

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kebutuhan akan keterampilan grafis semakin meningkat di era modern. Hal ini terutama berlaku di bidang arsitektur, di mana kemampuan arsitek untuk menyampaikan dan mengomunikasikan desain secara visual yang dikembangkan dari perumusan ide dan masalah menjadi ide desain sangat penting. Salah satu metode utama yang digunakan arsitek untuk mengkomunikasikan konsep dan solusi desain mereka kepada pelanggan atau masyarakat umum adalah sketsa arsitektur. Arsitek dapat mengkomunikasikan ide dan pemikiran mereka secara lebih efisien dan jelas dengan menggunakan sketsa arsitektur.

Dodsworth (2011) menyatakan bahwa visualisasi gambar secara spontan muncul dari tindakan membuat sketsa yang mampu membawa kesinambungan namun tidak permanen, tentu solusinya muncul saat gambar kemudian diproses menjadi lebih jelas. Kemampuan inilah harus dimiliki seorang mahasiswa arsitektur yang menjadi bekal dalam mempresentasikan desain dalam perkuliahan. Menurut Kusnaedi et al., (2014) pentingnya membantu siswa meningkatkan keterampilan visual dan presentasi mereka telah dibahas dalam sejumlah penelitian sebelumnya. Namun masih terdapat kekurangan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh sketsa sebagai penyajian ide konsep perancangan arsitektur di Indonesia. Sehubungan dengan itu, penelitian ini akan mengkaji lebih dalam pengaruh dan dampak dari sketsa tersebut.

Bagi para akademisi, mahasiswa, dan arsitek, konsep sangat penting untuk menciptakan solusi desain yang kreatif (Ashadi, 2019). Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh kemampuan sketsa arsitektur, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran pengajaran di Prodi Arsitektur Universitas Malikussaleh serta membantu mahasiswa dalam menyajikan konsep perancangan arsitektur yang inovatif.

Peran penting dari sketsa dan rendering adalah memvisualisasikan sebuah

rancangan, sketsa gambar akan menunjukkan karakter disain bangunan dan lingkungannya. Hal ini dapat disebutkan sebagai transfer data visual kedalam gambar. Semakin detil gambar sketsa maka akan memberikan informasi visual yang lengkap. Hal ini menyatakan bahwa bagaimana pentingnya peran sketsa dan rendering untuk menggambarkan hasil rancangan yang dibuat seorang perancang atau arsitek kepada khalayak yang melihatnya.

Pada perkuliahan di Prodi Arsitektur Universitas Malikussaleh, terdapat mata kuliah yang menjadi mata kuliah utama yang mengimplementasi kemampuan dari mata kuliah prasyarat seperti sketsa dan rendering, dasar desain arsitektur, gambar kerja, dan sebagainya. Mata kuliah utama tersebut adalah Studio Desain Arsitektur (SDA), di mana mahasiswa semester II mulai menjalani mata kuliah tersebut dengan bekal dari mata kuliah sebelumnya. Pada mata kuliah SDA terdapat tingkat di setiap semester, dimulai dari SDA I, II, III, IV, V dan SDA Akhir (SDAA). Pada SDA I mahasiswa dituntut untuk dapat menghasilkan sebuah rancangan yang dihasilkan dari karya tangan sendiri, atau secara manual dan tradisional, yaitu dengan menggambar, sketsa, membuat maket, dan sebagainya. Sebuah rancangan yang dihasilkan oleh mata kuliah ini biasanya berupa rancangan skala kecil, seperti *pavillion*, panggung, gapura dan sebagainya.

Hasil karya tersebut kemudian nantinya dapat dibangun dan dipamerkan di Kampus Arsitektur Unimal. Pada tahun ajaran 2021/2022 pameran hasil karya SDA I dipamerkan secara langsung dan daring, dengan memamerkan karya-karya terbaik para finalis pameran SDA I ke dalam laman *instagram* paft archx. Adanya pameran secara daring bertujuan agar mencakup khalayak yang lebih banyak untuk melihat hasil karya finalis. Pameran secara langsung dan daring memiliki tujuan dalam hal akademis yang sama, yaitu memberikan masukan dan menilai bagaimana para mahasiswa menggunakan kemampuan sketsa, rendering, menyajikan hingga mempresentasikan konsep perancangan arsitektur yang mereka buat.

Maka dari itu penelitian ini mengkaji bagaimana sketsa dan rendering mempengaruhi hasil dari penyajian gambar konsep perancangan arsitektur yang dibuat oleh mahasiswa ataupun finalis pameran, dan membuktikan apakah

kemampuan sketsa yang dimiliki dapat mempengaruhi hasil penyajian gambar konsep perancangan arsitektur pada pameran paft.archx ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian, yaitu:

1. Apakah kemampuan sketsa dan rendering berpengaruh terhadap hasil penyajian gambar konsep perancangan arsitektur?
2. Bagaimana dan apa saja pengaruh kemampuan sketsa terhadap penyajian gambar konsep perancangan arsitektur?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari pertanyaan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan sketsa dan rendering memengaruhi hasil gambar penyajian konsep perancangan arsitektur pada mahasiswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan kemampuan sketsa, rendering dan penyajian gambar konsep perancangan arsitektur, dapat dilihat dari hasil karya mahasiswa.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dalam mata kuliah sketsa dan rendering arsitektur di Universitas Malikussaleh dan memberikan gambaran umum mengenai bagaimana kemampuan sketsa dan rendering dapat memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menyajikan dan mempresentasikan ide konsep dalam perkuliahan arsitektur. Selain itu, informasi mengenai strategi pengajaran yang efisien dan keuntungan yang dapat diperoleh mahasiswa arsitektur dengan mengikuti mata kuliah sketsa dan rendering arsitektur untuk membangun konsep desain arsitektur juga diharapkan dapat disediakan oleh penelitian ini.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian, yaitu:

1. Memberikan pemahaman lebih dalam tentang pentingnya kemampuan menggambar sketsa dan rendering sebagai penyajian gambar konsep perancangan arsitektur.
2. Memberikan manfaat praktis bagi mahasiswa arsitektur dalam mengembangkan kemampuan penyajian gambar konsep perancangan arsitektur melalui kemampuan sketsa dan rendering.

### **1.5 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah dugaan jangka pendek yang dibuat untuk meramalkan temuan dari penelitian yang sedang dilakukan; masalahnya dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2014). Dikatakan jawaban yang bersifat sementara, karena jawaban yang ada masih berdasarkan teori yang ada belum terbukti secara data empiris. Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat pengaruh kemampuan sketsa dan rendering terhadap penyajian gambar konsep perancangan arsitektur pada mahasiswa.

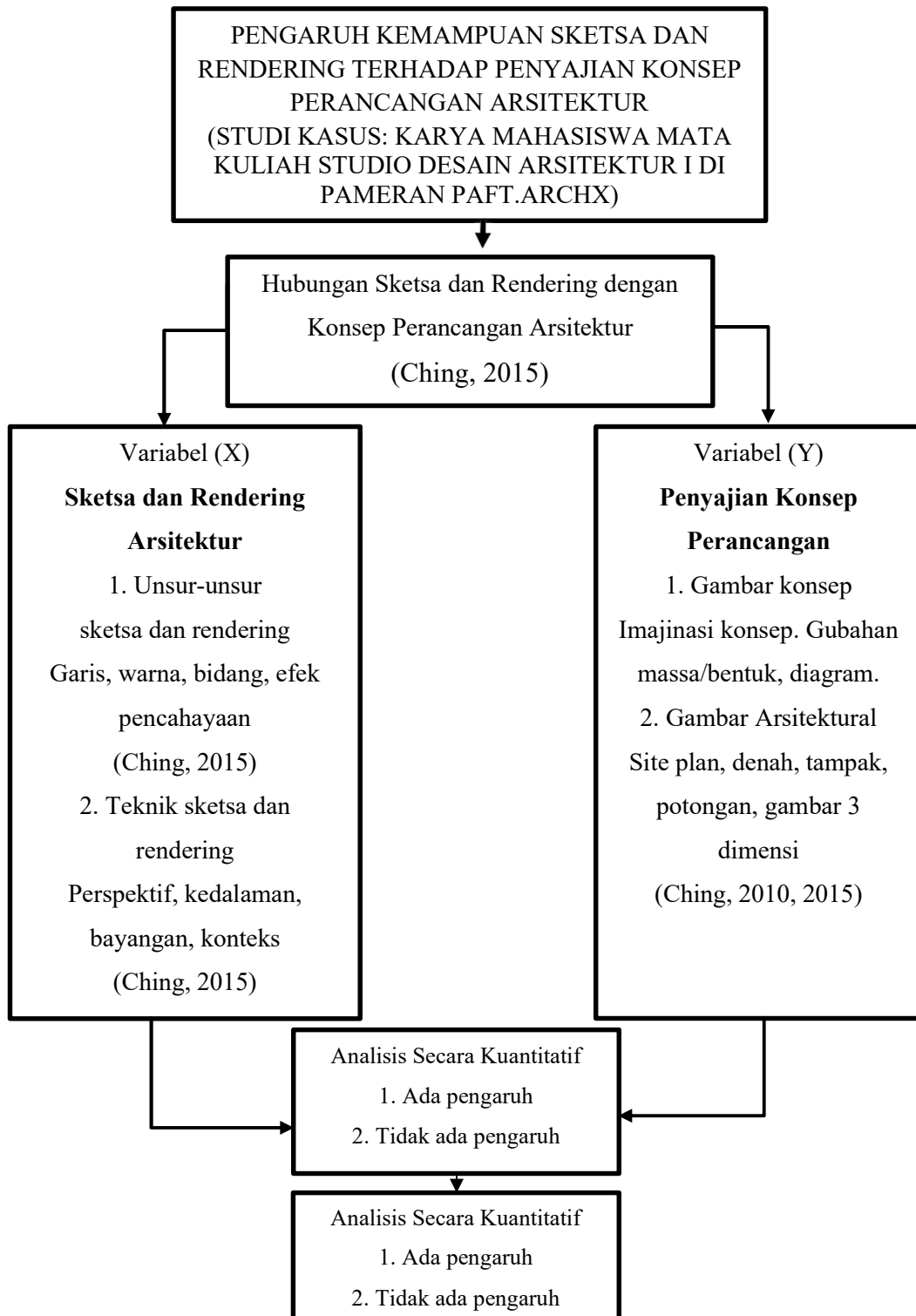
H<sub>a</sub> = Terdapat pengaruh kemampuan sketsa dan rendering terhadap penyajian gambar konsep perancangan arsitektur pada mahasiswa.

### **1.6 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran adalah susunan gagasan peneliti tentang topik penelitian yang sedang dipertimbangkan. Peneliti membuat kerangka pemikiran ini sebagai titik awal penelitian. Tujuan dari kerangka pemikiran ini adalah untuk dapat menjelaskan atau mencirikan proses berpikir peneliti sehingga dapat digunakan sebagai panduan dan mencegah penelitian agar tidak menyimpang dari gagasan yang diajukan. Penelitian ini mengkaji bagaimana kemampuan sketsa dan rendering memengaruhi subjek penelitian terhadap penyajian gambar konsep perancangan arsitektur pada mahasiswa SDA I di pameran paft.archx. Terdapat beberapa aspek dan unsur sketsa dan rendering yang diukur melalui dimensi-dimensi sebagai berikut, Yaitu garis, warna, bidang dan efek pencahayaan (Ching, 2015) yang menjadi acuan seseorang dalam membuat sketsa arsitektur.

Sedangkan, konsep perancangan arsitektur yang dimaksud adalah bagaimana mahasiswa membuat sebuah rancangan arsitektur di perkuliahan, khususnya di mata kuliah SDA I. Konsep perancangan arsitektur mempunyai faktor-faktor yang memengaruhi, diantaranya adalah konteks, tujuan dan kebutuhan, inspirasi dan referensi, analisis, dan pengembangan konsep (Ashadi, 2019).

Untuk menemukan hubungan dan pengaruh sketsa dan rendering terhadap penyajian gambar konsep perancangan arsitektur pada mahasiswa SDA I, digunakan teori hubungan sketsa dan rendering dengan konsep perancangan arsitektur. Seperti yang dikatakan oleh Ching (2015), Sketsa arsitektur memiliki hubungan yang erat dengan konsep perancangan dijelaskan bahwa proses mendesain dimulai dengan sketsa arsitektur. Ide-ide yang masih samar dan tersimpan di dalam pikiran menjadi konkret melalui penggunaan sketsa. Oleh karena, itu peneliti membuat bagan kerangka teori untuk menjelaskan alur teori dan penelitian yang digunakan secara runut, sehingga penelitian tidak keluar dari konsep penelitian yang telah dibuat. Adapun kerangka pemikiran yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian (Penulis, 2024)