

**TINJAUAN ARSITEKTUR:
BAGAIMANA MERANCANG ARSITEKTUR DAN
MENKAJI METODE RANCANG ARSITEK NIGEL CROSS**

Oleh :

Cynthia E.V. Wuisang

(Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, Manado, cynthiawuisang@gmail.com)

Abstrak

Tulisan ini mencoba menginterpretasi dan menjelaskan tentang perancangan dalam ilmu arsitektur dan proses olah rancangannya. Tulisan ini menggambarkan pemahaman perancangan, bagaimana memulai suatu proses perancangan dan apa produk akhir sebuah hasil karya arsitektur. Dasar pemikiran yang matang sebelum memulai suatu perancangan sangat penting, untuk kemudian dilanjutkan dengan proses olah rancang. Beberapa aspek penting yang akan mempengaruhi dasar pemikiran dan pekerjaan perancangan adalah ide, tema, konsep, permasalahan dan preseden. Paper ini juga mengkaji metoda perancangan menurut Nigel Cross yang dapat dipakai dalam mengeksplorasi proses perancangan.

Kata Kunci: Kegiatan perancangan, teoritis, Mutu / kualitas ≠ Kuantitas, Nigel Cross

PENDAHULUAN

Dalam dunia arsitektur, kita sudah banyak mendalami tentang apa itu perancangan dan perbedaannya dengan perencanaan. Dalam penulisan ini coba menjelaskan tentang bagaimana perancangan di dalam arsitektur, yang akan memperjelas

bagian-bagian dalam proses perancangan selanjutnya. Dalam disiplin ilmu arsitektur, kita mengerti bahwa merancang adalah rangkaian kegiatan mempelajari arsitektur (dimensi berpikir) dan membuat arsitektur (dimensi aplikasi). Secara umum, merancang dapat digambarkan sebagai:



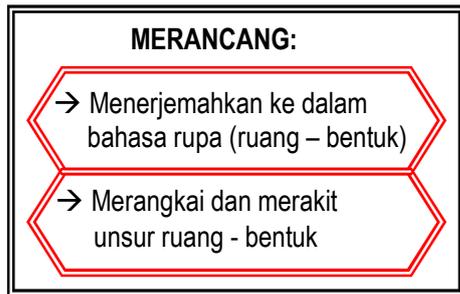
Gambar 1
Gambaran Pengertian Tentang Merancang - 1

Sedangkan pengertian khususnya, kegiatan merancang memiliki pokok pikiran sebagai berikut :

- **rancang** itu menerjemahkan dari tulisan dan ucapan menjadi gambar

[mengacu pada pemahaman bahwa arsitektur adalah bahasa]

- **merancang** itu merangkai dan merakit, bagaikan membangun rumah tembok.
[mengacu pada pemahaman bahwa arsitektur gubahan artistik]

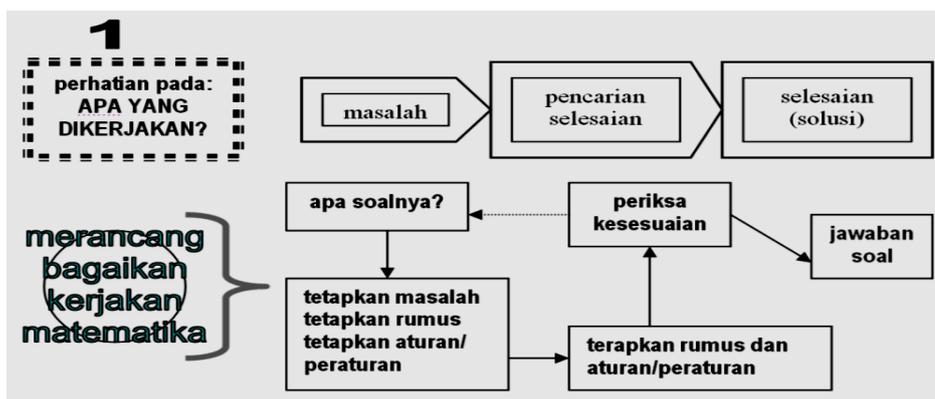


Gambar 2
Gambaran Pengertian Tentang Merancang - 2

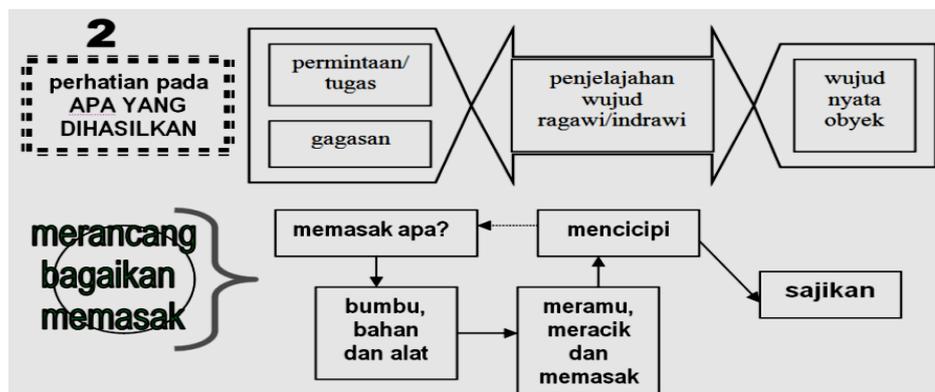
Dasar pikir ini melandasi kegiatan merancang sebagai tiga komponen kegiatan belajar-mengajar yaitu : mempelajari pengetahuan arsitektur, praktek menggubah arsitektur, serta kegiatan mengkomunikasikan arsitektur.

Lebih lanjut, merancang memiliki dua bagian pokok yang nantinya akan membuat perbedaan pada hasil akhirnya. Perhatian perancangan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Merancang itu bisa diartikan sebagai menyelesaikan masalah atau persoalan (*solution*). Tindakan ini dapat dipadankan dengan kegiatan menangani soal matematika.
- 2) Merancang adalah mendapatkan kecocokan (*fit*) atau memenuhi kebutuhan (*need*) dan maksud (*purpose*). Tindakan merancang dapat diandaikan dengan seorang ibu yang memasak untuk suguhan makan.

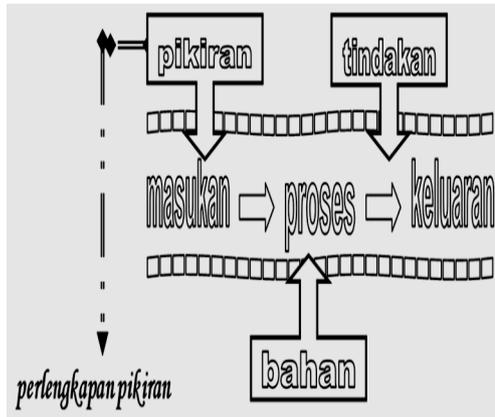


Gambar 3
Ilustrasi Pengertian Merancang Sebagai Penyelesaian Masalah



Gambar 4
Ilustrasi Pengertian Merancang Sebagai Pemenuhan Kebutuhan

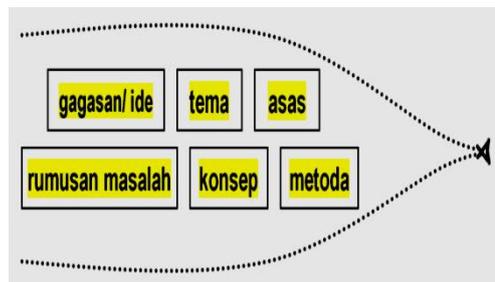
Dalam merancang, kita juga mengenal beberapa perlengkapan yang akan kita gunakan sebagai media untuk menemukan penyelesaian yang tepat seperti digambarkan berikut ini :



Gambar 5
Perengkapan Pikiran

GAGASAN, TEMA DAN KONSEP RANCANG

Kegiatan merancang itu bisa diartikan sebagai menyelesaikan masalah atau persoalan (solution). Merancang terdiri dari *proses kerja* dan *hasil kerja*. Beberapa aspek di dalam proses kegiatan merancang ialah sebagai berikut :

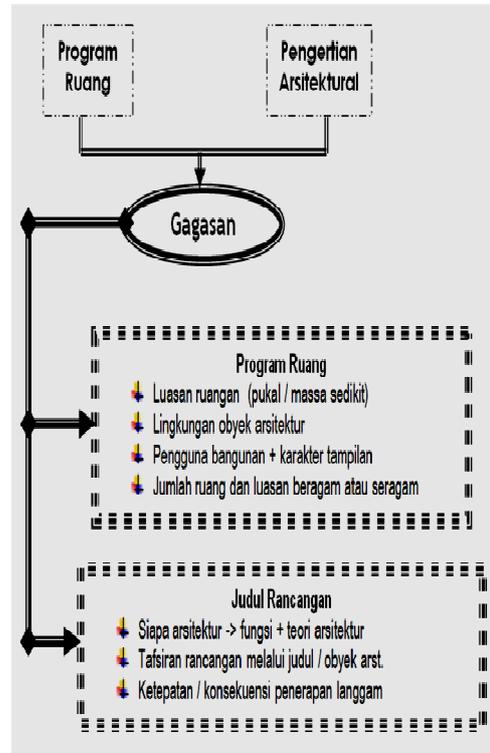


Gambar 6
Aspek-Aspek Proses Kegiatan Merancang

1. Gagasan

Gagasan merupakan hasil dari suatu proses mempelajari program ruang + hasil

dari mendapatkan pengertian arsitektural dari suatu obyek rancangan, seperti yang diperlihatkan pada bagan berikut ini :



Gambar 7
Sistematika Gagasan
Dalam Perancangan Arsitektur

2. Tema

Kegiatan Merancang dimulai dengan menempatkan Tema. Tema merupakan gagasan yang sudah mendapatkan pemantapan dan pembenaran melalui jelah preseden, yang sekarang mesti mengalami penerjemahan yang tertentu, yakni diterjemahkan ke dalam bahasa yang cenderung puitik. Dalam perancangan, tema tidak harus ditetapkan oleh si perancang, sebab bisa saja sebuah tema sudah tercakup dalam suatu tugas / soal dari perancangan tersebut. Sedangkan bila temanya belum ditetapkan, adalah tugas seorang perancang untuk menetapkan tema tadi.

Perlu diingat bahwa Tema merupakan lingkup imajinasi di mana gagasan rancangan dapat dimunculkan. Tema adalah gagasan yang sudah dikemukakan dengan menggunakan perpektif / sudut tinjau arsitektur yang tertentu. (PENDEKATAN ARSITEKTURAL). Gagasan dan tema adalah pernyataan tentang gambaran ideal sebuah arsitektur menurut pribadi yang merancang

Selanjutnya apa yang dilakukan dengan tema tersebut? Jawabannya sekaligus menunjuk pada gerakan paling awal di mana proses merancang yang sesungguhnya dilaksanakan. Proses ini sebut saja sebagai proses konseptualisasi.

3. Konsep

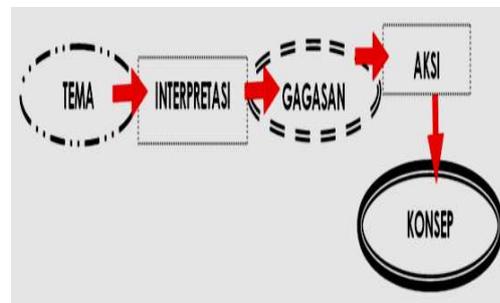
Konsep adalah kata benda, adalah hasil dari usaha membuat konsep; *Konseptualisasi* adalah proses yang dilakukan untuk menghasilkan konsep. Jadi, konseptualisasi adalah prosesnya; dan konsep adalah hasilnya. Proses Konseptualisasi adalah kegiatan untuk menghasilkan konsep dan asas merancang. Proses ini meliputi rangkaian kegiatan yang dirinci sebagai berikut :

- Penetapan gagasan khas perancang, sebagai sebuah *bentuk interpretasi* perancang atas tema rancangan.
- Penentuan konsep rancang dan asas rancang dengan menggunakan *gagasan sebagai acuannya*.

Guna mendukung hasil yang akan diperoleh dalam tahapan ini, jelajah preseden yang berkenaan dengan konsep dan asas rancang dapat (bahkan sebaiknya: dianjurkan untuk) dilaksanakan.

Konsep disajikan dalam dua format sajian yakni pertama format tulisan dan yang satunya lagi format sketsa ide. Dalam format sketsa ide, sepenuhnya dilarang untuk menyajikan bagan, tabel dan pola.

Berbeda dari asas rancang yang proses penyusunannya cenderung untuk menggunakan tulisan, maka pencarian dan penetapan konsep sebaik-baiknya dijalankan prosesnya dengan mengutamakan sajian grafis, biasanya sketsa kasar atau sketsa awal.



Gambar 8
Sistematika Hubungan Konsep
dengan Gagasan dan Tema

4. Masalah

Sebuah kegiatan yang ilmiah perancangan seharusnya menjunjung tinggi obyektivitas, bukan subyektivitas. Di dalam ke-obyektivitas-an inilah sebutan (dan juga tindakan) yang muncul pertama kalinya adalah 'masalah' (ingat saja pada pembuatan laporan tugas atau laporan penelitian, penyimpulan rumusan masalah kita kenal sebagai hipotesa); tidak jarang disebut dengan permasalahan, rumusan masalah atau perumusan masalah.

Rumusan masalah merupakan gagasan atau tema yang disampaikan dengan menggunakan tertib berpikir keilmiah yang sangat ketat.

5. Preseden

Preseden adalah segenap kejadian yang telah pernah berlangsung yang dengan varian dan variasi tertentu memunculkan kembali di kejadian saat sekarang maupun saat mendatang. Kejadian ini dapat saja diartikan sebagai hasil rancangan yang berupa lingkung-bina.

Dalam acuan bahasa Indonesia, preseden dapat di-similar-kan dengan kritik. Berupa peristiwa – peristiwa yang pernah terjadi, yang dapat digunakan sebagai acuan, pedoman, studi kasus.

Preseden juga dapat diartikan mempelajari sesuatu melalui kasus tertentu. Jadi, tidak selalu bersifat ‘negatif’ tetapi juga berperan sebagai sesuatu yang positif.

Dalam merancang, studi kasus dapat disejajarkan dengan preseden, tetapi di dalam isinya studi kasus berada di bawah preseden. Contoh kasusnya adalah berikut ini.

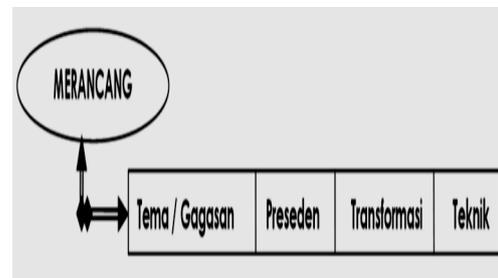
Dengan menjadikan percandian sebagai preseden, kita mengetahui bahwa arsitektur boleh menghadirkan persolekan berupa dekorasi dan ornamen pada wajah candi sebagai penyelesaian komposisi estetikanya. Bila demikian, maka dalam rancangan yang kita buat bisa kita munculkan juga olah dekorasi dan ornamentasi dalam mengolah estetika rancangan kita ini.

Dalam kaitan dengan *Rancang*, Preseden dapat menjadi :

- *Contoh yang telah terbukti* penggunaannya bagi penyusunan perancangan arsitektur
- *Pembuka peluang* bagi pembentukan *Rancangan* (alat bantu bagi pencarian gagasan/ide bagi perancang)

Dalam kaitan dengan keseluruhan *kegiatan Merancang*, Preseden dapat menjadi :

- menjadi acuan kasus bagi pembentukan tema
- menjadi contoh kasus bagi penjabaran tema
- menjadi bukti dan contoh kasus bagi konsep rancang yang ditetapkan
- menjadi masukan yang benar (signifikan) dalam melakukan jelajah rancang (= *analisa rancang*)



Gambar 9
Kedudukan & Hubungan Preseden
dengan Tema / Gagasan

Ada pandangan yang meyakini bahwa merancang itu dapat dipandang sebagai sebuah kerja yang sejajar dengan penelitian ilmiah. Dalam lingkup pandangan seperti ini, preseden memperoleh tempat yang tentunya dapat disejajarkan dengan sesuatu bagian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ilmiah.

Di sini, preseden disejajarkan dengan segenap kasus yang dipelajari dalam kegiatan penelitian, tak peduli dalam tahap kegiatan penelitian yang manakah penanganan atas kasus itu dijalankan.

Dalam gerak merancang yang bersumber pada pandangan rancangan produk desain, biasanya tidak kita temukan keterlibatan preseden ini dalam merancang.

6. Asas Rancang

Asas merupakan perangkat pikiran yang menunjuk pada dasar landasan *teoretik/teori* bagi penggarapan bagian tertentu dari merancang.

Dalam arsitektur tergelar demikian banyak teori, maka di dalam merancang landasan teoretik atau landasan teori tertentu harus disampaikan oleh perancang. Keharusan ini merupakan tuntutan agar penilaian terhadap rancangan yang dihasilkan dapat lebih ‘terbuka’, yakni dinilai dari teori yang dipakai oleh perancang, bukan teori yang dipakai oleh yang menilai.

Ada beberapa hal yang menyebabkan asas mutlak harus dimunculkan dalam suatu proses perancangan, antara lain sebagai berikut :

1. Tuntutan bagi ilmiahnya perancangan memerlukan adanya teori yang melandasi kegiatan yang dilakukan
2. Menjamin tema dan gagasan dapat memperoleh kebenaran obyektif (mengubah gagasan/tema yang subyektif menjadi gagasan/tema yang obyektif); memberi jaminan bahwa meskipun merancang itu ilmiah, tetapi tetap memberi ruang gerak bagi citarasa individual, stilistik dan estetik.

Perlu untuk diingat bahwa sedikit ataupun banyaknya asas yang dianut oleh seorang perancang hanya digunakan semata-mata untuk menghadapi tingkat kompleksitas atau kerumitan yang harus ditangani oleh seorang perancang dalam proses perancangannya tersebut, hal ini tidak berpengaruh pada mutu atau tingkat pencapaian suatu rancangan.

Ilmu Arsitektur	(-isme)	filsafat	teori	
Penelitian Ilmiah	masalah	hipotesa	teori	metoda
Merancang	masalah	konsep	asas	metoda

Gambar 10
 Skema Kedudukan Asas Dalam Merancang

**ASAS PERANCANGAN
 MENURUT NIGEL CROSS**

Nigel cross adalah seorang ahli perancangan Produk Desain yang juga sekaligus pengajar di *The Open University* – Inggris. Dalam tulisan ini akan dikaji tentang penggambaran-penggambaran mengenai perancangan, yang dilakukan oleh Nigel Cross

berdasarkan hasil pengamatannya pada dunia perancangan.

Sebuah rancangan bukan hanya hasil dari sebuah kegiatan merancang. Di balik kegiatan merancang maupun hasilnya, ada sekurangnya ada empat hal tentang apa yang ada di balik proses perancangan yang

terkandung di dalam setiap rancangan, yang dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 11
Empat Hal di Balik Proses Perancangan

Menurut Nigel Cross, hakekat dari perancangan terdiri dari tiga hal yakni :

- kegiatan rancang
- masalah rancang
- kemampuan rancang.

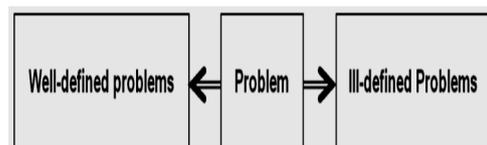
Bila ketiga hal itu disatukan menjadi sebuah kalimat, maka kurang lebih akan berbunyi: “*merancang adalah kegiatan yang dilakukan dengan mendaya-gunakan segenap kemampuan yang dimiliki untuk mendapatkan penyelesaian atas masalah yang dihadapi.*”

Nigel Cross juga memisahkan masalah rancang ke dalam dua bagian kasifikasi yaitu :

- 1) *Well-defined problem* = semi masalah yang sudah cukup tinggi tingkat kepastian penyelesaiannya, sudah barang tentu masih memerlukan pemikiran dan penanganan untuk penyelesaiannya, akan tetapi tindakan pemikiran dan penanganan itu tidak serumit dan sepele masalah yang

tingkat kepastian penyelesaiannya rendah (relatif tanpa alternatif).

- 2) *ill-defined problem* = masalah yang membutuhkan tindakan pemikiran dan penanganan yang cukup rumit dan pelik, tingkat kepastian penyelesaiannya rendah. Terhadap sebuah penyelesaian kita harus berhadapan dengan demikian banyak alternatif yang memungkinkan dan masing-masing alternatif itu sama baiknya. Terhadap masing-masing corak masalah, perancang tetap dituntut untuk bersungguh-sungguh dalam mendapatkan penyelesaian dengan menjalankan proses penyelesaian masalah yang cukup seksama dan penuh tanggung jawab.



Gambar 12
Dua Karakteristik Problem Perancangan



Gambar 13
Skema Pengembangan Kemampuan Perancang

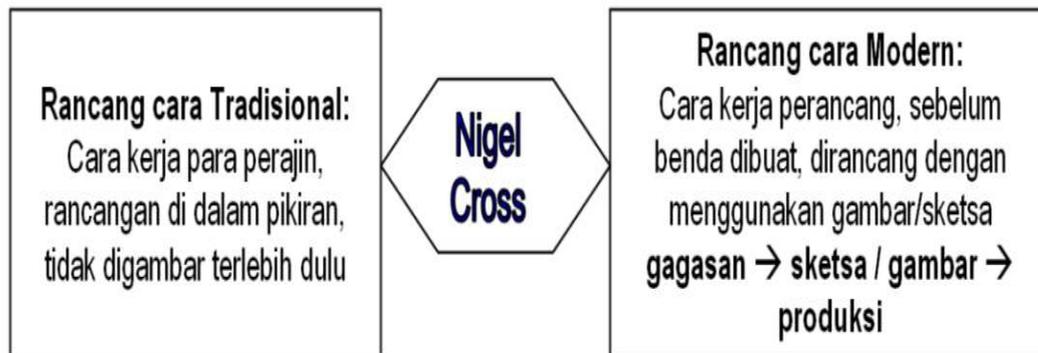


Gambar 14
Korelasi Merancang & rancangAN

Meski setiap orang itu pada dasarnya adalah perancang, namun ada orang-orang yang dengan sungguh-sungguh menekuni ihwal perancangan sebagai profesi dan keahliannya. Hasil dari segenap kerja penyelesaian masalah juga sungguh penting untuk diberi perhatian dan kepedulian. Jadi, di

satu sisi Merancang sebagai kerja menyelesaikan masalah, dan di sisi lain rancangan sebagai hasil penyelesaian masalah di sisi lain.

Cross juga membedakan adanya *Rancang cara Tradisional* dan *Rancang cara Modern*. Seperti yang akan dijelaskan pada bagan berikut ini :



Gambar 15
Metoda Rancang Menurut Nigel Cross

Secara garis besar metoda rancang menurut Nigel Cross memuat empat pokok uraian, yaitu:

- Clarifying Objective - menyatakan rampatan titik akhir dan sarana pencapaiannya
- Establishing Function - menyatakan kinerja dari obyek rancang
- Setting Requirements - menyatakan tampilan obyek rancang
- Determining Characteristics - menyatakan kekhasan kualitatif obyek rancang

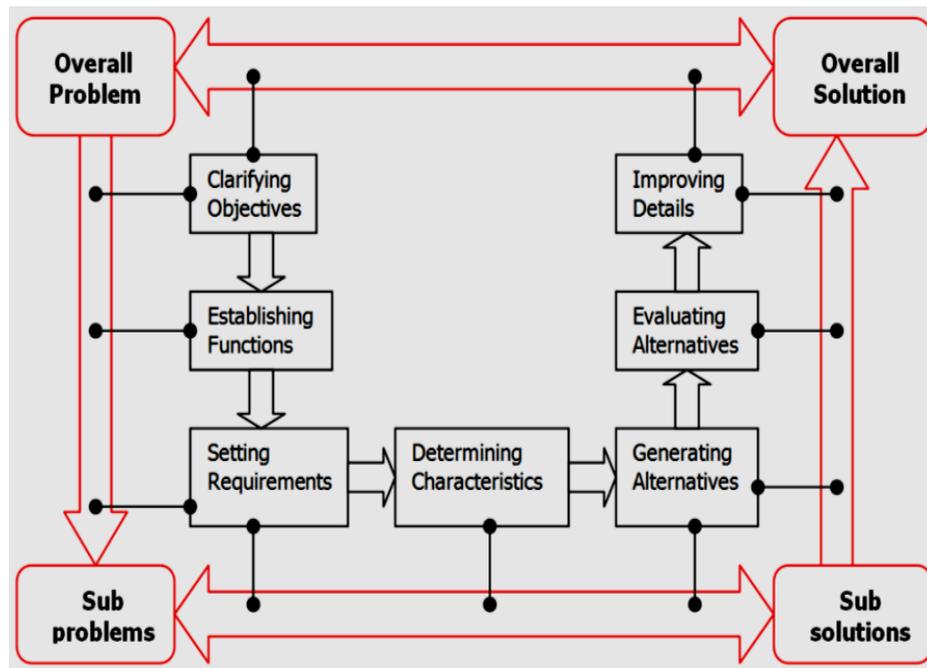
Masing-masing kegiatan dari proses rancang itu harus diakui dan dikatakan sebagai bagian kegiatan yang mengawali proses rancang, yang menjadi sebuah penggambaran bagi medan dan kancah gerak dari proses pemroduksian obyek rancang.

Kegiatan-kegiatan itu masih belum merupakan kegiatan membuat obyek rancang, jadi tidak boleh dikatakan sebagai kegiatan rancang fisik obyek. Terhadap obyek fisik

rancang kegiatan-kegiatan itu dapat dikatakan sebagai sebuah tahapan pra-rancangan, tahapan perumusan ketentuan-ketentuan kerja rancang obyek.

Perlu disampaikan agar tidak dianggap bahwa kegiatan ini menjadi kegiatan yang mendominasi keseluruhan kerja merancang. Dengan demikian, penyediaan waktu untuk menggarap kegiatan ini sebaiknya adalah maksimal sama banyaknya dengan jumlah waktu yang disediakan untuk generating alternatives, evaluating alternatives dan improving details.

Jadi, model Nigel Cross tidak boleh diartikan sebagai model yang sekaligus menggambarkan alokasi waktu kegiatan yang setara. Keempat karakteristik model rancang yang dilakukan oleh Nigel Cross ini dapat dilihat sebagai rangkuman *proses konseptualisasi* yang di dalamnya terdapat konsep dan asas sebagai komponen perakitan tema rancangan



Gambar 16
Model Proses Rancang Preskriptif menurut Nigel Cross.

PENUTUP (KESIMPULAN)

Dalam proses perancangan, secara garis besar kita selalu *melakukan interpretasi* dalam menghasilkan suatu karya rancang. Entah itu dimulai dari pembentukan tema sampai kepada akhir dari proses perancangan. Hal inilah yang membuat hasil rancangan tiap – tiap individu berbeda meskipun tugas rancangan yang diberikan adalah satu.

Proses konseptualisasi akan membawa kita kepada gambaran hasil akhir suatu perancangan, karena itu penemuan proses konseptualisasi hendaknya memperhitungkan apa yang akan kita munculkan pada tampilan akhir perancangan.

Perancangan merupakan penggabungan dari sisi teori / ilmu dan seni karena itu, berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. *Penggabungan ini akan menuntut*

kita untuk selalu berpikir dengan kedua sudut pandang tersebut. Hal ini yang membuat arsitektur memunculkan image tersendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Broadbent, Geoffrey. *Design In Architecture*. John Wiley and Sons. Chichester : 1973.
- Ching , Francis D K. *Architecture Form, Space and Order*. Van Nostrand Reinhold Company Inc. USA :1979.
- Edwards, Brian. *Understanding Architecture Through Drawing*. E & FN Spon. Oxford : 1994.
- Lasseau, Paul. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. ITB. Bandung
- Porter, Tom. *The Architect's Eye*. E& FN Spon. UK : 1997.
- Prijotomo, Josef. *Mozaik – mozaik Arsitektur*. ITS. Surabaya : 1989.
- Schirmbeck, Egon. *Gagasan, Bentuk dan Arsitektur*. Intermatra. Bandung : 1988.