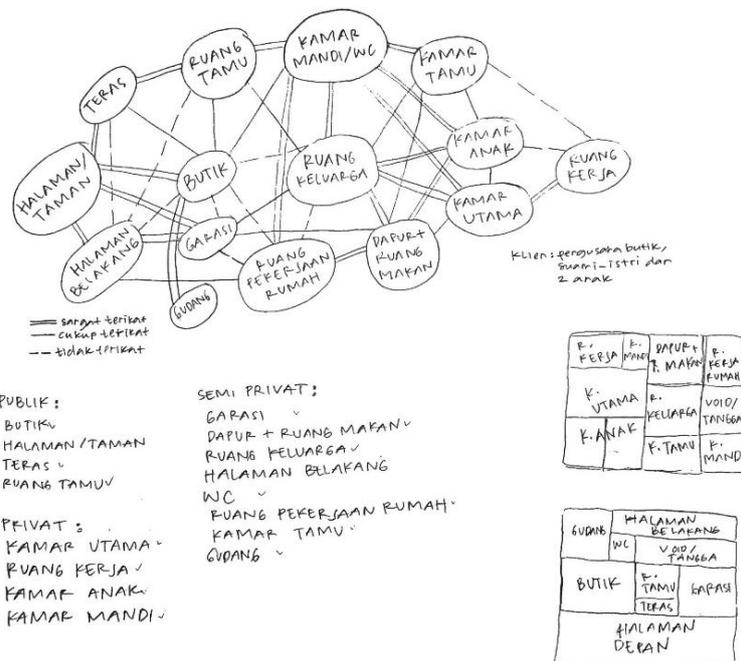
2. Menurut anda, dengan sketsa kasar seperti gambar, apakah dapat mempermudah dalam proses pemrograman ruang?
3. (Untuk mahasiswa arsitektur) Apakah anda dapat menyusun program ruang jika diberi hubungan kedekatan ruang seperti gambar?
4. (Untuk selain mahasiswa arsitektur) Apakah anda dapat menentukan ruang mana yang harus berdekatan pada sebuah rumah berdasarkan sketsa tersebut?

## HASIL

Pada prosesnya di Mata Kuliah Studio Desain Terpadu, sketsa banyak digunakan pada tahap awal pengonsepan rancangan. Pengonsepan dalam rancangan pembuatan rumah ini diawali dengan proses *plotting* ruang dari kebutuhan aktivitas pengguna. Dengan menggunakan sketsa, perancang dapat dengan fleksibel membuat diagram kasar sekaligus rancangan perletakan ruangan berdasarkan hubungan antar ruangnya.

Kebutuhan ruang tiap bangunan dari tiap orang pasti berbeda-beda. Meskipun bangunan dirancang dengan tujuan yang sama, pasti setiap manusia memiliki karakter dan kebiasaan yang berbeda. Dalam perancangannya, sangat perlu peran aktif komunikasi dari perancang untuk mengeksplorasi masalah-masalah terkecil kliennya. Dengan memahami masalah terkecil, seorang perancang dapat mengetahui ruangan apa yang dibutuhkan oleh klien tersebut.

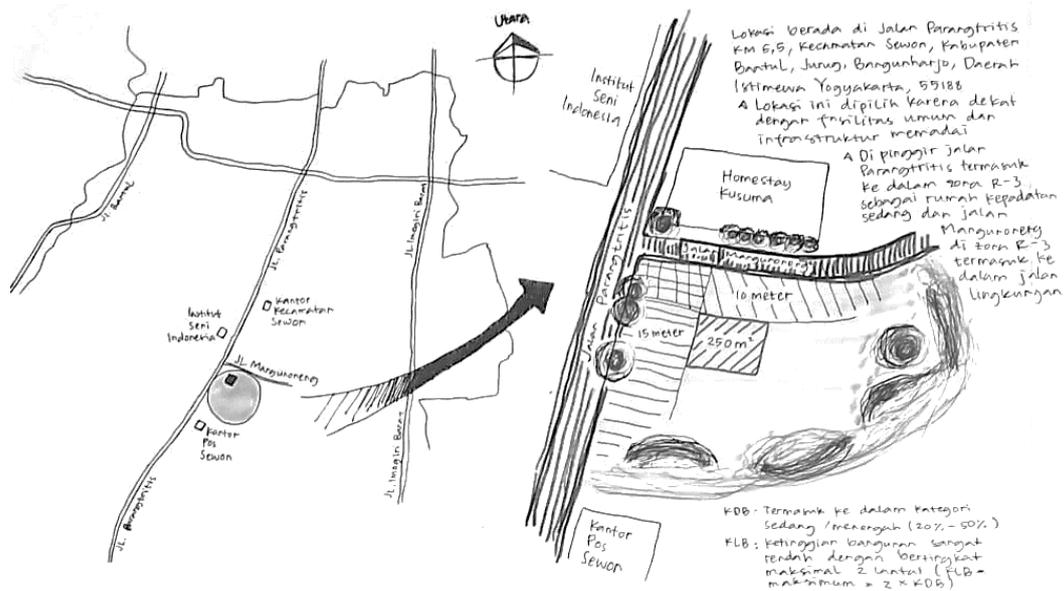
Mata kuliah Studio Desain Terpadu membahas tentang perancangan *new living unit* yang dibangun terpadu agar dapat digunakan berkelanjutan. Mahasiswa diminta untuk mencari permasalahan terkait tentang masalah pandemi yang terjadi untuk menyesuainya dengan rancangan kebutuhan ruang.



**Gambar 2** Skema kebutuhan ruang

Sumber: Penulis, 2022

Pada skema kebutuhan ruang, dapat dilihat ada beberapa ruang yang berhubungan dan atau tidak berhubungan sama sekali. Dengan dibuatnya skema ini, mahasiswa sebagai perancang ataupun orang lain yang ingin memahami konsep akan menemukan mana ruang yang harus berdekatan satu sama lain atau bahkan harus berjauhan.



**Gambar 3** Plotting Site  
Sumber: Penulis, 2022

Sebelum menuju ke rancangan ruang yang skematik, perancang juga perlu membuat plot letak bangunan pada lahan. *Plotting* letak ini tentu dipengaruhi oleh KDB, KLB, KDH, dan sempadan dari peraturan wilayah. Pada kasus ini, sketsa sangat dibutuhkan untuk menggambarkan seberapa luas lahan yang dapat dibangun dan perlu disediakan untuk lahan hijau. Sketsa tersebut nantinya membantu perancang memberi gambaran awal mengenai tempat yang harus diberi penanganan lebih lanjut dan tempat yang hanya perlu diberi pemeliharaan.

Untuk menguji keefektifan data yang diperoleh, dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada narasumber yang memang memahami proses desain arsitektur untuk memastikan perancangan memang membutuhkan sketsa pada prosesnya. Sedangkan, wawancara yang dilakukan kepada orang yang awam terhadap perancangan arsitektur bertujuan agar dapat membuktikan bahwa sketsa merupakan strategi yang efektif untuk memaparkan konsep dari awal perancangan. Adapun hasil wawancara yang diperoleh dari beberapa narasumber dengan latar belakang yang berbeda adlah sebagai berikut:

**Tabel 1** Hasil wawancara

No.	Narasumber	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4
1.	Nurul	Ya	Lebih mempermudah untuk menyusun ruang untuk diletakkan ke denah.	Menggunakan diagram seperti dicontoh.	-
2.	Aprilia	Ya	Ya, karena penggambaran sketsa yang diberikan tampak jelas dan mudah dipahami.	-	Ya
3.	Fatkhiya	Ya	Ya, karena terlihat dapat memenuhi kebutuhan ruang.	-	Tidak
4.	Andre	Ya	Ya, karena kita bisa membayangkan ruang apa saja yang	Ya, dapat.	-

			dibutuhkan dan yang harus berdekatan.		
5.	Yulia	Ya	Sketsa kasar dapat mempermudah karena hubungan antar ruang lebih dapat dijelaskan dan diproyeksi. Mungkin bagi masyarakat awam dapat lebih dijelaskan arti hubungan ruangnya.	Masih membutuhkan tabel standar ruang untuk menyesuaikan peletakkan ruang.	

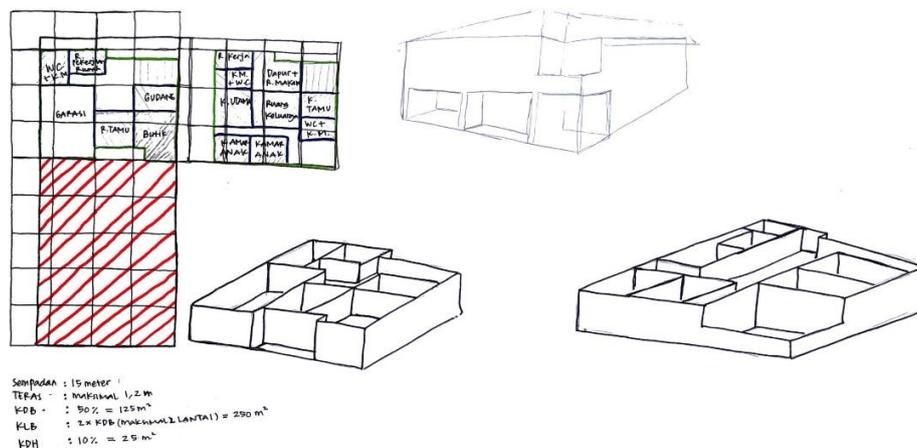
Sumber: Penulis, 2022

### PEMBAHASAN

Keunikan sebuah desain bergantung pada latar belakang dari perancangannya. Semakin rumit sebuah rancangan, maka semakin kompleks pula konsep dari rancangan tersebut. Kompleksitas sebuah desain ini berkaitan dengan tujuan dan fungsi dari rancangan yang akan dihasilkan. Dengan tujuan dan fungsi yang jelas, maka akan terbentuk konsep yang terstruktur.

Sebelum menemukan konsep yang terstruktur, perancang harus melalui berbagai percobaan agar mendapat hasil yang relevan dengan tujuan dan fungsi tersebut. Percobaan-percobaan inilah yang nantinya membantu perancang mengembangkan ide-idenya untuk menemukan konsep akhir yang paling efisien. Adanya pendidikan tentang desain bertujuan agar pekerja desain di masa mendatang memiliki pemikiran desain yang lebih terkonsep, terstruktur, dan terarah dengan baik. Dengan terwujudnya hal tersebut, maka perkonsep dalam dunia desain yang lebih struktur akan mempermudah proses berpikir para pekerja desain di masa yang akan datang.

Penggunaan sketsa khususnya pada Mata Kuliah Studio Desain Terpadu ini akan selalu berkelanjutan di masa mendatang. Walau teknologi yang ada kian canggih, mengingat tidak semua orang yang mahir dan dapat menjangkaunya membuat kecanggihan tidak fleksibel untuk digunakan dalam perancangan. Seperti yang dikatakan oleh Y. Li & Ning (2017) tentang hasil sketsa cenderung lebih intuitif, karena tiap orang memiliki karakternya masing-masing dalam menuangkan idenya pada sketsa. Hal yang beragam ini membuat tiap sketsa memiliki pesan tersirat yang berbeda-beda tergantung oleh pembuatnya.



**Gambar 4** Grid denah yang disesuaikan kebutuhan ruang dan digambarkan dengan axonometri  
Sumber: Penulis, 2022

Penggunaan sketsa tersebut akan lebih efisien pada proses desainnya karena cenderung fleksibel apabila ada yang masih belum cocok. Coretan-coretan sederhana ini nantinya juga akan memudahkan perancang untuk mengingat proses yang telah dilalui hingga akhirnya menemukan gubahan akhir. Proses inilah yang nantinya membantu mahasiswa atau perancang untuk menjelaskan konsep kepada penguji.

Dari hasil wawancara kepada beberapa orang dengan latar belakang pendidikan berbeda, didapatkan hasil bahwa sketsa mampu membuktikan keefektifannya sebagai media komunikasi bagi mayoritas orang. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Noorwatha (2021), bahwa sketsa pada konsep desain ada yang memiliki penerjemahan secara langsung maupun tidak langsung, tergantung kebudayaan yang berada di sekitarnya. Walau ada beberapa orang yang tidak paham mengenai sketsa kasar, bukan berarti sketsa tersebut gagal menyampaikan pesan. Pada akhirnya, penyampaian konsep dari sebuah desain ini harus diimbangi dengan penguasaan konsep rancangannya oleh mahasiswa sebagai perancang (White, 1995).

Strategi pemaparan desain yang paling utama adalah memahami segala proses yang dilakukan saat mendesain. Rancangan yang dibuat sendiri oleh seorang perancang pasti memiliki alasan tertentu pada peletakan program ruang dan pemilihan gubahannya. Desain yang baik, tidak hanya menjunjung estetika, namun juga dapat mengakomodasi aktivitas pengguna. Dengan adanya pemahaman tersebut, pada proses pemaparan, seorang perancang tidak akan kesulitan saat menyampaikan konsep desainnya.

## **KESIMPULAN**

Melalui penelitian yang dilakukan terhadap hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa sketsa masih memiliki peran penting dalam kegiatan merancang. Narasumber dari latar belakang arsitektur maupun yang awam terhadap dunia arsitektur menyetujui bahwa penggunaan skema diagram pada hubungan antar ruang dapat mudah dimengerti untuk perencanaan program ruang. Artinya, sketsa efektif digunakan sebagai media pemaparan konsep dari proses desain Studio Desain Terpadu. Hal ini akan menjadi maksimal apabila perancang sebagai orang yang memaparkan desain juga memahami konsep rancangannya.

Dari hasil observasi ditemukan bahwa sketsa memang efektif sebagai media pemaparan. Namun, pengaruh latar belakang yang berbeda disebutkan oleh Noorwatha (2021) tentang penyampaian konsep desain dapat secara tersirat maupun tersurat, sesuai kebudayaan dan kebiasaan dari perancang dan orang yang menerima informasi. Hal ini menyebabkan tingkat pemahaman berbeda pada tiap narasumber, dibuktikan dari beberapa narasumber yang dipilih dengan latar belakang selain bidang arsitektur. Mengingat Studio Desain Terpadu merupakan pelatihan kepada mahasiswa sebelum terjun langsung ke masyarakat, artinya sketsa dapat digunakan secara efektif sebagai media pemaparan mengingat mudahnya sketsa dipahami oleh orang awam.

Sketsa dibutuhkan terutama pada awal perancangan di Mata Kuliah Studio Desain Terpadu. Hal ini terjadi karena awal perancangan merupakan tahap pengonsepan oleh perancang. Konsep ide ini cenderung abstrak dan perlu dikomunikasikan dalam bentuk yang dapat dimengerti orang awam. Pada masa yang akan datang, sketsa akan terus dibutuhkan pada Mata Kuliah Studio Desain Terpadu, terutama pada tahap pengonsepan. Meskipun demikian, sebuah sketsa tidak dapat menjelaskan dirinya sendiri. Maka dari itu, perancang sebagai penciptanya harus memahami alasan pemilihan hasil akhir supaya dapat menjelaskan pesan-pesan tersirat yang tidak dapat tersampaikan tanpa pemaparan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azmi. 2016. *Memaknai Gambar Sketsa Teknik Engraving Ipe Ma'ruf Ditinjau dari Aspek Ikonografi*. Medan: Neliti.
- Collins, Walter T. Grondzik. 2019. *Simulating Design Integration in an Architecture Studio Setting*. In *Reynolds Symposium: Education by Design*, 1:62–69.
- Ivantono, 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 Conferences* 41: 04004.
- Noorwatha, I. Kadek. 2018. *Rekontekstualisasi Estetika Hindu â€ Rasaâ€™™ 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 Indonesia 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.