

# PENELUSURAN ALUR PIKIR DIBALIK ISTILAH KONSEP DASAR DAN TEMA PADA TUGAS AKHIR ARSITEKTUR UNUD

Oleh :

**Syamsul Alam Paturusi**

Dosen Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Udayana

## ABSTRAK

*Konsep dasar dan tema pada skripsi tugas akhir mahasiswa di Arsitektur Unud telah lama menjadi wacana diskusi. Perbedaan pendapat terjadi karena adanya keterjebakan pemaknaan istilah, menyimpang dari proses berpikir ilmiah. Makalah ini mencoba menawarkan pola pikir yang sederhana: orientasi pada tujuan suatu proses, sehingga penelusuran kronologis dibalik kedua istilah tersebut dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai makna essensial (hakekat dan fungsi) dan logika penalaran ilmiah dari kedua istilah itu.*

**Kata kunci** : arsitektur, tugas akhir, konsep dasar, tema

## ABSTRACT

*Basic concept and thema of the final project in Department of Architecture Unud have already been discussed academically. The difference of opinions occurs because of the matters pertaining to meaning in confusion, deviate from scientific thinking process. This paper will give the simple thinking: to purpose on process that the chronological of treasuring behind the both meaning can give comprehension about the meaning in fact (essence and function) and scientifically logically.*

**Key words** : architecture, final project, basic concept, thema

## PENGANTAR

Makalah ini dibuat sebagai sumbangan pemikiran terhadap berbagai wacana yang berkembang di seputar “Konsep Dasar dan Tema” pada Skripsi TA Arsitektur UNUD. Berbagai pendapat dan pemikiran yang muncul mengenai hal tersebut yang belum menemukan titik temu. Ketidakpastian tersebut bermula pada mahasiswa Tugas Akhir yang menjadi korban. Sebagian besar penjelasan yang diberikan mengenai istilah-istilah tersebut bersifat parsial. Dasar pemikiran yang digunakan sebagai argumentasi, cenderung terjebak pada pemaknaan istilah. Artinya, istilahnya lebih dahulu ada, kemudian dicari arti dan maknanya diberbagai sumber. Pola nalar seperti ini, selain

tidak menyelesaikan masalah, juga menyimpang dari rambu-rambu proses berfikir ilmiah. Bukankah istilah-istilah tersebut sangat tergantung dari konteksnya. Istilah (nama) yang sama, tetapi dalam konteks yang berbeda tentu mempunyai arti dan makna yang berbeda.

Makalah kecil ini mencoba menawarkan pola pikir yang sederhana: orientasi pada tujuan suatu proses, hasil akhirnya boleh dinamakan (diistilahkan) apa saja. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Koberg (1977) : *Every country has its own version of vegetable soup. The names are different but the stuff is the same.*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Diskusi istilah PUTU, tidak akan pernah tuntas hingga akhir zaman. Masyarakat Jawa, Bali, Bugis- Makassar, mempunyai referensi pengertian yang sangat berbeda mengenai ini.

Berangkat dari pemikiran tersebut maka hal yang pertama dilakukan adalah menempatkan istilah-istilah tersebut dalam konteks Tugas Akhir Arsitektur, dimana istilah-istilah tersebut merupakan suatu bagian kecil



dari suatu sistem pendekatan dalam Tugas Akhir Arsitektur (Bagian I: halaman 45- 51)

Dari pemahaman yang menyeluruh mengenai makna essensial (hakekat dan fungsi) dan logika penalaran ilmiah melalui penelusuran kronologis dibalik istilah-istilah yang akan didiskusikan, dapat menjadi pisau penyayat dalam mendiskusikan wacana tersebut. (Bagian II: halaman 51-58)

## BAGIAN I: MODEL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Tugas Akhir Arsitektur (selanjutnya disingkat TA) merupakan puncak akumulasi pengetahuan mahasiswa yang telah didapatkan selama pendidikan di arsitektur, akumulasi di sini bukan hanya dalam substansi, tapi juga dalam hal proses penalaran.

Meskipun memiliki persamaan essensial seperti yang dikemukakan diatas, namun setiap Jurusan Arsitektur di Indonesia memiliki perbedaan dalam **bentuk** dan **pendekatan** TA (keduanya disingkat saja: *model*). Perbedaan ini antara lain disebabkan oleh cara pandang, motivasi, preferensi, dan juga oleh faktor-faktor keberagaman penafsiran dalam hal tujuan dan sasaran produk lulusan yang diinginkan.

Tulisan ini tidak dimaksudkan untuk menelisik perbedaan-perbedaan ini, juga tidak bermaksud memberi justifikasi penilaian terhadap model model yang berkembang saat ini. Fokus tulisan ini lebih berorientasi pada pokok-pokok pikiran yang melandasi setiap pemikiran yang dilakukan dalam proses TA. Dengan mengetahui alur-alur pikiran dan makna essensial dibalik proses dan pendekatan yang nampak di permukaan, maka diharapkan tidak terjebak dalam diskusi/debat tentang istilah dan *term-term* yang banyak digunakan dalam TA disetiap Jurusan Arsitektur. Dengan pengetahuan alur pikir ini dengan baik, pada akhirnya dapat difahami perbedaan model TA yang ada. Bentuk luar bisa berbeda, namun jiwa dan nalarnya sama (dalam konteks diskusi ini dapat pula dianalogikan: istilah-istilah boleh lain, namun makna yang dikandungnya sama).

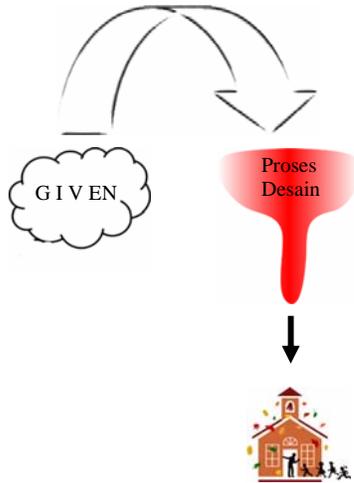
Perkembangan model TA tidak lepas dari perkembangan pendidikan arsitektur di Indonesia. Pada periode awal pendidikan arsitektur di Indonesia (saat itu bernama Bagian Bangunan), masih satu kesatuan dengan Jurusan Teknik Sipil. Tahun 1957 berubah menjadi Seksi Arsitektur di bawah bagian Arsitektur dan Senirupa<sup>2</sup>. Penyatuan pendidikan arsitektur dengan teknik sipil dan senirupa tentu sangat mewarnai jurusan ini. Pengaruh eksternal yang juga berpengaruh secara tidak langsung, dimana kondisi pendidikan di mancanegara pada pertengahan tahun 50an merupakan periode yang stagnan dalam Ilmu Arsitektur, tidak ada perubahan yang berarti baik dalam teori maupun pendekatannya (Hedman, 1984, hal. 2).

Dari gambaran ini secara hipotesis model TA pada masa itu, sangat berorientasi pada kemampuan dan keterampilan menggambar yang sangat teknis (kesipil-sipilan) (**A**). “Informasi Dasar Perancangan” (**B**), seperti: lokasi/tapak, kebutuhan ruang, besaran ruang dst. bersifat *given*<sup>3</sup>. Fokus utama TA adalah menghasilkan produk gambar yang memenuhi kaidah-kaidah struktur dan konstruksi,

<sup>2</sup> <http://www.ar.itb.ac.id/index2.html>. : “Sejarah Pendidikan Arsitektur ITB “. Tanggal 25 Oktober 1950 didirikan Bagian Bangunan Jurusan Sipil Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang berkedudukan di Bandung.

<sup>3</sup> *Given* suatu informasi yang bersifat mutlak, yang tidak perlu dipertanyakan asal usul dari mana lahirnya informasi tersebut. Digunakan sebagai *starting point* untuk memecahkan masalah.

fungsional dan estetis. (Lihat Gambar 1.) Kualitas TA diukur dari kemampuan mengolah/menganalisis informasi dasar **B** menjadi wujud gambar.



Perkembangan selanjutnya adalah dirasakan perlunya eksplorasi secara mendalam terhadap “Informasi Dasar Perancangan” (**B**) ini. Misalnya, dipertanyakan asal usul dan latar belakang pemikiran lahirnya kebutuhan ruang; mengapa dan dari mana ruang Y luasnya  $X \text{ m}^2$  dan seterusnya. Artinya saat itu TA substansinya lebih dikembangkan, tidak cukup hanya dapat menggunakan “Informasi Dasar Perancangan” (**B**), tetapi juga mencakup materi penelusuran “latar belakang proses lahirnya Informasi tersebut (**C**). (Lihat Gambar 2.)

Rangkaian proses studi “**Latar Belakang Informasi Dasar Perancangan**” (**C**) dengan luaran akhir “**Informasi Dasar Perancangan**” (**B**) ini yang dikenal sekarang sebagai PROGRAMMING.<sup>4</sup>

Model TA 2 hingga kini menjadi model dasar TA oleh berbagai Jurusan Arsitektur di Indonesia dengan berbagai tambahan variasi.

Mulai tahap ini pula terjadi berbagai penafsiran mengenai lingkup kavling ilmu arsitektur dan pengembangannya ke depan. Disatu sisi ada penafsiran bahwa pengetahuan

Arsitektur cukup pada *designing*, sedang *programming* adalah ranah disiplin ilmu lain. Namun disisi lain ada penafsiran bahwa *designing* dan *programming* adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari lingkup pekerjaan arsitek.<sup>5</sup>

Di Indonesia, dalam tataran akademis, hampir sebagian besar menganut paham pertama (*integrated*). Namun dalam aplikasinya dalam Model TA melahirkan dua pendapat (*mainstream*) mengenai kedalaman kajian terhadap *programming*.

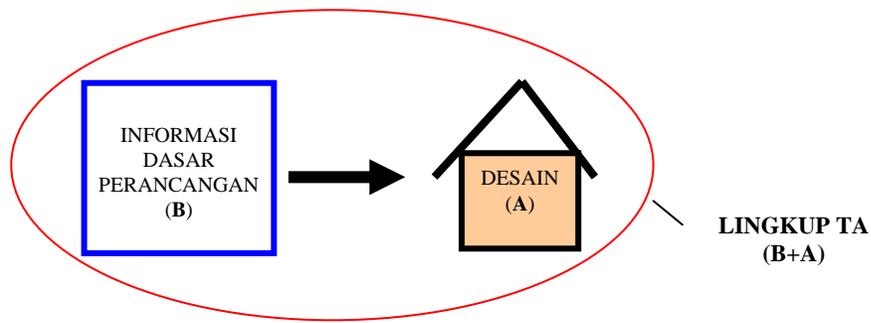
Pendapat **pertama**: *Programming* diarahkan untuk mendapatkan informasi seoptimal mungkin untuk kegiatan perancangan. Informasi ini sifatnya operasional dan praktis. Titik !!

Sedang pendapat **kedua** berpendapat bahwa, selain informasi praktis dan operasional, perlu diselusuri lebih jauh ke belakang, apakah proyek yang akan dirancang memang layak untuk dibuat? Rancangan gedung yang megah, belum tentu dibutuhkan disuatu tempat. Penelusuran masalah isu non arsitektural pada *programming* harus masuk dalam kajian TA, karena justru inilah yang memberi nilai tambah akademis yang membedakannya dengan kerja praktisi programmer.

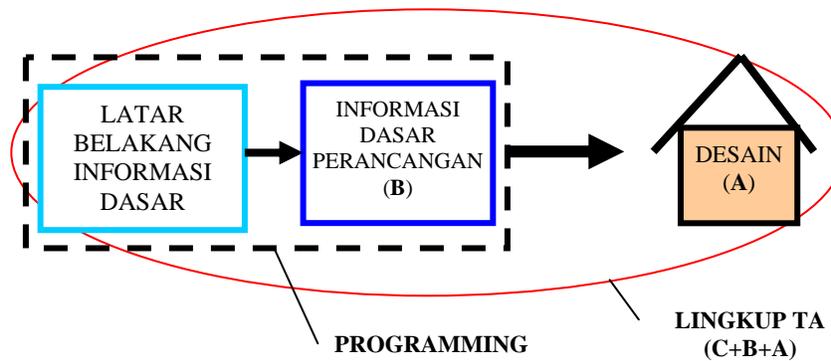
Baik pendapat pertama maupun kedua pada dasarnya bertujuan sama, menginginkan adanya pengembangan pengetahuan dalam Ilmu Arsitektur, pihak pertama memilih pengembangan secara INTENSIFIKASI, sedang yang beraliran pemikiran kedua memilih jalur pengembangan EXTENSIFIKASI.

<sup>4</sup> Bukan berarti pada Model TA 1 tidak ada PROGRAM. Borobudur, Piramid dan Tembok Cina tidak akan pernah ada tanpa Program (visi, idea, apa yang akan dibuat), kegiatan *programming* setua usianya dengan Arsitektur

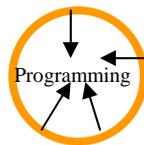
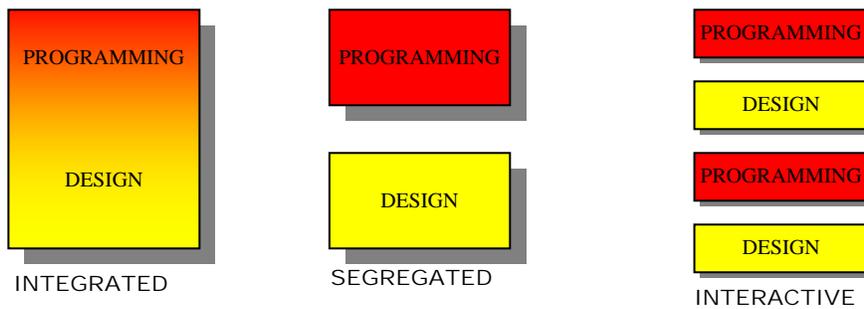
<sup>5</sup> Debat ini sudah lama dilakukan oleh para praktisi Arsitek & akademisi yang hingga kini juga belum menemukan kesepakatan



Gambar 1. Model TA 1

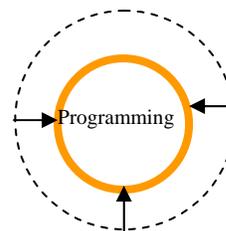


Gambar 2. Model TA 2



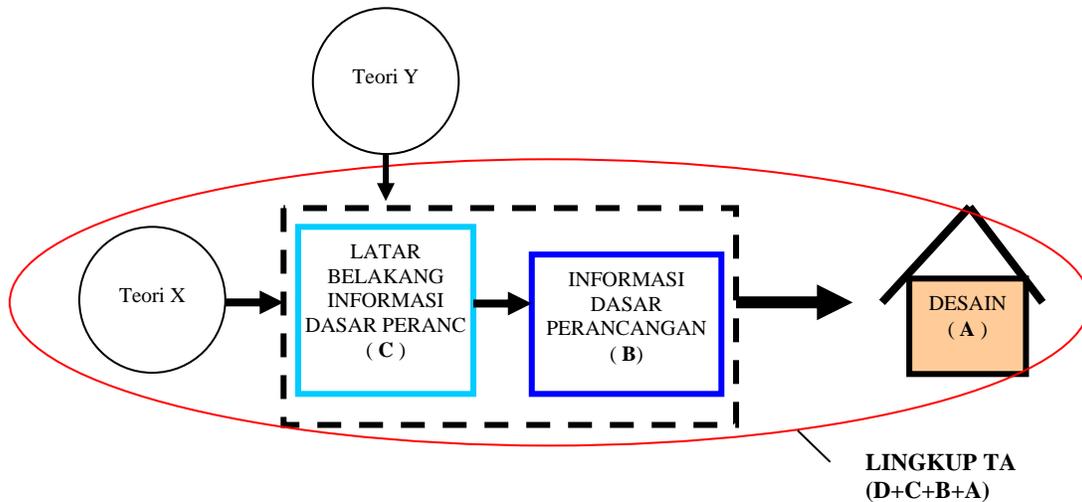
Intensifikasi

Pengembangan INTENSIFIKASI pada dasarnya adalah pengembangan pengetahuan secara horisontal (terhadap substansi). Sedangkan pengembangan EXTENSIFIKASI adalah pengembangan pengetahuan secara

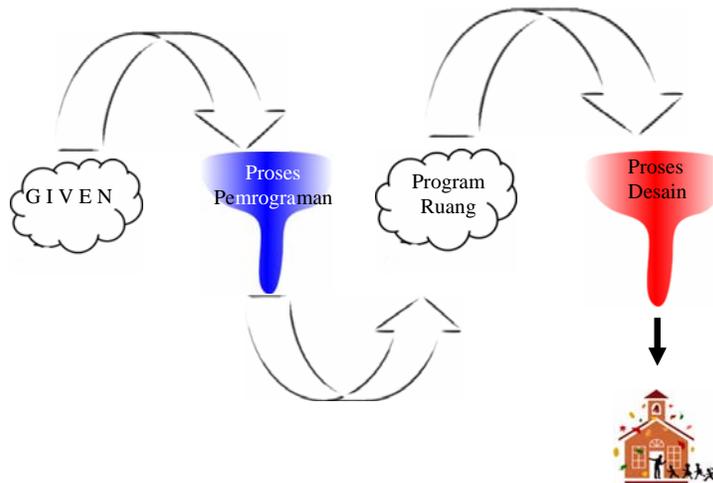


Ekstensifikasi

vertikal (penekanan pada proses, metode pendekatan dan berpikir sistem). Kedua bentuk orientasi pengembangan ini secara signifikan memberikan corak variasi pada model TA.



Gambar 3. Model TA 3 (Intensifikasi)



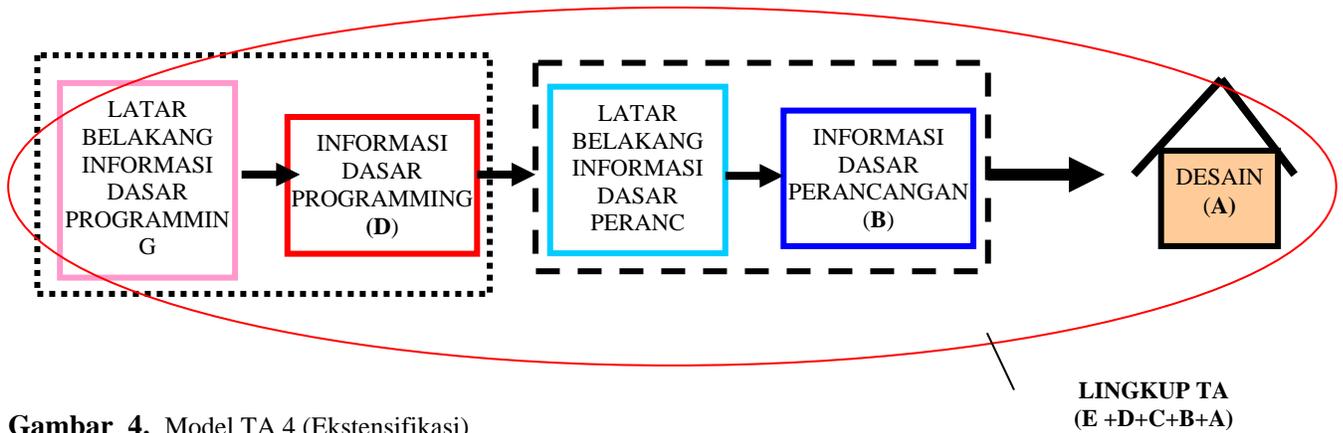
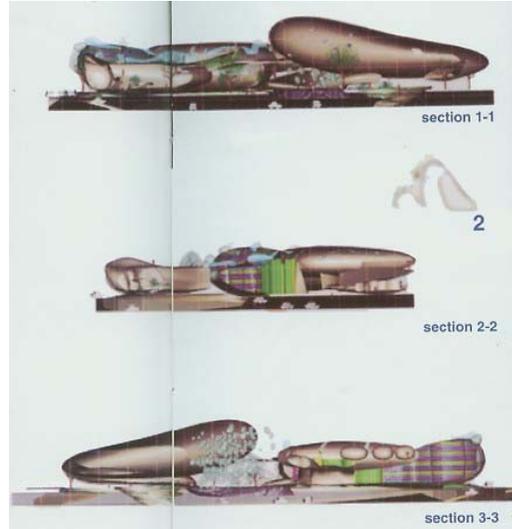
Model TA 3 ini memiliki orientasi pengembangan variasi secara horisontal (yang dicirikan dengan pemilihan topik TA yang lebih “berani”, utopis dan sangat responsif terhadap perkembangan teknologi dan informasi). Karena model ini tidak dituntut oleh pikiran layak/tidak layak proyek tersebut. Pengkayaan (*enrichment*) informasi dilakukan dengan memberdayakan seoptimal mungkin berbagai teori/konsep<sup>6</sup> dan informasi yang berkembang, antara lain dengan pemberian TEMA-TEMA tertentu untuk

mempertajam dan memberi karakter dalam perancangan. (Lihat Gambar 3).

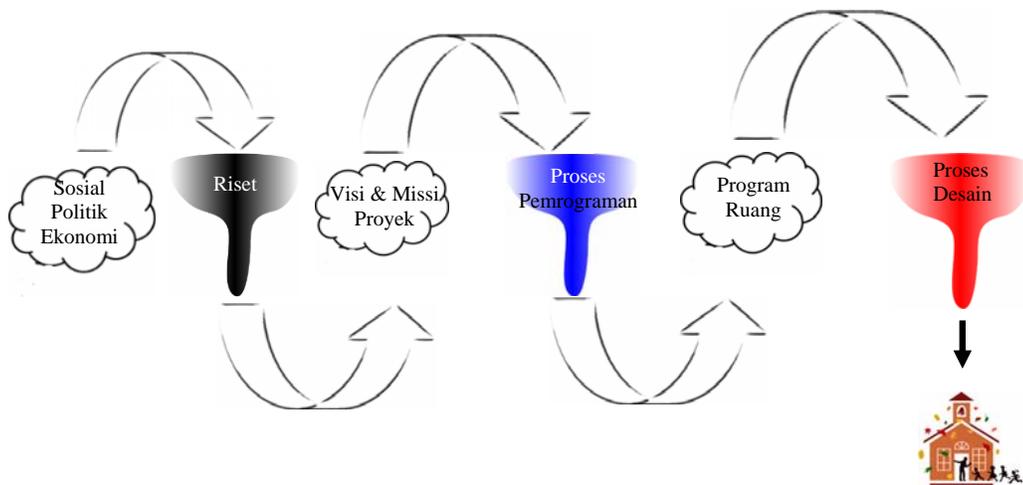
Singkatnya, model ini hanya ingin menjawab pertanyaan BAGAIMANA suatu proyek dibuat. Penekanan diberikan pada strategi dan pendekatan perancangan yang dapat memacu kreativitas mahasiswa, seperti: pendekatan tipologi, morfologi, analogi, metafora, simbolisme, dll.

<sup>6</sup> Teori Arsitektur secara garis besarnya dapat dikelompokkan dalam 2 bagian, yaitu : (1) Teori Tematik; (2) Teori Sintesis. Secara gamblang dan rinci mengenai ini dapat disimak pada <http://www2.uiah.fi/>

TANPA BEBAN: Contoh salah satu Proyek Akhir Mahasiswa yang mencerminkan pengambilan Topik TA yang agak “Utopis, berani dan Pop”<sup>7</sup>



Gambar 4. Model TA 4 (Ekstensifikasi)



<sup>7</sup> Dahliana Suryawinata (98), *Museum of Space* dalam *Sketsa* 18/08.03.

Model TA 4 merupakan contoh pengembangan secara EXTENSIFIKASI programming. Model ini lebih menekankan pada kemampuan mendiagnosis masalah (*problem seeking*) dan mencari alternatif solusinya (*problem solving*). Dengan demikian ranah PENELITIAN sangat kental pada model ini.<sup>8</sup>

Dasar pemikiran yang melandasi lahirnya model ini adalah bahwa untuk melahirkan pemrograman yang baik, maka penentuan TUJUAN PEMROGRAMAN (*Programming Goals*) secara jelas dan spesifik menjadi mutlak<sup>9</sup>. Sedang untuk membuat Tujuan Pemrograman tidak bisa tidak harus mengkaji issue-issue non arsitektural<sup>10</sup>. Dengan demikian sebagian besar isi dari E adalah kajian Non Arsitektur (Latar belakang sosial, politik, ekonomi, budaya dan seterusnya).

Topik-topik TA yang lahir dari Model TA 4 pada umumnya bersifat klasik dan konservatif dengan pertimbangan: *applicable, useable* dan *buildable*. Singkatnya, model ini selalu mempertanyakan MENGAPA Proyek ini dibuat, sebelum langkah langkah berikutnya dalam proses perancangan.

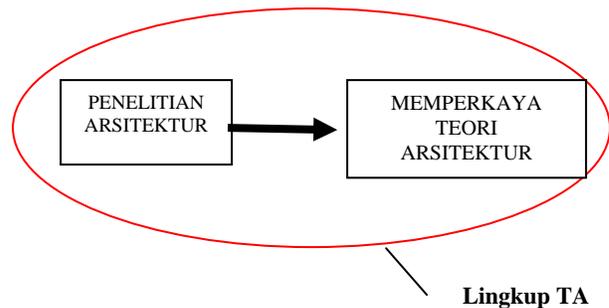
### Penelitian dan Programming

Dari model-model TA yang telah diuraikan sebelumnya, nampak ada tiga kegiatan dominan dalam proses TA yaitu: proses PENELITIAN, PROGRAMMING dan DESAIN. Proporsi dominasi ketiganya sangat bervariasi disetiap Jurusan Arsitektur. Ada yang mengedepankan Proses DESAIN, sedang dua proses lainnya hanya sebagai penunjang. Atau bentuk kombinasi-kombinasi dominasi lainnya.

Sebagian besar model-model TA, proses PENELITIANANNYA masih dalam kerangka (*frame*) tujuan luaran (*out put*)

PROGRAMMING. Sebagaimana diketahui, TIDAK semua luaran penelitian arsitektur bertujuan/cocok untuk konsumsi PROGRAMMING. Penelitian untuk tujuan programming memiliki pendekatan dan metode yang berbeda dengan penelitian untuk memperkaya teori arsitektur/uji hypotesis dan seterusnya (Djoko Wijono, 1990 )

Berdasarkan pengertian yang terakhir ini, ada Jurusan Arsitektur yang memiliki model TA sebagai alternatif di luar model yang telah dijelaskan di atas. Model TA 5 ini menitik-beratkan pada PENELITIAN dengan orientasi luaran untuk memperkaya pengetahuan substantif dan preskriptif (Djunaedi, 1989)<sup>11</sup> (Lihat Gambar 5.)



Gambar 5. Model TA 5 (by research)

### Kesimpulan Kajian Kronologis TA di Indonesia

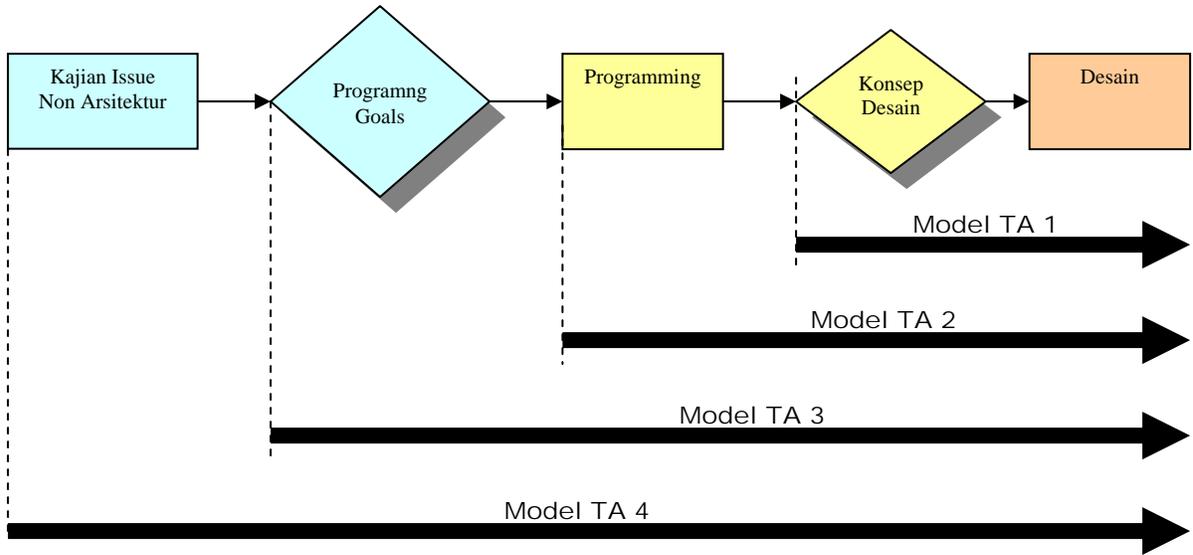
Dari pembahasan berbagai model TA sebelumnya, dapat dirangkum beberapa kesimpulan sebagai berikut:

<sup>8</sup> Sebenarnya pada Perguruan Tinggi yang menganut Model TA3, proses penelitian (kajian non Arsitektural) juga ada, namun tempatnya bukan di TA tapi dicantolkan pada Mata Kuliah Seminar (yang biasanya merupakan suatu paket dengan TA). Dengan demikian kegiatan E dilakukan di MK Seminar, *out putnya* (D) yaitu *Program Goals* dijadikan bahan masukan dalam TA.

<sup>9</sup> (1) *Establish the scope of the project*; (2) *Has to have a clear idea of what direction to take* (Palmer, 33)

<sup>10</sup> *Program must consider the physical, psychological, sociological and cultural attributes of the users* (Walter Moleski dalam Palmer, p.6)

<sup>11</sup> Arsitektur UI bahkan mewacanakan pilihan: *by course*, sebagai salah satu pilihan untuk menjadi Sarjana Arsitektur



**Gambar 6.** Hubungan antara Model TA dengan Lingkup Proses Programming-Desain

- Gambar 6 memperlihatkan hubungan antara Model-Model TA (kecuali TA 5) seperti yang telah diuraikan sebelumnya dengan Proses Programming-Desain.
- Ilustrasi tersebut tidak menyatakan GRADASI KUALITAS antara Model TA. Setiap Model memiliki kelebihan dan kekurangan.” Kekurangan” pada suatu *step*, biasanya tertutupi dengan substitusi materi lain.
- Model TA 1 ingin menjawab pertanyaan : seperti APA desain proyek X ?
- Model TA 3 ingin menjawab pertanyaan : BAGAIMANA mendesain proyek X ?
- Model TA 4 ingin menjawab pertanyaan : MENGAPA mendesain proyek X ?
- Untuk tujuan utama diskusi yang akan membedah “Konsep Dasar” dan “Tema”, maka dari Gambar 6 dapat disimpulkan :
  - Dua model TA ditengarai sebagai akar masalah untuk membahas kedua istilah diatas, yaitu model TA 3 dan TA4.
  - Masalah “ Konsep Dasar” akan dibedah melalui Model TA4, dan
  - “Tema” dibedah melalui Model TA 3

## BAGIAN 2: DISKUSI

**Diskusi Konsep Dasar** (Halaman 51 – 56)

**Diskusi Tema** (Halaman 56 - 58)

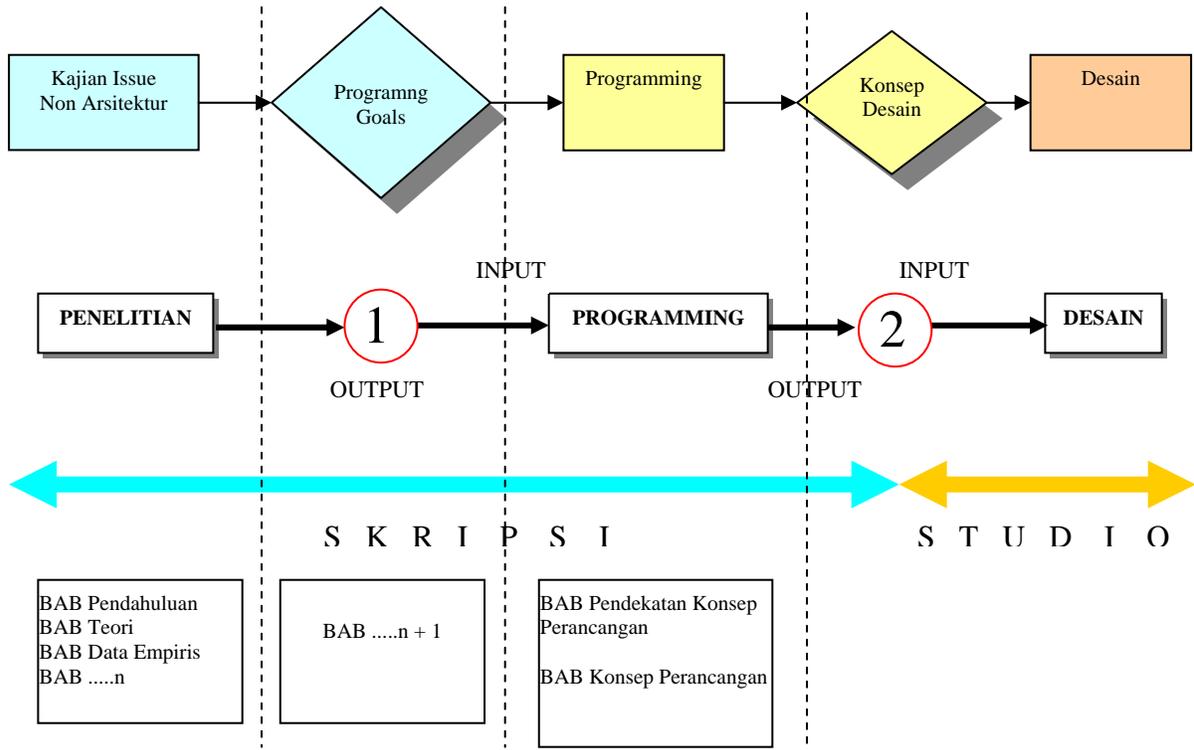
### Diskusi Konsep Dasar

Dari paparan model-model TA sebelumnya, TA Arsitektur UNUD masuk dalam model TA 4. Pada model tersebut ada tiga (3) ciri kegiatan dalam TA, yaitu : PENELITIAN (Non Arsitektural), PROGRAMMING dan DESAIN. (Gambar 7.)

Model TA ini dicirikan : (1). Setiap tahap kegiatan memiliki PROSES dan LUARAN

(OUT PUT) dimana setiap OUT PUT menjadi INPUT pada tahap kegiatan berikutnya; (2) PENELITIAN (non Arsitektural), PROGRAMMING dan DESAIN, pada hakekatnya antara satu dengan lainnya bersifat independen (artinya ketiga komponen ini dapat dibuat lepas oleh individu/kelompok yang berbeda menjadi suatu kegiatan mandiri).<sup>12</sup>

<sup>12</sup> *Programming is not exclusive to the architect's domain. It may be, and is, performed by planners, engineers, space management consultant, interior designers and other professionala (Palmer, 14)*



**Gambar 7.** Model TA Arsitektur UNUD

Fokus utama bahasan ditujukan pada OUT PUT/INPUT **1** (Bab n + 1).

- OUT PUT **1** diperoleh dari kajian NON ARSITEKTURAL.
- INPUT **1** materinya diharapkan menjadi masukan pada tahapan PROGRAMMING.

Berbagai istilah yang digunakan untuk menyebut Out Put/In Put **1** antara lain: Kesimpulan (Prayitno, 1976); Tujuan Perencanaan (Suwondo, 1985); *Establish(ment) goals* (Pena, 1985); *Programming Goals* (Palmer, 1985); Konsep Dasar (UNUD); Rumusan Spesifikasi Kegiatan dan Volume (Achmad Djunaedi, 2002)<sup>13</sup>.

Yang menjadi ajang “debat” di Arsitektur UNUD diidentifikasi pada dua hal:

1. Letak/posisi “Konsep Dasar” pada Skripsi secara keseluruhan.
2. Isi materi yang dimuat pada “Konsep Dasar” dan bagaimana cara menuliskannya?

Letak perbedaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

<sup>13</sup> Syamsul Alam Paturusi, *Panduan Seminar TA*, 1995 (versi terakhir 30 Maret 2004).

**Tabel 1.**  
Letak Beda Pendapat Mengenai “Konsep Dasar” di Arsitektur UNUD

Aspek	Pendapat I		Pendapat II
	Pendapat 1a	Pendapat 1b	
Letak/Posisi Konsep Dasar	Diakhir kajian non Arsitektur, pada Bab n+1	Setelah kajian Teoritis (Sebelum Data empiris)	Diakhir kajian non Arsitektur, pada Bab n+1 (Sama dengan 1a)
Materi (Cara penulisan)	.....tif.....tif..... (EdukaTIF, Higienis)	.....tif.....tif.....	Deskripsi

**Pendapat I :**

- Istilah yang digunakan untuk *Out Put/In Put* 1 adalah: Konsep Dasar
- Pendapat 1a : Konsep Dasar diperoleh diakhir kajian Non Arsitektural (Letaknya pada Bab n+1).
- Pendapat 1b : Konsep Dasar diperoleh diakhir kajian Teoritis (Letaknya sebelum Bab Data Empirik).
- Cara penulisan: merupakan intisari yang diungkapkan dalam bentuk Kata Sifat, misalnya: edukatif, higienis, komunikatif, efisien dst.
- Dipandang sebagai landasan filosofi yang akan menjiwai pemrograman dan perancangan (dianalogikan dengan Pancasila yang menjadi landasan hidup bagi seluruh bangsa Indonesia).

**Pendapat II ( Posisi penulis sebagai salah satu dari sekian pendapat yang lain) :**

- Istilah yang digunakan untuk *Out Put/In Put* adalah Konsep Dasar (atau istilah apa saja, yang lebih penting adalah kandungan materinya). Untuk diskusi ini digunakan saja istilah *Programming Goals*.
- Konsep Dasar diperoleh dari kajian Non Arsitektur (Diakhir kajian Teoritis + Empirik)
- Cara penulisan: merupakan sintesis dari kajian teoritis dan data empirik yang diungkapkan dalam bentuk uraian deskripsi.
- Dipandang sebagai visi, idea, cita-cita tujuan akhir programming yang diinginkan.

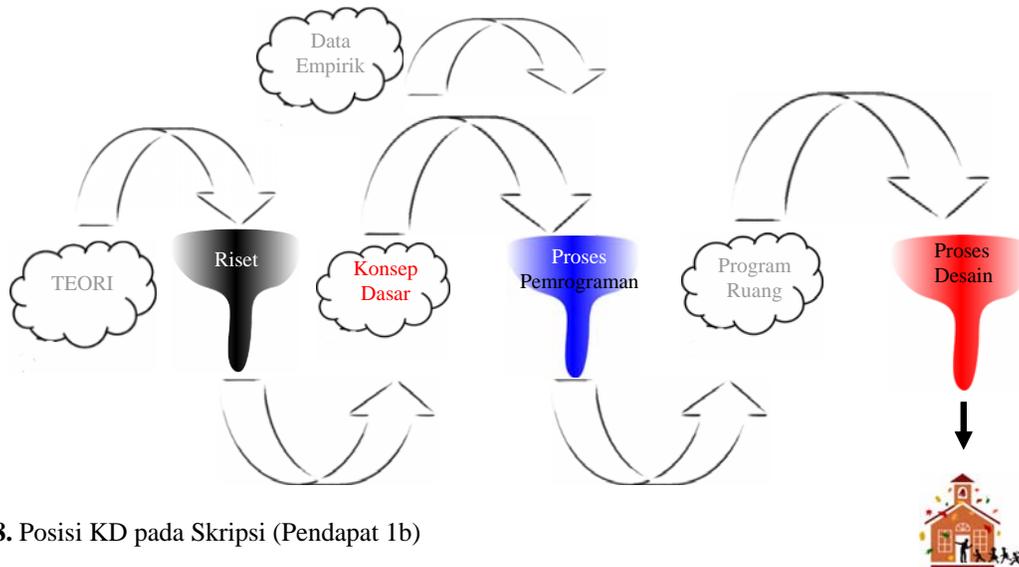
**Komentar :**

Komentar yang akan dibahas dibawah ini ditujukan pada **Pendapat 1b** (yang memiliki 2 aspek beda pendapat: (1) posisi (hal. 53) dan (2) cara menulis “Konsep Dasar” (hal. 56).

**1. Terhadap Letak/Posisi “Konsep Dasar” (KD) pada Skripsi.**

Pendapat 1b tentang Posisi KD dapat digambarkan pada Gambar 8.

- Bila melihat skema diatas, KD merupakan out put Kajian Teoritis. Artinya KD hanyalah kesimpulan Teori saja.
- Secara metodologis ini suatu penyimpangan. Dalam proses penelitian ilmiah, penarikan kesimpulan terjadi setelah dianalisis dengan data empirik.



Gambar 8. Posisi KD pada Skripsi (Pendapat 1b)

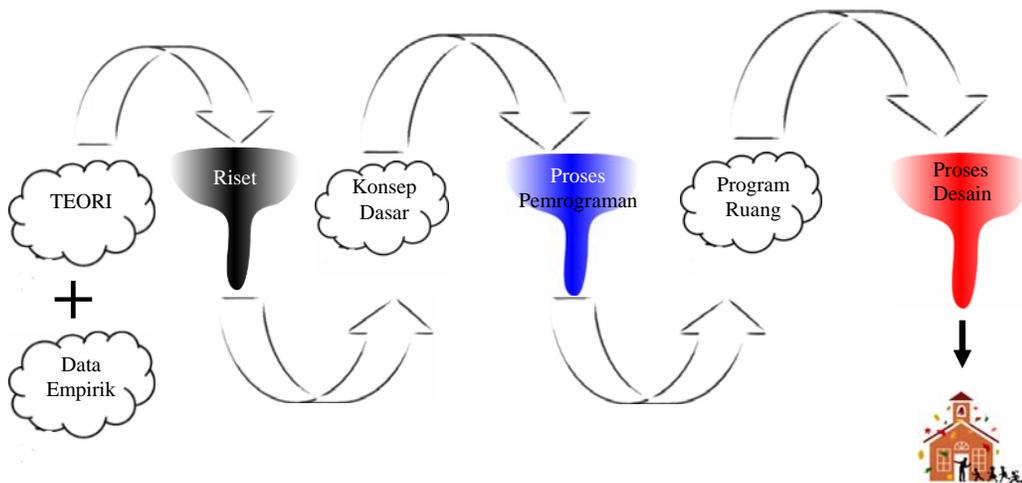
**Apa kata pakar mengenai hal ini?**

- Secara harfiah, KONSEP adalah teori yang sudah dikawinkan dengan fenomena lingkungan nyata (Danisworo dan Djoko Sutarto, Catatan Kuliah Teori Perencanaan S2 PWK-ITB, 1987).
- *General theory of design does not yet contain all the specific data that the designer needs,*

*and it must be completed by normative case studie (Arteology, p. 2)*

- Konsep tunggal yang mengikat unsur bersama, dapat menjadi ambisius dan sukar untuk dipahami (Snyder, p. 302)

Dengan demikian, mestinya proses tersebut adalah sebagai berikut: (Gambar 9.)

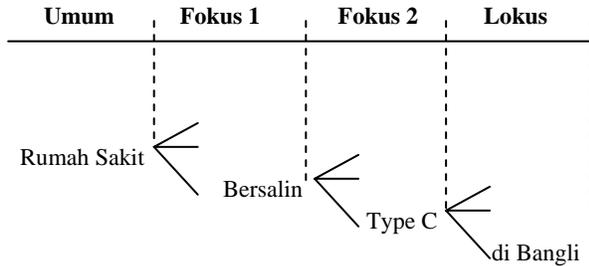


Gambar 9. Proses yang seharusnya

Contoh TA :

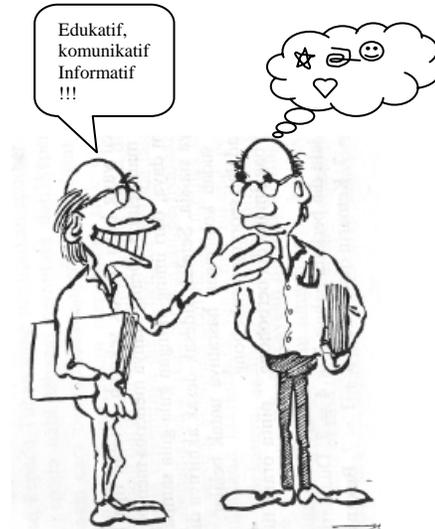
1. Rumah Sakit
2. Rumah Sakit Bersalin
3. Rumah Sakit Bersalin Type C
4. Rumah Sakit Bersalin Type C di Bangli

(Dimana letak perbedaan essensial “Konsep Dasar” dari ke 4 judul TA di atas?, Atau keempatnya memiliki KD yang sama: Higienis?)



- Materi yang termuat dalam KD harusnya sangat sangat spesifik yang merefleksikan faktor **fokus** dan **lokus**<sup>14</sup> seperti yang diilustrasikan di atas. Dengan **fokus** akan mempertajam spesifikasi proyek (yang membedakan RS Bersalin dengan RS Kanker; yang membedakan RS Bersalin Type A dengan C). Dengan **lokus** akan memberikan perbedaan pada aturan, norma dari suatu tempat (RS Bersalin Type C di Bangli tentu beda dengan di Lhokseumawe). Kombinasi fokus dan lokus ini pada akhirnya akan memberi SPESIFIKASI FUNGSIONAL yang menjadi informasi penting pada tahapan Pemrograman. Coba dibandingkan dengan Pendapat 1b, KD hanya diperoleh dari kajian teoritis yang bersifat **umum**<sup>15</sup>, maka tidak heran bila mahasiswa yang mengambil TA Rumah Sakit Mata di Cicendo Bandung pasti KD sama dengan Rumah Sakit Bersalin Type C di Bangli, yaitu Hygienis.

Kalau Out Put/In Put ini dianalogikan sebagai TOR untuk pemrograman. Maka sepenggal kata (edukatif, komunikatif dst) tidak cukup informatif untuk di jadikan dasar untuk membuat pemrograman. Bayangkan seorang klien menyodorkan sebuah TOR yang berisikan kata sepenggal pada seorang programmer untuk dibuatkan program-ruang proyeknya.



Diolah dari : Jujun Suriasumantri, hal.56

### Pendapat lain?

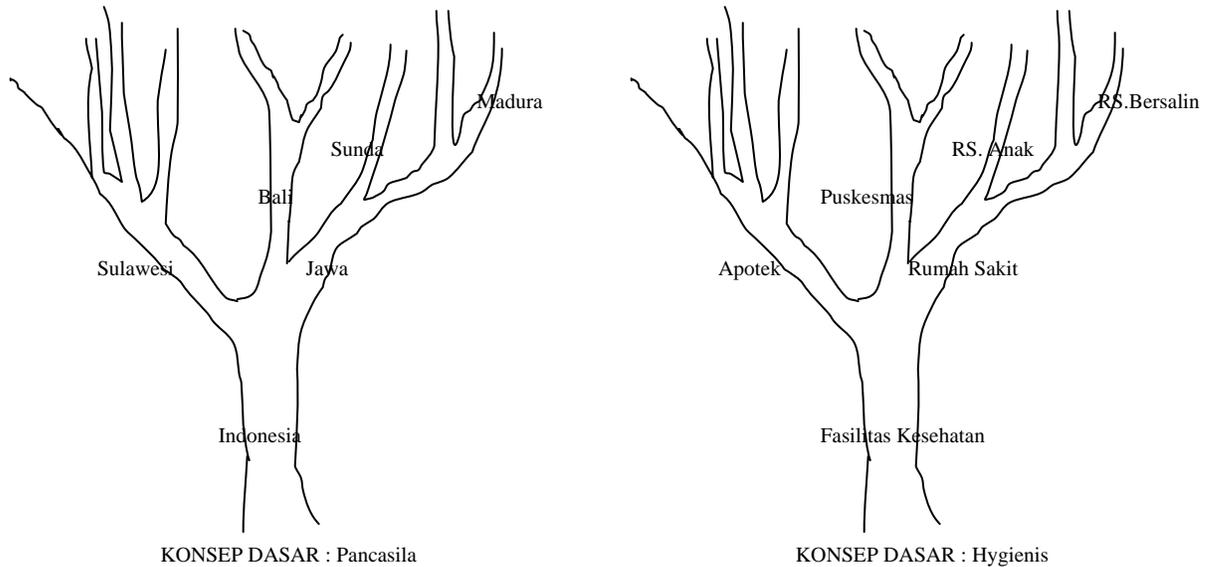
- Pendapat yang mengatakan bahwa KD ibaratnya sama dengan Pancasila yang menjadi dasar filosofi hidup bangsa Indonesia. Kalau diibaratkan Indonesia dengan suku-suku didalamnya sebagai suatu pohon (lihat ilustrasi Gambar 10.). Maka keseluruhan Indonesia Konsep Dasarnya adalah Pancasila, logika itu benar!. Masalahnya, judul TA Arsitektur bukan membuat Indonesia, tapi membuat cabang bahkan ranting dan anak ranting. Konsep dasar Suku Jawa, Suku Sulawesi, dan Bali tentu berbeda. Bahkan di Jawa pada cabang pohon yang sama: suku Sunda, Madura, tentu Konsep dasarnya tidak sama.

Analog dengan logika berpikir di atas, SELURUH fasilitas kesehatan, Konsep Dasarnya: Hygienis. Masalahnya TA tidak membuat "Fasilitas Kesehatan". Yang dibuat adalah "Rumah Sakit", "Apotek" dst. Apakah Konsep Dasar "Rumah Sakit" dan "Apotek", sama? Kalau lebih dipertajam lagi, apakah "Rumah Sakit Kanker" KDnya sama dengan "Rumah Sakit Bersalin" dst.

Perhatikan Gambar 10.

<sup>14</sup> Achmad Djunaedi, hal. 4

<sup>15</sup> *General theory of design does not yet contain all the specific data that the designer needs, and it must be complemented by normative case studies* (Arteology, p.2)



Gambar 10. Pohon analog KD

## 2. Terhadap Substansi “Konsep Dasar” (KD)

- Bagaimana menuliskan *Programming Goals* dan apa saja prasyaratnya ?

Pendapat Palmer (hal.33-34) di bawah ini bisa dijadikan pedoman dasar:

- *Goals should be clearly so that the work stays on track and so there is definite contractual understanding between client and programmer on the scope of the work.*
- *Establish the scope of the project*
- *Has to have a clear idea of what direction to take*

Ini berarti bahwa KD harus **jelas** (tidak menimbulkan misinterpretasi antara klien dan arsitek, menunjukkan **cakupan** proyek dan **tujuan/arah** yang jelas dari proyek.

Berdasarkan penjelasan ini kemudian ditambah berbagai contoh konkrit dari : Prayitno, 1976; Suwondo, 1985; William M. Pena, 1985; Mickey A. Palmer, 1985; Achmad Djunaedi, 2002)<sup>16</sup> dapat disimpulkan materi yang diungkapkan dalam *Programming Goals* (baca: KD) adalah:



- Pengertian (definitif) proyek
- Hakekat proyek
- Tujuan dan sasaran
- Fungsi proyek (fungsi primer dan fungsi sekunder)
- Lingkup pelayanan
- Prospek
- Kendala
- Faktor-faktor yang akan mempengaruhi perancangan

## Diskusi Tema

Suatu istilah anyar dalam Skripsi Arsitektur UNUD (muncul sekitar tahun 97an). “Tema” ini ditempatkan berdampingan dengan “Konsep Dasar” dalam Skripsi. Fungsinya sebagai dasar dan jiwa yang memberi karakter dalam perancangan (bentuk, teknologi, lingkungan, budaya, dan perilaku (PS Arsitektur, 1997). Dasar pertimbangan terhadap penentuan tema tidak terlalu jauh berbeda dengan Konsep

<sup>16</sup> Contoh-contoh mengenai aplikasi cara penulisan « Konsep Dasar » dapat dilihat pada Lampiran di hal.14-15

Dasar. Contoh berbagai macam tema diungkapkan dengan baik oleh Putra<sup>17</sup>.

### Komentar terhadap “Tema”

- Komentar terhadap “Tema” dalam tulisan ini, bukan melihat “Tema” secara parsial, tapi lebih melihat kedudukan dan fungsinya dalam proses Tugas Akhir. Fokus komentar diarahkan pada penyelusuran **asal usul** datangnya istilah ini, difungsikan sebagai apa dan cara mengungkapkannya seperti apa. Tanpa pemahaman seperti ini, akan terjebak dalam belantara penafsiran dan interpretasi istilah yang hasilnya belum tentu sesuai dengan asal usul penggagas awal istilah ini.
- Dalam model TA 4, jelas terlihat bahwa istilah “tema” **tidak dikenal** sebagai bahan pertimbangan, baik dalam proses pemrograman maupun dalam proses desain. Ada istilah dalam model TA 4 ini yang mirip dengan Tema, yaitu penekanan (*stressing*). Misalnya “Optimasi Ruang Pada Kantor Sewa” atau “Fleksibilitas Ruang Pada Swalayan”. Meskipun mirip tapi tidak sama, pada *Stressing*, dibahas sejak awal kajian skripsi, larut dalam data dan analisis, sedangkan Tema lahir secara prematur.
- Penggunaan “Tema” digunakan pada Model TA 3 dengan pertimbangan sebagai berikut:
  - Mempertajam perbedaan antara TA pada judul yang sama (Tema sebagai pembeda).
  - Proses TA diawali dengan Perancangan (design)<sup>18</sup>. Penggunaan Tema, dengan segera memberi ide awal wujud rancangan proyek nantinya. Seluruh proses ini nantinya dituliskan sebagai “Laporan Perancangan”.
  - Issue-issue umum yang bersifat teoritis dan abstrak (sebagaimana Model TA 4), diperoleh dari Mata Kuliah Seminar, sehingga materi ini tidak tercakup dalam TA

Lihat Gambar 11.

<sup>17</sup> I Gusti Made Putra, Konsep dan Tema dalam Tugas Akhir : Panduan TA Arsitektur UNUD

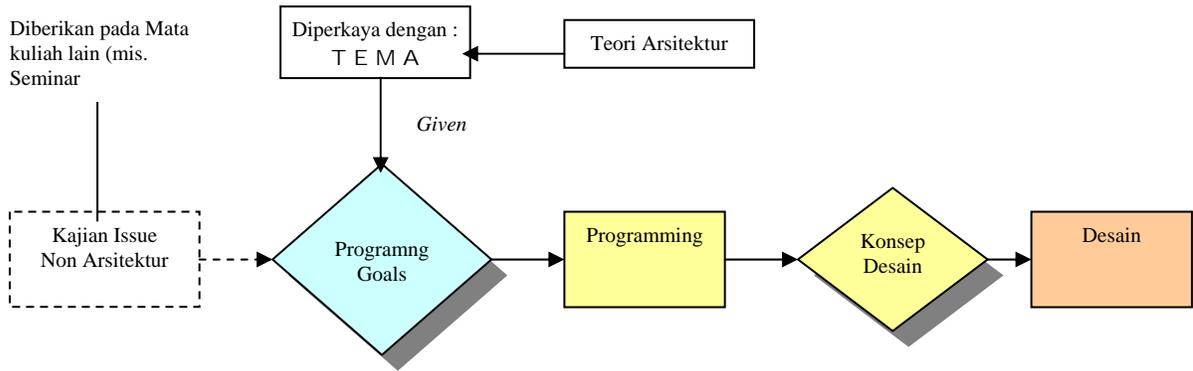
<sup>18</sup> Dibarengi dengan pemrograman ruang

- Bentuk TEMA pada model TA 3 bersifat subyektif, sesuai selera, preferensi dan otoritas penuh mahasiswa yang tidak bisa diintervensi oleh pembimbing sekalipun, juga tidak ada sekat aturan yang bersifat formal dalam penulisannya (Contoh penulisan “tema”:.....*Liberate your sense and change your life....* ; atau ....*Floris Morphis....*; atau *Collective memories and spatial archetypes* . Coba bandingkan Tema yang dibuat oleh mahasiswa Arsitektur UNUD :....*Architecture Vernacular* ..... yang digunakan turun menurun, untuk topik skripsi apa saja).
- Dari penjelasan di atas, tiba pada suatu simpulan bahwa, “Tema” tidak diperlukan pada model TA 4, karena sudah ada kajian Non Arsitektur sebagai acuan dasar untuk membuat *Programming Goals*. Kalau “Konsep Dasar” dan “Tema” diborong bersama, nampaknya berlebihan (*superfluous*), itu berarti memborong dua sumber informasi dengan satu tujuan yang saling **kontradiktif**.

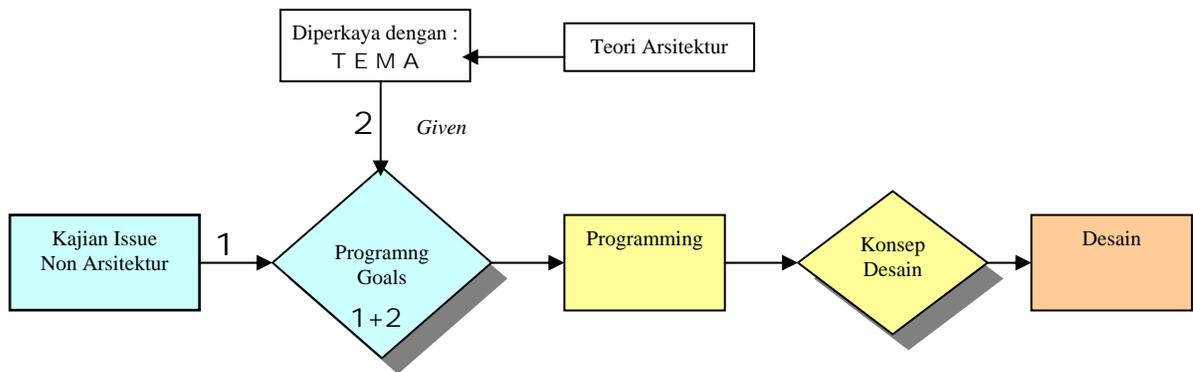
Lihat Gambar 12.

- Letak kontradiksinya adalah TA 4 memiliki karakter: *rational, investigative, analytical, objective* (Palmer,hal.17) dan selalu mempertanyakan proyek TA dari sudut: *applicable, useable* dan *buildable* yang berasal dari norma sosial, budaya, ekonomi, peraturan daerah dan sejumlah ikatan aturan lainnya. Sedang di satu sisi Model TA 3 berkarakter: *intuitive, creative, synthesizing, interpretive*, yang dicirikan dengan aliran Utopis, Pop, Imajinatif, kemerdekaan ekspresi, simbol pemberontakan terhadap pakem-pakem normatif.
- Bila tetap dipaksa untuk dicampurkan, maka pilihan “Tema” yang muncul dalam TA akan sangat terbatas dan terbelenggu oleh batasan, norma, kelayakan *applicable, useable* dan *buildable*. Artinya tema yang terpilih pilihannya terbatas, misalnya: *Architecture Vernacular* atau *Green Architecture*. Tema-tema seperti: *Deconstructivist Modern, Corporate Modern, Post Modern, High Tech, Expressionist*, nyaris tak tersentuh (Daftar *Architecture Style* dapat dilihat pada Lampiran 2).

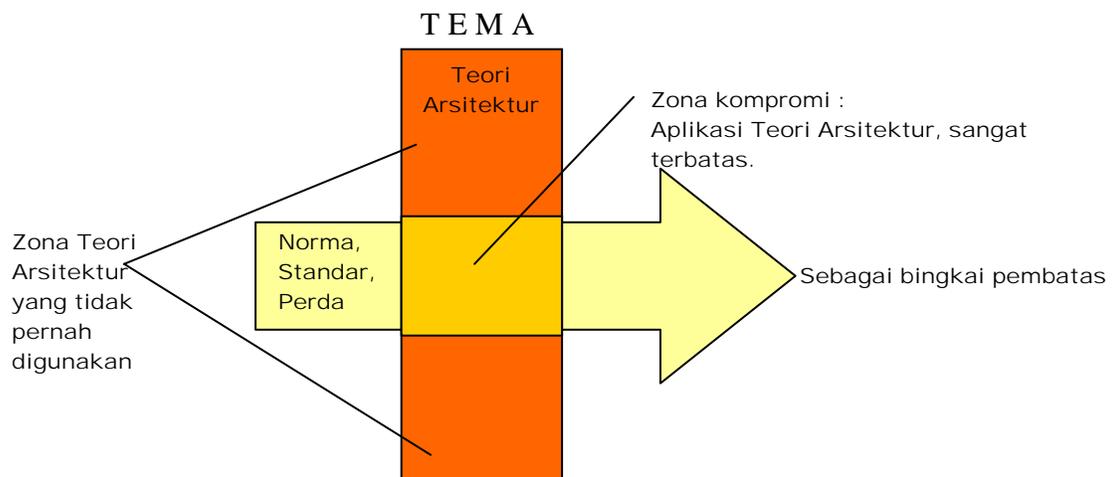
Lihat Gambar 13.



**Gambar 11.** Penggunaan tema pada Model TA 3



**Gambar 12.** Tema tidak diperlukan pada Model TA 4



**Gambar 13.** Keterpaksaan dan keterbelengguan tema oleh batasan, norma, dan kelayakan

## SARAN

Untuk mengatasi keruwetan diskusi sebelumnya, maka ada baiknya ditempuh jalan kompromi berupa *win-win solution* sebagai berikut :

- **Opsi 1:** Memberikan kesempatan bagi mahasiswa (juga pengajar tentunya) memilih TA yang bernuansa utopis, imajinatif, tanpa belenggu kelayakan (norma, standar, peraturan dan berbagai pembatas lainnya) dengan memilih Model TA 3.
- **Opsi 2:** Memberikan peluang yang sama bagi mahasiswa yang memilih TA klasik (sebagaimana yang dilakukan selama ini) dengan Model TA 4.
- **Opsi 3:** Memberi tempat bagi mahasiswa yang berminat dalam penelitian arsitektur (*by research*), dengan model TA 5
- **Opsi 4:** Memberi alternatif lain bagi mahasiswa untuk memilih menyelesaikan seluruh mata kuliah sebagai cara untuk meraih Sjana Arsitektur (*by course*).

Diskusi ini ditutup dengan suatu renungan :

“ Nah, disinilah aku, si goblok yang malang !  
Tak lebih bijak dari sebelumnya”.  
(Faust)<sup>19</sup>



## BACAAN

- Djunaedi, Achmad. 2002. *Pedoman Penyusunan Makalah Tugas Akhir Program Studi S1 Arsitektur*. Yogyakarta: UGM.
- Boudon, Philippe. 1975. *Architecture et Architecturologie: I Concepts*. Paris: AREA.
- Danisworo dan Djoko Sutarto. 1987. *Catatan Kuliah Teori Perencanaan S2 PWK-ITB*.

<http://www.ar.itb.ac.id/index2.html>. “*Sejarah Pendidikan Arsitektur ITB*”

<http://www.archsoc.com/kcas/Historyed.html>,  
*History of Architectural Education in Europe and the USA*”

<http://www2.uiah.fi/>, *Theory of Architecture*.

<http://www2.uiah.fi/projects/metodi>, *Arteology*

Hedman, Richard, Jaszewski, Andrew, *Fundamentals of Urban Design*, Planners Press, Washington, 1984

*KILAS-* Majalah Arsitektur FTUI, Volume 2 No.2/2002.

Koberg, Don. 1976. *The Revised All New Universal Traveler : A Soft-Systems Guide to : Creativity, Problem- solving and the Process of Reaching Goals*. California: William Kaufmann.

Paturusi, Syamsul Alam. *Panduan Seminar TA*, Versi 30 Maret 2004

Palmer, Mickey A.. 1981. *The Architect's Guide To Facility Programming*. New York: AIA & Architectural Record Books.

Putra, I Gusti Made, *Konsep dan Tema dalam Tugas Akhir*.

*SKETSA-* Majalah Arsitektur UNTAR, Edisi 18/08.03

Suriasumantri, Jujun S. 1985. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Sinar Harapan.

Snyder, James C.; Catanese, Anthony J. 1985. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.

Wijono, Djoko. 1990. *Metode Penelitian Dalam Pemrograman Rancang Bangun Arsitektur*. Seminar Metodologi Penelitian Arsitektur, Jurusan Teknik Arsitektur UGM,

<sup>19</sup> *Da steh'ich nun, ich armer Tor !  
Und bin so klug als wie zuvor*, dikutip dari Suriasumantri, hal.17

## Lampiran 1: Cara Penulisan “Konsep Dasar”

### Contoh 1:

#### Proyek : Kebun Binatang

1. Kebun Binatang di Indonesia (KB) merupakan suatu sarana rekreasi, yang bisa dikembangkan kearah kepentingan pendidikan non formal
2. Lingkup pelayanannya ditujukan kepada masyarakat perkotaan yang teramat membutuhkan kesegaran suasana dan masyarakat di sekitarnya pada waktu tertentu
3. Kebutuhan akan suatu KB yang representatif dan terencana sejalan dengan berbagai perkembangan masyarakat, antara lain:
  - Perkembangan kota yang makin sesak sebagai suatu synclinal yang membutuhkan anticlinal
  - Perkembangan akan kebutuhan fasilitas rekreasi yang semakin maju pada masyarakat
  - Perkembangan akan fasilitas pendidikan non formal yang sejalan dengan pertumbuhan anak didik sebagai konsumen dan segi ilmiah sebagai produksi
  - Perkembangan industri pariwisata
  - Perkembangan kebudayaan suatu bangsa dan kesadaran akan kekayaan fauna yang sangat beragam
4. Pemerintah memegang peranan penting dalam melindungi berbagai jenis hewan yang dikhawatirkan akan mengalami kepunahan tanpa adanya tindakan preventip
5. Status pengelolaan KB belum menemukan format yang tepat karena :
  - Usaha KB sebagai usaha non-profit kurang bisa dikembangkan sebagai usaha swasta yang murni
  - Masih diperlukan bantuan dari pemerintah didalam pembinaan lebih lanjut
  - Badan/yayasan KB yang mendapat bantuan dari pemerintah dan mengalami kemajuan bisa dikembangkan kearah prototype KB di Indonesia
6. Hambatan keuangan, tenaga teknis, serta sarana dan prasarana penunjang, perlu segera dicarikan penyelesaian dengan mengadakan terobosan terobosan baru

7. Prospek perkembangan dari berbagai tipe KB di dalam cara peragaan dan kombinasi kegiatannya, bisa dikembangkan lebih lanjut sehingga tiap-tiap KB di Indonesia mempunyai kekhususan
8. Penyusunan konsepsi dasar KB didasarkan pada konsepsi dasar KB pada umumnya ditambah dengan persyaratan/pertimbangan faktor spesifik.

(M. Prayitno, *Kebun Binatang-Landasan Konsepsual Perencanaan*, Arsitektur UGM, 1976, hal.114 )

### Contoh 2:

#### Proyek : Rumah Sakit Cicendo Bandung

1. Rumah Sakit Mata Cicendo akan ditingkatkan menjadi Rumah Sakit Super Spesialist di Indonesia
2. Rumah Sakit Cicendo dibangun untuk melaksanakan :
  - Usaha pelayanan media penyakit mata
  - Usaha rehabilitasi medis penyakit mata
  - Usaha pencegahan akibat penyakit mata dan peningkatan pemulihan kesehatan mata
  - Usaha penelitian dalam bidang penyakit mata
  - Tempat pendidikan paramedis dalam ilmu penyakit mata
  - Tempat pendidikan paramedis dalam ilmu penyakit mata
3. Lokasi Rumah Sakit Mata Cicendo akan dibangun di jalan raya Cicendo, Kodya Bandung, Propinsi Jawa Barat

(Mahasiswa Arsitektur UI, *Proses Perancangan Yang Sistematis*, Jambatan, Jkt., 1982)

### Contoh 3:

#### Proyek : A Middle School, Texas

#### ESTABLISH GOALS

#### Function

To accomodate a *departmental* organization housing approximately 1200 students in grades 6, 7 and 8.

**Form**

To provide an educational environment which stresses the *informality* of an elementary school.

**Economy**

To design the middle school within a maximum budget of \$4,400,000 including land cost.

To minimize long-term *energy* cost within the project budget

**Time**

To accommodate *changes* in teaching methods and curriculum.

**Operational**

To occupy the facility by May 1977

(William M.Pena, FAIA, Program for Middle School, Chapter 8 in Mickey A.Palmer, *The Architect's Guide To Facility Programming*, NY, 1985)

Corporate Modern

Post Modern

High Tech

Expressionist

Vernacular

African Vernacular

Neo-Vernacular

**Isu** dipahami sebagai masalah-masalah utama yang memiliki urgensi tinggi secara nasional, regional dan lokal atau paradigma-paradigma pembangunan yang mengemuka pada saat ini yang diperkirakan akan terus mewarnai pembangunan perkotaan dan perdesaan secara umum dan secara khusus berkaitan dengan rancang bangun arsitektural.

**Visi** dalam hal ini didefinisikan sebagai "*ideal goal*", sebuah tujuan ideal dimana seluruh usaha perancangan nantinya akan berlabuh.

**Lampiran 2:  
Architectural Styles**

Neolithic  
Ancient Egyptian  
Ancient Greek  
Ancient Roman  
Medieval  
Gothic  
Hindu Architecture  
Islamic  
Romanesque  
Traditional Japanese  
Renaissance  
Baroque  
Victorian  
Romantic  
Art Nouveau  
Richardsonian  
Arts and Crafts  
Neo-Classical  
Art Deco  
Early Modern  
Prairie Style  
Bay Area Regional  
Modern  
Expressionist Modern  
Deconstructivist Modern