

**TINJAUAN OTORITAS ARSITEK DALAM TEORI PROSES DESAIN  
(Bagian Kedua dari Essay : Arsitektur Futurovernakularis –  
Suatu Konsekuensi Probabilistik Degradasi Otoritas Arsitek)**

Oleh :

**Octavianus H. A. Rogi**

(Staf Pengajar Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, [ottyrogi@yahoo.com](mailto:ottyrogi@yahoo.com))

**Abstrak**

Otoritas, bagi kalangan arsitek adalah suatu prakondisi yang mendasari eksistensi profesionalnya. Pemahaman yang jernih tentang situasi otoritatif profesi arsitek akan memungkinkan kita untuk mengantisipasi probabilitas mudarnya otoritas arsitek di masa depan yang titik nadirnya adalah situasi profesi tanpa peran yang sama-sama tidak kita inginkan.

Tulisan ini merupakan bagian yang kedua dari essay penulis yang berjudul “Arsitektur Futurovernakularis – Sebuah Konsekuensi Probabilistik Degradasi Otoritas Arsitek”. Pemikiran utama dalam essay ini adalah tentang probabilitas tergerusnya otoritas profesional arsitek seiring waktu yang ditandai dengan kehadiran karya arsitektur yang dilabel penulis dengan istilah futurovernakularis. Sebutan ini berasosiasi dengan karya arsitektural masa nanti (futuro) yang terciakan sebagai karya yang hadir tanpa campur tangan arsitek profesional (vernakularis), sebagaimana salah satu premis dasar definisi politetis arsitektur vernakular. Dalam essay yang lengkap, argumentasi hipotesis di atas dielaborasi melalui sejumlah pendekatan. Dalam tulisan ini secara khusus, akan dipaparkan argumentasi yang dielaborasi berdasarkan pemahaman terhadap kondisi otoritas arsitek berdasarkan teori proses desain. Secara garis besar akan dikemukakan pemahaman umum tentang teori proses desain dari masa ke masa yang berasosiasi dengan perubahan karakteristik otoritas arsitek yang terefleksi lewat perbedaan peran sang arsitek dalam berbagai model proses desain secara teoritis.

Melalui pemaparan dalam tulisan ini dapat disimpulkan bahwa tendensi degradasi otoritas arsitek dalam aktivitas rancang bangun juga terkonfirmasi melalui perubahan peran seorang arsitek dalam pelaksanaan suatu proses perancangan yang terindikasikan dalam teori model proses desain. Dalam model proses desain yang terkini, yang dilabel dengan istilah model proses desain yang argumentatif, peran arsitek, khususnya terkait dengan otoritas pengambilan keputusan, cenderung melemah jika dibandingkan dengan perannya pada model-model proses desain terdahulu yang berciri intuitif dan rasionalistik. Dalam model argumentatif, seorang arsitek tidak lagi berposisi sebagai pengambil keputusan, tapi lebih berperan sebagai penyedia informasi. Bersama-sama dengan kesimpulan pada tulisan bagian pertama, kesimpulan dalam tulisan ini makin mendukung hipotesis tentang probabilitas degradasi otoritas arsitek di masa yang akan datang. Pada tulisan berikut akan dielaborasi juga tentang dampak aplikasi teknologi komputer dalam kegiatan rancang bangun yang berpotensi “menggantikan” posisi arsitek dalam simbiosis klasik arsitek-klien, yang dapat dilihat sebagai premis pendukung yang lain dari hipotesis di atas.

Kata kunci : otoritas arsitek, arsitektur futurovernakularis, teori model proses desain

**PENDAHULUAN**

Dalam pemaparan pada tulisan penulis sebelumnya dengan judul “Situasi Otoritatif Arsitek”, telah dikemukakan bagaimana otoritas arsitek secara komprehensif telah mengalami degradasi mulai dari otoritas masa lampau yang luar biasa sebagai seorang “*master builder*” menjadi otoritas masa kini yang “terbatas” pada peran sebagai seorang desainer belaka.

Dalam konteks peran masa kini sebagai desainer pun terungkap bahwa otoritas dan peran arsitek secara berangsur-angsur mulai mengalami alternasi dari peran sebagai “*master designer*” menjadi “*design concept recommendator*”. Dalam alternasi yang kritis, determinasi arsitek dalam pengambilan keputusan rancangan pun berpeluang menyusut menuju pada peran yang non determinatif yakni sekedar sebagai penyedia informasi konstrain rancangan.

Kondisi ini mendasari kesimpulan utama dalam tulisan tersebut yang menyatakan bahwa tendensi degradasi peran dan otoritas arsitek dalam aktivitas rancang bangun merupakan suatu hal yang realistis. Argumentasi utama yang mengemuka adalah fakta bahwa otoritas arsitek secara mendasar merupakan otoritas yang delegatif sifatnya dalam konteks simbiosis arsitek-klien. Argumentasi ini juga diperkuat dengan indikasi kemungkinan perkembangan kapasitas dan perilaku klien yang merupakan sumber otoritas delegatif sang arsitek. Seiring berkembangnya kapasitas kalangan klien terkait aspek rancang bangun, maka perilakunya akan semakin terdorong untuk menafikan eksistensi kalangan arsitek.

Kesimpulan dalam tulisan tersebut merupakan suatu titik awal dari premis utama dalam essay penulis tentang tentang probabilitas tergerusnya otoritas profesional arsitek seiring waktu yang ditandai dengan kehadiran karya arsitektur yang dilabel penulis dengan istilah futurovernakularis. Sebutan ini berasosiasi dengan karya arsitektural masa nanti (futuro) yang terciptakan sebagai karya yang hadir tanpa campur tangan arsitek profesional (vernakularis), sebagaimana salah satu premis dasar definisi politetis arsitektur vernakular.

Secara khusus, kesimpulan pada tulisan tersebut dibangun atas dasar argumentasi yang didasarkan pada pendekatan pemahaman terhadap ragam otoritas peran arsitek serta fakta kembang susutnya seiring waktu. Guna mendukung premis yang diusung dalam essay yang

dimaksud, maka dalam tulisan ini argumentasi yang telah terungkap pada tulisan sebelumnya akan dikembangkan lagi dengan melihat faktor pendorong yang lain bagi perubahan kapasitas dan perilaku kalangan klien ini. Tulisan ini akan mencoba mengungkap tentang deduksi dukungan teori proses desain tentang potensi degradasi otoritas arsitek. Asumsi awal yang digunakan adalah bahwa indikasi degradasi otoritas arsitek ini, khususnya dalam domain kegiatan perancangan sebagaimana dikemukakan dalam kesimpulan tulisan sebelumnya, pada dasarnya bisa ditelusuri melalui pemahaman tentang perkembangan karakteristik proses desain dari masa ke masa. Berikut ini adalah paparan penulis tentang hal ini.

#### **PROSES DESAIN : DARI VERNAKULAR HINGGA PROFESIONALISASI SPESIALIS RANCANG BANGUN**

“Desain arsitektur” sebagai suatu terminologi pada dasarnya dapat dilihat dalam dua konteks pengertian. Yang pertama adalah sebagai proses dan yang kedua adalah sebagai produk. Jika dipandang dalam konteksnya sebagai proses atau aktivitas, maka pemahaman tentang desain dapat kita lakukan dalam perspektif historis, terutama untuk melihat karakteristik proses desain dari masa ke masa. Pemahaman ini menjadi penting dalam konteks penulisan ini, terutama dengan asumsi bahwa dengan mengenali karakteristik proses desain dari masa ke masa, kita pun dapat melihat kedudukan dan

peran seorang arsitek dalam aktivitas perancangan tersebut.

Dalam berbagai tulisan, terutama dalam kerangka historis, kehadiran objek arsitektural pada mulanya senantiasa dianggap dilakukan secara pragmatis oleh sekelompok masyarakat dengan memanfaatkan pengetahuan kolektif mereka dan terutama disesuaikan dengan kondisi sumberdaya fisik lingkungan dan karakteristik sosiokultur yang berlaku.

Marc Antoine (Abe) Laugier mengemukakan konsep "*Primitive Hut*" sebagai tipologi bangunan purba yang dipandang sebagai representasi bentuk awal objek arsitektur yang selanjutnya mengalami transformasi dari masa ke masa. Geoffrey Broadbent (1976) di sisi lain menyatakan bahwa secara kronologis historis aktivitas pengubahan bentuk dan ruang arsitektural terjadi melalui empat tipe aktivitas, masing-masing adalah desain pragmatis, desain ikonis, desain analogis dan desain kanonis. Penciptaan bentuk arsitektural atau proses desain secara pragmatis, mengacu pada proses coba-coba (*trial and error*), dengan memanfaatkan berbagai sumber daya (material) yang ada sedemikian rupa sehingga memenuhi maksud yang ingin dicapai. Proses desain pragmatis ini dipandang sebagai cara pertama yang dilakukan manusia dalam menciptakan suatu karya arsitektural.

Konsep lain yang menonjol model aktivitas desain masa lalu adalah konsep tentang arsitektur vernakular, yang pada mulanya dikemukakan oleh Bernard Rudofsky (1964) dalam bukunya

"*Architecture without Architect*". Dalam buku ini, Rudofski menggugah perhatian para pemerhati arsitektur dengan mengeksploitasi eksistensi beragam objek yang pantas diklaim sebagai arsitektur, tapi hadir tanpa campur tangan profesional spesialis, yang saat ini kita sebut dengan julukan arsitek. Melalui tulisannya, Rudofski mampu menunjukkan bahwa kalangan rakyat jelata (*low class society*), ternyata mampu menghadirkan karya arsitektur yang berkualitas, sekalipun diperhadapkan dengan kondisi ketersediaan sumberdaya yang sangat terbatas.

Popularitas terminologi arsitektur vernakular semakin berkembang sejak di"definisi"kan oleh Amos Rapoport (*House Farm and Culture, 1969*) lewat diferensiasi tipologi bangunan atas "yang hadir melalui suatu tradisi desain tingkat tinggi" dan "yang hadir dengan tradisi rakyat (*folk tradition*)". Distingsi ini lebih sering dikenal dengan dikotomi "*high class style vs low class style*". Dalam kelompok yang kedua, Rapoport menyebut bangunan primitif dan bangunan vernakular sebagai bagian yang utama, sementara arsitektur moderen menjadi kasus spesial untuk kelompok pertama. Berangkat dari taksonomi ini, Rapoport membedakan bangunan vernakular atas "*pre-industrial vernacular*" dan "*modern vernacular*". Kategori yang pertama lebih menunjuk pada buah evolusi bangunan primitif, sementara yang kedua lebih berasosiasi pada komunitas masyarakat yang melatarbelakangi kehadiran bangunan vernakular tersebut.

Dalam bukunya "*How Designers Think*", Brian Lawson (1990) mengemukakan bahwa desain vernakular bukanlah suatu aktivitas profesional karena tidak dilakukan oleh orang yang sengaja dididik atau dilatih untuk melakukan aktivitas tersebut. Menurutnya, sebagai suatu aktivitas, desain vernakular merupakan suatu tindakan dengan pendekatan yang alamiah dan "tidak sadar diri". Dalam proses ini tidak ada permasalahan perancangan. Yang ada ialah suatu solusi bentuk tradisional dengan sejumlah variasi guna menyesuaikan dengan beragam kondisi, yang dilakukan tanpa pertimbangan prinsip-prinsip teoritik tertentu. Dengan kata lain, proses desain vernakular adalah suatu proses yang cenderung steril dari pemahaman dasar-dasar teoritis dan cenderung memanfaatkan solusi-solusi tradisional yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

*... (Vernacular or craft design) is often referred to as "blacksmith design". It is not a professional activity (not designed by someone specifically trained to do just that).*

*... It is a natural unselfconscious action based approach.*

*... In this process ... there is no design problem but rather a traditional form of solutions with variations to suit different circumstances which are selected and constructed without a thought of the principles involved.*

*... (It is a design process) with a lack of understanding of the theoretical background ... undrawn traditional patterns handed down from generation to generation. "A folk industry carried of the folk method".*

*(Brian Lawson, 1990)*

Konsep tentang proses desain yang vernakular ini, sejalan dengan beberapa pemikiran sebelumnya, membawa kita pada

pemahaman bahwa dalam praktik perancangan objek arsitektural pada mulanya, perancangan dilakukan tanpa pelibatan tenaga ahli atau profesional. Perancangan dan juga pembangunan objek arsitektural lebih banyak dilakukan oleh masyarakat yang membutuhkan objek itu secara mandiri. Dengan pemahaman ini, dapatlah dikatakan bahwa dalam masa ini peran dan otoritas seorang "arsitek" pada hakikatnya belum eksis. Simpulan ini setidaknya tergambarkan dalam kutipan pernyataan Lawson berikut ini.

*"Design has not always been the professional activity it is so often today. In the vernacular process, designing is very closely associated with making. The Eskimos do not require an architect to design the igloo in which they live."*

*(Brian Lawson, 1990)*

Salah satu premis lain yang mengemuka dalam fenomena proses desain vernakular ini sebagaimana diungkap Lawson dalam kutipan di atas adalah asosiasi proses desain yang identik dengan proses pembuatan / pembangunan suatu objek. Dengan kata lain, dalam situasi vernakular, kita tidak dapat membedakan secara tegas mana tahap perancangan dan mana tahap konstruksi. Dapat pula dikemukakan bahwa dalam situasi ini sebenarnya tidak ada aktivitas perancangan yang mendahului suatu aktivitas konstruksi dari suatu objek. Rancangan yang digunakan pada dasarnya merupakan konsep yang sudah mentradisi, yang awalnya hadir secara pragmatis. Pembangunan suatu objek secara vernakular pada dasarnya merupakan kehadiran kembali wujud arsitektur yang

sudah pernah ada tapi dengan sejumlah variasi sesuai dengan perkembangan kebutuhan, kondisi lingkungan dan ketersediaan sumberdaya.

Era vernakular ini, sebagaimana telah disinggung sebelumnya, pada akhirnya mendorong hadirnya individu spesialis di dalam suatu komunitas tertentu, yang atas mandat masyarakat mendapatkan kepercayaan untuk memimpin setiap pelaksanaan aktivitas rancang bangun di komunitas tersebut. Individu spesialis ini dalam konteks profesionalitas merupakan individu yang dapat disebut dengan "*master builder*" yang memiliki otoritas kepakaran dalam konteks rancang bangun. Kehadiran sang "*master builder*" pada dasarnya dapat dilihat sebagai awal profesionalisasi spesialisik dalam bidang rancang bangun. Pada akhirnya profesi "*master builder*" mulai mendapatkan tempat dalam struktur sosial masyarakat dan bahkan menempati status elit eksklusif yang dihormati.

Dalam masa-masa awal eksistensi seorang "*master builder*", aktivitas yang dilakukannya masih belum dapat dibedakan atas aktivitas merancang dan aktivitas membangun. Yang lazim terjadi adalah dia akan langsung melakukan aktivitas pembangunan fisik berdasarkan preseden objek arsitektur yang sudah ada sebelumnya. Penyesuaian-penyesuaian fisik dilakukan seiring dengan proses pembangunan. Pemisahan proses rancang bangun menjadi dua tahapan berbeda yaitu perancangan dan konstruksi, pada dasarnya mulai terjadi manakala seorang "*master builder*" mulai mengenal teknik pemodelan atau gambar.

Dengan dikenalnya teknik pemodelan dan pembuatan gambar, seorang "*master builder*" pada akhirnya dapat memvisualisasikan "konsep"nya tentang suatu objek bangunan, sebelum benar-benar melakukan aktivitas pembangunan fisiknya. Dengan visualisasi ini, dia bisa melakukan evaluasi lebih dini mengenai performa hasil karyanya, melakukan perbaikan konsep dan juga mendapatkan konfirmasi dari klien yang menugaskannya menyangkut apakah konsep tersebut sudah memenuhi kebutuhan dan keinginan sang klien. Sejalan dengan ini, pengembangan teknik pemodelan dan penggambaran juga berimplikasi pada optimasi hasil karya, terutama dalam hal efektifitas dan efisiensi pemanfaatan material. Dalam tulisannya, Geoffrey Broadbent menyatakan bahwa salah satu aplikasi gambar yang tertua dalam praktik rancang bangun adalah yang dilakukan Imhotep, seorang "*master builder*" di masa Mesir kuno, yang memproduksi serangkaian gambar pada lembar daun papyrus atau lempengan batu yang disebut dengan "*ostrakon*", sebelum ia melakukan konstruksi pembangunan objek arsitektur di era Mesir kuno. Yang menjadi hal substansial di sini adalah bahwa kehadiran teknik pemodelan dan penggambaran dan evolusinya telah memicu pemisahan yang tegas dalam aktivitas rancang bangun tradisional menjadi dua tahapan yang berbeda yakni aktivitas merancang dan aktivitas pembangunan fisik. Aktivitas merancang akan menjadi aktivitas awal dan menghasilkan dokumen teknis perancangan berupa gambar yang nantinya akan menjadi

acuan dalam pelaksanaan aktivitas pembangunan fisik. Momen ini juga pada akhirnya menjadi embrio diferensiasi peran otoritas spesialisik dalam aktivitas rancang bangun menjadi otoritas dalam perancangan dan otoritas dalam pembangunan fisik sebagaimana merupakan kondisi yang lazim teramati dewasa ini.

*“The division of labour between those who design and those who make has now become a keystone of our technological society. ... The professional specialised designer producing drawings from which others build has come to be such a stable and familiar image that we regard this process as the traditional form of design.”*

*(Brian Lawson, 1990)*

#### **TINJAUAN PROSES DESAIN SECARA TEORITIS DAN ASOSIASINYA DENGAN DEGRADASI OTORITAS ARSITEK**

Seperti telah diungkapkan sebelumnya, introduksi gambar dalam aktivitas rancang bangun telah mendorong hadirnya aktivitas yang lebih eksklusif dalam konteks rancang bangun secara keseluruhan, yakni aktivitas perancangan. Seiring dengan makin intensifnya aktivitas perancangan dilakukan kalangan spesialis sebelum suatu tahapan konstruksi dilakukan, perhatian terhadap bagaimana seharusnya proses aktivitas desain itu dilakukan pada akhirnya menjadi wacana yang menarik untuk diperbincangkan. Dalam filsafat arsitektur yang dikemukakan oleh Wayne Attoe (1991), persoalan ini bahkan menjadi salah satu dari tiga pertanyaan filsafati yang mendasari berkembangnya teori arsitektur. Pertanyaan yang dimaksud adalah ; *“Apa arsitektur*

*itu?”*, *“Apa fungsi arsitektur?”* dan *“Bagaimana cara merancang yang sebaik-baiknya?”*. Dalam hal ini, berbagai pendapat bahkan teori tentang ihwal proses desain arsitektur mulai berkembang.

Perhatian terhadap aspek teoritis dari suatu proses desain arsitektural sedikit banyak juga dipengaruhi oleh polarisme pandangan tentang kedudukan arsitektur sebagai suatu bidang kajian yang meruncing pada era abad ke-19 hingga abad ke-20. Sudut pandang yang pertama adalah pandangan yang berorientasi pada pemahaman bahwa desain identik dengan produk (*design as product*). Sudut pandang ini memposisikan arsitektur sebagai salah satu cabang seni, sebagaimana diperkuat dengan kehadiran arsitektur sebagai salah satu bidang studi pada sekolah seni *“Ecole Des Beaux Arts”* di Perancis, setara dengan bidang-bidang seni yang lain. Pandangan ini berimplikasi pada anggapan bahwa proses desain arsitektur merupakan hal yang tidak relevan dan tidak perlu dipersoalkan karena yang menjadi pokok perhatian adalah aspek produk. Sudut pandang kedua yang berkembang belakangan adalah yang berorientasi pada proses (*design as process*). Sudut pandang ini mencoba memposisikan arsitektur sebagai suatu pengetahuan yang ilmiah dengan landasan ontologi, epistemologi dan aksiologi yang jelas. Salah satu pionir dalam pemahaman ini adalah sekolah *Bauhaus* (Jerman, 1920) serta *Hochschule fur Gestaltung* (Ulm, Jerman, 1942) yang memposisikan arsitektur sebagai salah satu program studi yang diajarkan. Implikasi langsung dari pandangan yang

kedua ini adalah tuntutan pengilmiahan aspek proses desain dengan sistem metodologi tertentu yang ilmiah.

Polarisme pandangan di atas oleh Christopher Alexander (1964) juga diinterpretasikan sebagai dasar bagi tesisnya tentang tipologi praktik proses desain yang menurutnya dapat dibedakan atas praktik desain sebagai tradisi tak sadar diri (*unconscious tradition*) dan tradisi sadar diri (*conscious tradition*). Tipe yang pertama menurutnya terjadi dalam era atau kondisi masyarakat yang divisi profesinya terbatas dan adanya desain prototipikal yang telah berkembang lama, serta terkait dengan kondisi lingkungan fisik sosial yang relatif stabil. Dapat dikatakan pula, tipe proses desain yang satu ini lebih berorientasi pada hadirnya suatu produk, dengan proses yang tidak bisa (tidak perlu) diargumentasikan sehingga sering pula disebut dengan istilah proses kotak hitam (*Black Box Process*). Tipe yang kedua menurutnya merupakan praktik yang dewasa ini lazim dilakukan oleh para profesional, terutama didorong oleh berkembangnya perhatian terhadap kedudukan arsitektur sebagai ilmu. Proses desain ini berlindung pada paradigma bahwa produk rancangan arsitektur yang baik haruslah merupakan hasil dari suatu proses yang transparan sehingga disebut dengan istilah proses kotak kaca (*Glass Box Process*). Implisit dalam pemahaman ini adalah tuntutan bahwa spesialis yang memiliki otoritas dalam pelaksanaan suatu aktivitas desain semestinya adalah individu yang memiliki pemahaman kuat dalam hal metodologi desain.

Sekalipun perhatian tentang ihwal proses desain mulai memiliki momentumnya pada peralihan abad ke-19 ke abad ke-20, secara sporadis berbagai pendapat tentang hal ini sebenarnya telah bermunculan sebelumnya. Beberapa pionir dalam pengembangan pemahaman tentang proses desain, antara lain adalah Vitruvius & Alberti (1485) yang menyatakan bahwa desain arsitektural adalah suatu proses memilih berbagai bagian untuk mencapai suatu keseluruhan (*architectural design is the process of selecting parts to achieve a whole*). Marc Antoine Laugier (1753) dengan pola pemikiran yang sejalan juga menyatakan bahwa proses desain adalah suatu proses penguraian atau analisis dan penyelesaian setiap komponen masalah serta proses sintesis berbagai komponen ini menjadi suatu solusi desain yang utuh (... *design process ... decomposing a problem, solving these components and then synthesizing these partial solutions into whole ones*).

Sejak era Bauhaus dan Hochschule für Gestaltung, beragam pendapat, manifesto bahkan teori tentang proses desain yang baik telah dikemukakan oleh berbagai pihak, yang semuanya tertuju pada upaya saintifikasi bidang arsitektur terlebih khusus dalam konteks metodologi desain. Beragam pandangan ini pada akhirnya memumpun pada pemahaman yang sesuai dengan pendapat Christopher Alexander bahwa secara garis besar macam model proses desain dapat dibedakan atas "*black box process*" dan "*glass box process*".

Proses desain yang pertama, bersesuaian dengan kategori “*uncounscious tradition*” menurut Alexander, dan sering juga disebut sebagai proses desain yang berciri intuitif. Dalam model proses desain seperti ini desain dipandang sebagai serangkaian sikuen tindakan atau operasi yang terinternalisasi di dalam benak pikiran sang perancang dan tidak dapat didiferensiasikan, sekalipun dipahami bahwa sikuens tersebut terdiri atas sub proses analitikal, sintetikal dan evaluatif. Seorang desainer diibaratkan sebagai suatu kotak hitam (*black box*) yang mengubah input menjadi output melalui serangkaian proses yang misterius di dalam benak pikirannya. Seorang desainer seakan-akan merupakan seorang tukang sulap.

Model proses desain yang kedua adalah model yang bersesuaian dengan kategori “*conscious tradition*” menurut Alexander, yang dipandang sebagai model praktik desain pada era terkini. Dalam model ini seorang desainer diibaratkan suatu kotak kaca (*glass box*), dimana aktivitas transformasi input menjadi output dapat dikenali atas sejumlah prosedur tindakan yang sikuensial. Praktik ini didukung oleh perkembangan beragam teori tentang model-model proses desain yang dikemukakan oleh berbagai pihak. Umumnya teori-teori tentang model proses desain diformulasikan berdasarkan pengalaman individual dari pihak yang memformulasikan teori tersebut, atau dengan mengacu pada teori-teori prosedural pada bidang-bidang studi lain yang telah berkembang sebelumnya, seperti teori pengambilan keputusan (*decision*

*making*) atau teori operasi riset (*operation research / OR*). Beberapa model yang dikenal, antara lain adalah : model Herbert Swinburne (1967) dengan tahapan definisi, analisis, sintesis, pengembangan, implementasi, operasi, dan evaluasi; model Mario Salvadori (1974) dengan tahapan pemrograman, tahapan skematik, tahapan rancangan awal, tahap penyusunan dokumen kerja dan tahap konstruksi dan model John Dewey (1910), Herbert Simon (1960, 1969), dan C.W. Churchman et all (1967) dengan tahapan *Intellegence Phase, Design Phase, Choice Phase, Implementation Phase, Postimplementation Evaluation Phase*. Karakteristik hubungan atau interelasi antar tahap proses desain di atas telah menjadi pokok perdebatan di kalangan ahli metodologi desain, yang bermuara pada dikotomi karakteristik proses desain yang di satu sisi disebut berciri rasionalistik dan di sisi yang lain berciri argumentatif, yang oleh Horst Rittel (1972) disebut dengan istilah Proses Desain Generasi I (berciri rasionalistik) dan Proses Desain Generasi II (berciri argumentatif).

Jon Lang (1990), dengan mengacu pada pemikiran kategorial Horst Rittel mencoba memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang perbedaan proses desain yang berciri rasionalistik (generasi I) dan yang berciri argumentatif (generasi II).

#### **Model Proses Desain Sebagai Proses Rasionalistik**

Menurut Jon Lang, model-model proses desain rasionalistik umumnya



dikemukakan pada era 1960-an. Dalam model ini proses desain diasosiasikan sebagai proses pengambilan keputusan yang terdiri dari sejumlah operasi berbeda yang terjadi dalam suatu tatanan berurut sikusial ke arah tertentu (*consist of a discrete set of operations that take place in a unidirectional sequential order*). Model ini umumnya didasarkan pada asumsi bahwa beragam ide dan prinsip metode ilmiah dapat diterapkan pada proses pengambilan keputusan dan bahwa analisis permasalahan yang lebih cermat, penguasaan pengetahuan perancang yang semakin komprehensif bahkan penggunaan algoritma matematis akan makin menjamin hadirnya hasil yang lebih baik ketimbang pendekatan yang intuitif. Proses desain jenis ini sangat bertumpu pada rasionalitas tingkat tinggi pada diri seorang perancang. Dalam konteks ini arsitek memiliki otoritas sebagai sang pengambil keputusan (*decision maker*).

Salah satu model proses desain generasi satu adalah model Christopher Alexander (1964) yang menyatakan bahwa proses desain terdiri dari dua tahapan utama yakni analisis dan sintesis. Analisis diartikan sebagai aktivitas penguraian masalah perancangan atas sejumlah komponen yang saling bebas satu dengan yang lain, mengembangkan hirarkhi di antara komponen-komponen tersebut dan menemukan pola-pola lingkungan binaan yang bersesuaian dengan kebutuhan dari masing-masing komponen permasalahan tersebut. Sintesis di sisi yang lain adalah aktivitas penyatuan kembali seluruh

komponen permasalahan dan alternatif solusinya menjadi satu kesatuan yang utuh.

Model yang lain adalah model dari Bruce Archer (1970) yang menyatakan bahwa proses desain terdiri dari tahap analisis (*observation & inductive reasoning*), sintesis (*selection & creative thinking*) dan eksekusi (*describing, translating, transmitting the design to those who will implement it*).

Raymond Studer (1970) dalam model yang lain, memetakan proses desain atas tahap-tahap:

- *Defining the requisite behavior system*
- *Defining the requisite physical system*
- *Realizing the requisite physical system*
- *Verifying the resultant environment-behavior system*

Horst Rittel (1972) menyatakan bahwa langkah-langkah umum dalam proses desain generasi satu adalah sebagai berikut :

- *Understand the problem*
- *Gather information*
- *Analyse the information*
- *Generate solutions*
- *Asses the solutions*
- *Implement*
- *Test*
- *Modify the solution*

Secara keseluruhan, karakteristik umum model proses desain rasionalistik dapat digambarkan sebagai berikut:

- Terdiri dari aktivitas analisis, sintesis dan evaluasi
- Merupakan proses sikus berseri (serial sequences) / linier dari sejumlah tahapan

- Perancang diasumsikan harus memiliki pengetahuan yang komprehensif serta berpikir rasional
- Menghindari realitas dari kapabilitas manusiawi serta realitas hubungan manusia dan lingkungan serta makna simbolik suatu lingkungan yang sulit dipahami
- Lebih tertarik untuk merancang dengan konsisten secara internal, ketimbang mengakomodir isu-isu validitas eksternal.
- Cenderung menyederhanakan permasalahan perancangan.
- Lebih mengutamakan kejelasan proses.

Menurut Horst Rittel (1972), kelemahan utama model proses desain rasionalistik, terutama karena adanya sifat paradoksal dari “rasionalitas” berpikir yang menjadi inti model proses ini dan kecenderungan bahwa model ini lebih tepat diterapkan pada konteks permasalahan yang sederhana (*tame problems*), sementara umumnya permasalahan perancangan merupakan permasalahan yang kompleks (*wicked problems*). Sebagai konsekuensi, proses desain harus dilihat sebagai suatu proses yang argumentatif, bukan sebagai suatu proses yang rasional semata-mata.

#### **Model Proses Desain Sebagai Proses Argumentatif**

Menurut Jon Lang seturut dengan argumentasi Horst Rittel, model-model proses desain argumentatif umumnya diperkenalkan pada era akhir 1960-an hingga awal 1970-an. Model-model proses desain ini terutama didasarkan pada upaya

untuk lebih memberikan perhatian pada proses pengambilan keputusan yang berbasis pada partisipasi yang seluas-luasnya dari para pemangku kepentingan. Banyak model yang digagas berdasarkan pada asumsi bahwa seorang perancang merupakan seorang teknisi yang menyediakan informasi untuk pengambilan keputusan. Secara umum, model proses generasi dua ini lebih mengacu pada proses perancangan yang aktual (*the nature of planning / design process*) dan penolakan terhadap proses yang melibatkan rasionalitas tingkat tinggi. Prinsip utama yang juga substansial dalam model proses desain argumentatif adalah pemahaman bahwa proses desain bukan suatu proses yang murni sikuensial dan terkait dengan konteks permasalahan yang terbilang akut (*wicked problem*).

Horst Rittel (1972) sendiri mengemukakan bahwa prinsip-prinsip proses desain argumentatif meliputi pemahaman-pemahaman sebagai berikut:

- Pengetahuan yang dibutuhkan dalam perancangan terkait dengan permasalahan tertentu yang bersifat “*wicked problems*” tidak terkonsentrasi pada satu pihak tertentu, termasuk sang desainer / arsitek.
- Perancangan akan melibatkan seluruh pihak yang “terkait” sebagai partisipan dalam kegiatan perancangan (*konsep participatory community design*)
- Setiap langkah evaluatif / penilaian, tidak dilakukan berdasarkan kepakaran ilmiah (*scientific expertise*), tapi pada hal yang disebut dengan “premis-premis deontik” atau premis personal tentang “keharusan”

yang sifatnya politis terkait dengan aspek moral dan etika umum.

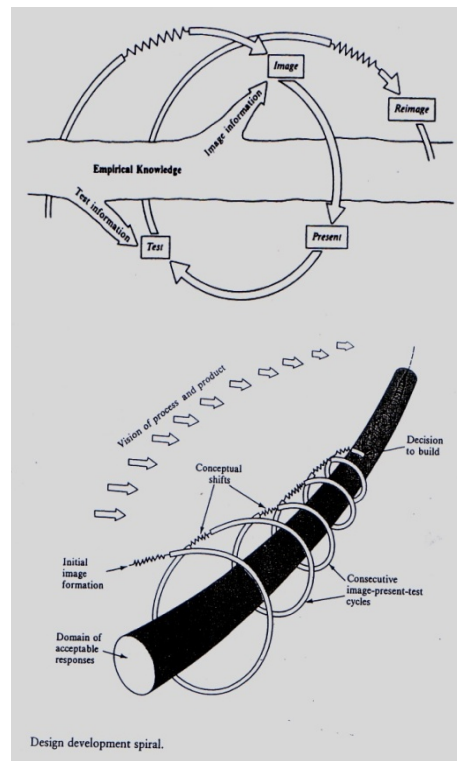
- Proses harus bersifat transparan.
- Pengambilan keputusan tidak bersifat otoritatif, tapi melalui pemahaman mutualistik antara sesama partisipan perancangan yang didasarkan pada argumentasi / objektifikasi pendapat.
- Perancang / perencana bukanlah berperan sebagai seorang pakar, tapi lebih berperan sebagai seorang yang membantu memperjelas problem perancangan dan menginformasikan kemungkinan solusi tanpa pretensi (?). (*He is a mid-wife of problems rather than an offerer of therapies. He is a teacher rather than a doctor. He is casting doubt on something. He moderates optimism*)
- Model proses desain generasi dua dapat disebut sebagai model yang “konspiratif” dibandingkan dengan model proses desain generasi satu yang dapat disebut sebagai “expert model”.

Model proses desain argumentatif yang bisa dirujuk antara lain adalah siklus imajinasi-presentasi-test yang dikemukakan oleh John Zeisel dan mekanisme pengembangan varietas – reduksi varietas dari Horst Rittel sendiri.

Dalam modelnya, John Zeisel menyatakan bahwa :

- Proses desain terdiri atas tiga aktivitas elementer yakni imajinasi, presentasi dan test.
- Informasi dalam proses desain berguna sebagai katalisator imajinasi dan sebagai referensi evaluasi.

- Perancang akan secara kontinyu merubah konsep desain sebagai respon terhadap informasi baru atau lama. Proses desain akan merupakan rangkaian perubahan konseptual (*conceptual shifts*) ataupun lompatan kreatifitas.
- Perancang akan tertuju pada satu solusi responsif tertentu di antara sejumlah solusi alternatif.
- Perubahan konseptual terjadi sebagai akibat dari pergerakan yang berulang dalam hal tiga aktivitas elementer di atas.

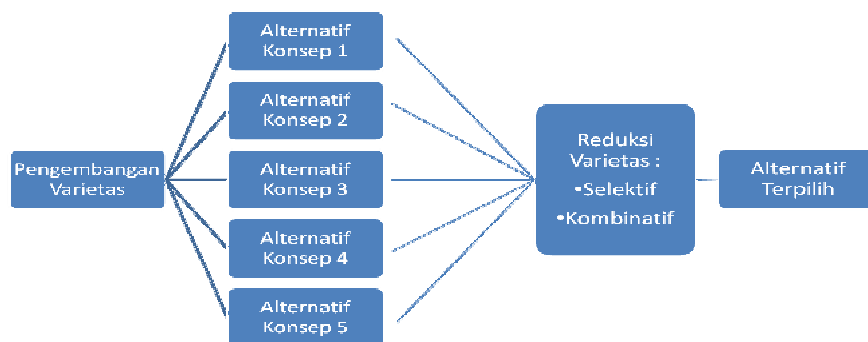


Gambar 1  
*Image-Present-Test Cycle*  
John Zeisel, Inquiry by Design, 2006

Dalam model proses desainnya Horst Rittel mengemukakan :

- Terdapat dua aktivitas utama dalam proses desain yaitu pengembangan varietas dan reduksi varietas.

- Pengembangan varietas adalah identifikasi atau kreasi dari kemungkinan atau alternatif deskripsi permasalahan dan solusinya.
  - Reduksi varietas adalah prediksi dan evaluasi performa alternatif deskripsi permasalahan dan solusinya, serta seleksi dari alternatif yang terbaik.
  - Dua aktivitas ini berlangsung secara berulang, bukan serial tapi berkelanjutan dengan argumentasi yang dalam.
- Kedua aktivitas berlangsung dalam keterlibatan berbagai partisipan yang memiliki kemampuan dan pengetahuan komprehensifnya serta otoritasnya masing-masing yang menjadi dasar perdebatan dan adu argumentasi menuju satu deskripsi masalah dan solusi yang “terbaik”.



Gambar 2  
Interpretasi Penulis Tentang Mekanisme Pengembangan Varietas – Reduksi Varietas Horst Rittel

Kedua model di atas secara eksplisit mengindikasikan perlunya upaya pengembangan pengetahuan seorang perancang yang akan menjadi sumber informasi dalam eksekusi aktivitas elementer baik imajinasi, presentasi dan test versi John Zeisel atau pengembangan varietas dan reduksi varietas versi Horst Rittel.

Oleh Jon Lang, tahapan proses desain didiferensiasikan atas :

1. Intelligence Phase
2. Design Phase
3. Choice Phase
4. Implementation Phase
5. Post Occupancy Evaluation Phase

Intelligence Phase menunjuk pada tahapan di mana seorang perancang mengumpulkan beragam informasi yang dibutuhkan seperti terindikasi di atas. Informasi yang terkumpulkan pada prinsipnya tdk akan menjadi referensi satu-satunya dalam pelaksanaan aktivitas “*image – present – test*” atau “*variety generation – variety reduction*”. Dalam praktiknya, informasi kolektif dari pihak partisipan lain juga “harus” menjadi referensi yang penting. Dalam garis besar, partisipan dalam suatu proses desain terdiri dari arsitek, klien, pengguna (aktif maupun pasif) dan regulator.

Sebagai konsekuensi, tahapan proses desain dalam kerangka pikir ini dapat

dibedakan atas dua tahapan utama yang berjalan secara simultan dan tidak serial yaitu tahap pengembangan wawasan komprehensif perancang dan tahap inisiasi, transformasi / optimasi dan finalisasi konsep rancangan. Dalam tahap pertama perancang berupaya memahami konteks permasalahan perancangan yang dihadapi. Selanjutnya dalam tahap kedua perancang berikhtiar mengembangkan konsep rancangan sampai ke titik optimum dengan mekanisme tertentu, berdasarkan pada argumentasi dengan segenap partisipan dalam rangka tercapainya “konsensus”. Konsep final akan ditindaklanjuti dengan tahap implementasi desain diawali dengan presentasi teknis konsep sebagai rancangan definitif, melalui dokumen gambar, maket dan dokumen pendukung lainnya. Tahapan inisiasi, transformasi/optimasi dan finalisasi konsep dapat ditempuh dengan mekanisme “*siklus imajinasi – presentasi – test*” atau “*pengembangan varietas – reduksi varietas*”, dengan konstrain utama adalah kondisi ketersediaan sumberdaya perancangan yang dimiliki. Dalam

praktiknya, baik mekanisme “imajinasi, presentasi dan test” atau “pengembangan varietas dan reduksi varietas” dapat dilaksanakan dalam dua pola yang sifatnya opsional yakni integralistik (image atau varietas konsep digagas secara komprehensif meliputi seluruh aspek formasi arsitektural) atau diferensialistik (image atau varietas konsep digagas secara elemeter berdasarkan aspek formasi arsitektural tertentu secara hirarkhis menuju pada sintesis seluruh aspek).

#### **Degradasi Peran Arsitek** **Dalam Model Proses Desain Argumentatif**

Jika dicermati secara seksama, teori-teori proses desain dari masa-ke masa ini ternyata juga mengindikasikan degradasi peran atau otoritas arsitek dalam suatu aktivitas perancangan. Jika kronologi teori proses desain di atas kita sederhanakan dalam tiga kategori utama, masing masing ialah model intuitif, model rasionalistik dan model argumentatif, maka indikasi degradasi peran dan otoritas arsitek dapat digambarkan secara garis besar lewat tabel berikut.

Tabel 1  
Komparasi Kondisi Otoritas Arsitek Berdasarkan Teori Model Proses Desain

<b>Model Proses Desain</b>	<b>Partisipan Aktivitas Perancangan</b>	<b>Peran Arsitek</b>	<b>Kualitas Otoritas Arsitek</b>
Desain Intuitif	Arsitek, Klien	<i>Authoritative Artist / Magician</i>	Tinggi
Desain Rasionalistik	Arsitek, Klien	<i>Expert Decision Maker</i>	Tinggi
Desain Argumentatif	Arsitek, Klien, <i>Other Stakeholders</i>	<i>Design Concept Generator / Recommendor, Information Provider</i>	Rendah

Sumber : Interpretasi Penulis

## KESIMPULAN DAN PENUTUP

Melalui elaborasi pokok-pokok pikiran dalam tulisan ini, kesimpulan yang dapat dikemukakan ialah sebagai berikut :

- Perkembangan teori proses desain mulai dari model proses desain yang intuitif (black box process) sampai dengan model proses desain yang rasionalistik argumentatif (glass box process), nyata mengindikasikan adanya degradasi peran profesional seorang arsitek.
- Dalam era praktik proses desain yang mengedepankan intuisi hingga rasionalitas tingkat tinggi, otoritas arsitek terbilang sangat membanggakan sebagai seorang pengambil keputusan. Namun demikian, dalam era praktik proses desain yang berciri argumentatif dewasa ini, peran arsitek terindikasikan mengalami degradasi dan hanya berposisi sebagai seorang pemberi informasi, yang determinasinya dalam pengambilan keputusan semakin tidak signifikan.

Kesimpulan di atas, bersama-sama dengan kesimpulan pada tulisan bagian yang pertama, pada dasarnya semakin memperkuat argumentasi tentang probabilitas terjadinya degradasi rentang otoritas arsitek di masa yang akan datang yang memicu kehadiran fenomena karya arsitektur yang hadir tanpa keterlibatan arsitek (arsitektur futurovernakularis).

Untuk selanjutnya, pada tulisan bagian yang ke-tiga, akan diungkap pula pendekatan argumentatif lain yang juga mendukung premonisi ini, yang secara

khusus akan menyorot peran teknologi komputer yang diperkirakan akan menjadi salah satu determinan utama yang akan semakin menekan otoritas profesional kalangan arsitek.

## DAFTAR PUSTAKA

- Broadbent Geoffrey, 1973, "*Design in Architecture*", © John Wiley & Sons, New York, 1973
- Lang Jon, 1987, "*Creating Architectural Theory; The Role of the Behavioral Sciences in environmental Design*", © Van Nostrand Reinhold, New York.
- Lawson Brian, 1990, "*How Designers Think*", © Butterworth Architecture, The University Press, Cambridge.
- Rapoport Amos, 1979, "*Thirty Three Papers in Environment - Behavior Research*", © The Urna International Press, India
- Rogi Octavianus H. A. 2011, "*Arsitektur Vernakular : Patukah Didefinisikan ?*", © Jurnal SABUA (ISSN 2085-7020) Volume 3, No.2, Agustus 2011, Prodi Perencanaan Wilayah & Kota, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik UNSRAT, Manado, (<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/SABUA/article/view/242>)
- Zeisel John, 2006, "*Inquiry By Design: Tools for Environment - Behavior Research*", © Brooks/Cole Publishing Company, Monterey, California.