

## PENGANTAR ARSITEKTUR

Mata kuliah Pengantar Arsitektur berisi materi dasar-dasar pembelajaran ilmu arsitektur yang mencakup:

### 1. Asal mula, teori dan perilaku, meliputi:

- Asal mula budaya dari arsitektur;
  - Perbedaan ruang; apakah arsitek itu?/peninggalan arsitektur.
  - Maksud dan tujuan arsitektur; sistem rumah-permukiman.
  - Penataan lingkungan; sistem-sistem penataan bangunan.
- Teori, kritik dan sejarah arsitektur;
  - Teori; apa sebenarnya arsitek itu, apa yang seharusnya dilakukan arsitektur, bagaimana merancang.
  - Kritik; Media, metoda dan pengamat.
  - Sejarah; isi penggarapan sejarah, metoda-metoda penggarapan sejarah, dampak dalam pendidikan.
- Pengkajian lingkungan dan perilaku;
  - Telaah lingkungan-perilaku dalam proses perancangan; ruang lingkup informasi perilaku lingkungan, tempat informasi perilaku dalam proses desain.
  - Perilaku lingkungan; fenomena dan desain; persepsi lingkungan, pengenalan lingkungan, makna dan simbolisme.
  - Kelompok-kelompok pemakai dan desain; tipe-tipe dan desain bangunan.

### 2. Konteks untuk Arsitektur, meliputi:

- Industri bangunan;
  - Profil industri bangunan
  - Peserta dalam industri bangunan; pemilik, pemakai, arsitek, para konsultan, para petugas bangunan, lembaga-lembaga peminjaman, perusahaan asuransi, kontraktor umum, kontraktor bidang khusus.
  - Proses membangun; pendekatan rancangan, bangunan, pendekatan manajemen konstruksi.
  - Peran arsitek dalam industri bangunan; arsitek dalam pemerintahan, arsitek dalam manufacturing, arsitek dalam konstruksi, arsitek sebagai manajemen konstruksi.
- Pengembangan dan ekonomi bangunan;
  - Konteks pembangunan; apa yang dibangun, kekuatan-kekuatan ekonomi pada bangunan, peranan arsitek.

- Proses pembangunan; pemilihan tempat proyek, menetapkan kelayakan dan memperoleh biaya, rancangan dan konstruksi, pemasaran.
- Bagaimana ekonomi bangunan mempengaruhi rancangan; faktor-faktor tanah dan perencanaan tempat, sistem-sistem bangunan dan proses-proses konstruksi.
- Arsitek sebagai perencana.
- Perencanaan dan perancangan site;
  - Proses perencanaan site; sasaran-sasaran, analisis tempat proyek.
  - Lingkungan perilaku dan prasarana umum; pola-pola kegiatan perkotaan, sirkulasi dan utilitas.
  - Lingkungan ruang; unsur-unsur alam, unsur-unsur arsitektur.
  - Lingkungan persepsi.

### 3. Rancangan bangunan, meliputi:

- Rancangan dan proses perancangan;
  - Perancangan; perancangan dalam pendidikan, teori proses perancangan.
  - Proses perancangan.
  - Proses desain dalam praktek; jasa-jasa utama dan tambahan arsitektur.
- Konsep-konsep dalam arsitektur;
  - Konsep-konsep dan rancangan arsitektur.
  - Hirarki konsep.

### 4. Ilmu dan teknologi bangunan, meliputi;

- Pertimbangan-pertimbangan struktural;
  - Hubungan struktur dengan arsitektur; struktur sebagai faktor penentu bentuk, struktur sebagai prinsip yang mengatur, bentuk-bentuk alami dan buatan.
  - Beban-beban pada stuktur; struktur sebagai tanggapan terhadap tenaga-tenaga luar, jenis-jenis beban.
  - Strategi mendukung beban; pilihan-pilihan struktural, kriteria sistem struktur, bahan bangunan.

## ASAL MULA BUDAYA ARSITEKTUR

Arsitektur pada awalnya dikenal sebagai tempat bernaung → dihubungkan dengan bangunan sebagai tempat tinggal untuk bertahan hidup. Tempat bernaung atau tempat tinggal bukanlah merupakan fungsi utama dan satu-satunya dari bangunan. Dalam perkembangannya, tempat tinggal (dibaca: rumah) memiliki beberapa fungsi atau kegunaan sebagai berikut:

- Melindungi manusia dari pengaruh iklim atau cuaca buruk dan bahaya yang datang dari luar, baik dari manusia sendiri maupun dari hewan atau binatang buas.
- Sebagai penekanan identitas sosial dan status ekonomi.
- Sebagai tempat untuk beraktifitas dan berinteraksi.

Rumah sebagai tempat bernaung merupakan hasil proses perancangan dari dulu hingga kini terus mengalami perkembangan didalam memenuhi kebutuhan akan ruang untuk beraktifitas. Sebagai salah satu karya arsitektur, rumah memiliki wujud yang merupakan hasil konfigurasi bentuk tertentu. Permukaan bentuk memiliki karakter yang terbentuk dari elemen pembentuknya. Karakter ini memberikan bobot visual terhadap rumah dan juga yang akan membedakan rumah dengan lingkungannya.

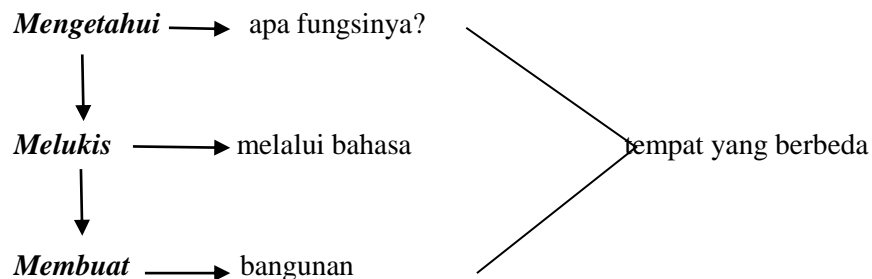
Rumah tinggal sebagaimana obyek arsitektur lainnya memiliki *fasade* yang berinteraksi dengan pengamat. *Fasade* tersebut memuat elemen-elemen pembentuk, seperti pintu, jendela, dinding, bahan yang digunakan, atap dan elemen campurannya, seperti gaya bangunan, warna dan ornamen. Elemen-elemen tersebut memuat tanda arsitektur yang dapat dibaca dan dipahami oleh seorang pengamat yang melihat bangunan tersebut, walaupun pengamat belum tentu merupakan seorang perencana dan datang dari berbagai kalangan dengan latar belakang yang berbeda. Dalam hal ini pengamat akan menangkap suatu kesan ke dalam memori mereka, berupa penilaian terhadap interaksi mereka yang kemudian akan melahirkan suatu *image* terhadap arsitektur obyek tersebut. *Image* yang muncul dari seorang pengamat akan berbeda dengan pengamat lainnya. Hal tersebut tergantung kepada pemahaman pengamat tentang arsitektur.

Di pendidikan tinggi, arsitektur merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari secara khusus seperti disiplin ilmu lainnya. Secara umum, pemahaman dan penafsiran arsitektur dapat dilakukan oleh semua orang adalah dengan melihat bentuk fisik suatu obyek. Namun pandangan tentang arsitektur antara satu dengan yang lainnya pasti akan mengalami perbedaan. Berkembang dan beragamnya pemahaman tentang arsitektur dipengaruhi oleh ruang lingkup arsitektur secara fisik yang langsung menentukan pendapat terhadap arsitektur. Hal ini dipengaruhi oleh kerangka sosial, ekonomi dan budaya serta masyarakat setempat dimana obyek berada.

Pemahaman dan pengenalan tanda arsitektur merupakan salah satu ilmu dasar dalam pendidikan arsitektur. Ilmu yang mempelajari tanda didalam arsitektur lebih dikenal dengan nama semiotika. Pengenalan tanda dari suatu bangunan sebagai komunikasi didalam arsitektur paling mudah dilakukan terhadap *fasade* bangunan. Karena *fasade* bangunan ini merupakan bagian yang umumnya berinteraksi langsung secara visual kepada manusia sebagai pengamat dan bersifat paling komunikatif.

## PERBEDAAN RUANG

Ruang terbentuk dari beberapa titik yang menyatu dari sudut ke sudut. Gabungan dari ruang-ruang yang terbentuk akan membentuk suatu bangunan. Ruang yang terbentuk pada suatu bangunan memiliki fungsi ruang yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya. Hirarki pembentukan ruang pertama kali dapat dilakukan dengan :



Didalam suatu bangunan terdapat perbedaan-perbedaan didalam ruangan-ruangan yang didiami, sehingga diperlukan suatu transisi; secara sosial sebagai area perlintasan yang memiliki padanan ruang. Arsitektur menjadikan nyata peralihan ruang yang mempunyai arti sosial dan konseptual. Jadi, tembok-

tembok, gerbang, pintu dan sebagainya seringkali menandai peralihan-peralihan antara didalam/luar, suci/duniawi, laki-laki/wanita, umum/pribadi dan sebagainya.

## **MAKSUD DAN TUJUAN ARSITEKTUR**

Apa tujuan arsitektur itu? Tujuan arsitektur yang dilakukan secara singkat hingga kini adalah melampaui fungsinya hanya sebagai tempat bernaung guna mengubah cuaca, dengan kata lain bahwa jika fungsi utama arsitektur hanya sebagai tempat bernaung, maka:

- Akan didapati lebih sedikit ragam dalam bentuk; kita akan menemukan rumah-rumah yang sama dalam setiap wilayah, baik dari segi bentuk maupun dalam penggunaan bahan.
- Tidak akan ditemukan kemajuan-kemajuan dalam pembuatan bangunan-bangunan khusus selain hanya sebagai tempat tinggal.

Dengan demikian tujuan arsitektur diharapkan:

- Dapat memberikan rona bagi kegiatan-kegiatan tertentu,
- Menghasilkan kiasan-kiasan konkrit dari keinginan dan keyakinan kelompok tertentu,
- Mengingatkan orang akan kegiatan-kegiatan tertentu, apakah ini; menyatakan kekuasaan, status atau hal-hal pribadi,
- Menetapkan identitas pribadi ataupun kelompok,
- Sebagai pemisah atau pembeda antara sini/sana, pria/wanita, depan/belakang, pribadi/umum, yang dapat dan tidak dapat didiami dan sebagainya.