



TEMU pikir desain 1986

**Galeri Soemardja FSRD ITB
Jl. Ganesha 10 Bandung 40132**



PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
Inv.	41 / FSPD / HX / 1987	
Klas.	KKI 060 Perkar 0.1 . R .	
Terima	26-9-87	*

TATA TERTIB TEMU PIKIR DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

1. Waktu dan tempat : - Tanggal 8 Nopember 1986 mulai jam 09.00 sampai dengan selesai.
- Di Galeri Soemardja, FSRD-ITB
Jl. Ganesha 10 Bandung
2. Penyelenggara : - FSRD-ITB
Jl. Ganesha 10 Bandung. Telp. 81214
- Panitia Pelaksana Temu Pikir Desain,
FSRD-ITB.
3. Peserta : - Terdiri dari ; pembicara, penyanggah dan undangan.
 1. Pembicara : 3.1.1. Diminta dan bersedia sebagai pembicara dengan topik yang terarah sesuai dengan profesinya.
3.1.2. Menyusun dan menyampaikan makalah (sesuai dengan titik 3.1.)
3.1.3. Makalah diserahkan kepada Panitia Pelaksana Temu Pikir Desain paling lambat tanggal 15 Oktober 1986.
3.1.4. Makalah ditik rapih 2 spasi, di atas kertas kwarto.
3.1.5. Makalah dapat diperbanyak dan dijual belikan.



2. Penyanggah : 3.2.1. Diminta dan bersedia sebagai penyanggah, melengkapi pembicaraan.
Pembicara (sesuai dengan titik 3.1.)
- 3.2.2. Menyusun dan menyampaikan makalah, menanggapi makalah pembicara.
- 3.2.3. Makalah diserahkan kepada Panitia Temu Pikir Desain, paling lambat 5 hari.
- 3.2.4. Makalah ditik rapih 2 spasi di atas kertas kwarto.
- 3.2.5. Makalah dapat diperbanyak dan dijual belikan.
- Undangan : 3.3.1. Diundang dan mendaftar sebagai undangan pada Panitia Temu Pikir Desain FSRD-ITB.
- 3.3.2. Undangan dari dalam lingkungan ITB dan kalangan ilmuwan luar.
- Peserta diminta hadir tepat pada waktunya.
- Pimpinan Sidang : 4.1. Diminta dan bersedia sebagai pimpinan yang moderat dari sidang Temu Pikir Desain.
- 4.2. Mengatur dan mengarahkan pembicaraan/diskusi.
- 4.3. Memotong dan mengingatkan pembicara yang menyimpang dan bertele-tele.
- 4.4. Hadir tepat pada waktunya.
- A c a r a : 09.00 - 09.05 Selamat datang
09.05 - 09.15 Sambutan Dekan FSRD-ITB
09.15 - 09.25 Sambutan dan Pembukaan oleh Rektor ITB
09.25 - 09.35 Pengantar Temu Pikir Desain oleh Ketua Panitia

- 09.35 - 09.40 Perkenalan Pembicara dan Pembanding dari FTI oleh Moderator.
- 09.40 - 11.10 Pembacaan Makalah dari FTI (15 menit), Bandingan (30 menit) dan tanya jawab (45 menit).
- 11.10 - 11.15 Perkenalan Pembicara dan Pembanding dari FTSP oleh Moderator.
- 11.15 - 12.45 Pembacaan Makalah dari FTSP (15 menit), Bandingan (30 menit) dan tanya jawab (45 menit)
- 12.45 - 13.30 Makan siang
- 13.30 - 13.35 Peserta kembali ke ruangan
- 13.35 - 13.40 Perkenalan Pembicara dan Pembanding dari FSRD oleh Moderator
- 13.40 - 15.10 Pembacaan Makalah dari FSRD (15 menit), Bandingan (30 menit) dan tanya jawab (45 menit)
- 15.10 - 15.15 Pengarahan diskusi oleh Moderator
- 15.15 - 17.15 Diskusi
- 17.15 Penutup.

CARA-CARA BERFIKIR SI ARSITEK
SEBAGAI DESAINER
OLEH : ZAENUDIN KARTADIWIRIA



MAKALAH UNTUK : TEMU PIKIR DESAIN 1986
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
TANGGAL 8 NOVEMBER 1986
TEMPAT : GALERI SOEMARJA

CARA-CARA BERFIKIR SI ARSITEK

SEBAGAI DESAINER

OLEH

ZAENUDIN KARTADIWIRIA

1. Latar Belakang

Cara-cara berfikir seorang Desainer ini berhubungan erat dengan latar belakang pendidikan Dia dalam desain, khususnya desain untuk Arsitektur.

Oleh karena itu bersama dengan makalah ini, kami lampirkan makalah kami tentang pendidikan proses berfikir perancangan yang telah diberikan di Yogya pada bulan April 1985. Sebetulnya topik makalah tentang pendidikan berfikir ini, juga kami telah ajukan pada tahun 1983 di Surabaya, dikala diadakannya Temu Karya Nasional Pembinaan Pendidikan Arsitektur.

Inti makalah itu berkisar tentang kritik kami perihal Cara-cara Mendidik Desain di bidang arsitektur, yang selama ini (+ sampai 35 tahunan) tetap saja tak ada "Progres"nya, seolah-olah tidak sadar bahwa sejak tahun 60-an telah berkembang polemik-polemik di dunia luar tentang desain.

Usulan kami pada makalah-makalah waktu itu ialah :

1. Perlu diadakannya seminar-seminar khusus tentang desain. Oleh karena itu, kami sambut sekali acara "Temu Pikir Desain 1986" ini, dengan harapan bahwa semoga untuk Indonesia, ini merupakan titik awal terbukanya komunikasi antar disiplin. Semoga ini belum terlambat, karena sebenarnya kita sudah ketinggalan hampir dua puluh tahun (20 tahun) lebih.

2. Cara-cara berfikirlah, yang menurut kami perlu ditambah untuk diajarkan kepada mahasiswa desain.

Desain dalam Arsitektur :

Masalah desain dalam arsitektur sangat tergantung pada :

- * Manusia Pendesainnya dan
- * Pandangannya terhadap Arsitektur.

Manusia Pendesain sebagai pelaku desain mempunyai cara-cara berfikir yang khusus, yang sampai sekarang ini, masih tetap merupakan pokok-pokok pembahasan baik dikalangan para antar disiplin desain maupun dikalangan awam. Malahan bisa dikatakan bahwa : desain dimulai dengan manusia.

Pula dengan pandangan terhadap arsitektur, terjadi suatu perkembangan pandangan yang boleh dikatakan sangat beraneka ragam; sehingga sering sekali kalau kita hendak bicara tentang arsitektur, maka pada mula-mula pembicaraan itu, kita perlu mendefinisikan lebih dahulu apa yang dimaksud dengan arsitektur pada waktu itu.

2. Manusia Pendesain

Cara berfikir manusia pendesain, seperti juga manusia lainnya, diwarnai oleh dua kutub cara berfikir, yaitu cara berfikir dengan rasionya dan cara berfikir dengan rasanya.

Dengan rasionya, dia memakai otaknya terlebih dahulu sebelum dia kemudian bertindak (thought).

Dengan rasanya, dia bertindak dulu sebelum kemudian otaknya dilibatkan (action).

Masalah utama dalam cara berfikir pendesain ialah kreativitas. Secara populer dan konvensional maka permasalahan kreativitas selalu dihubungkan dengan soal-soal artistik (kesenimanán), ketidak praktisan (not practical) dan

selalu harus demi lain dari yang lain (orijinal), jadi hasil tindakan rasanya yang selalu dipermasalahkan.

Sebaliknya Broadbent (1973) dalam bukunya *Design in Architecture* telah menghimpun beberapa cara berfikir kreatif dari disiplin-disiplin seni, ilmu, teknologi (rekayasa) dan psikologi yang ternyata harapan beragam tapi ada kelainnya juga, tergantung dari masalah dan tujuan yang hendak dicapai oleh masing disiplin tersebut (lihat lampiran : bagan ...1...).

Khususnya pada cara berfikir Pendesain Arsitektur telah terstrukturkan oleh Yencs (1973) suatu pendekatan berfikir dari para arsitek yang ternyata tidak selalu hanya seragam seperti cara berfikir Bauhaus saja.

Adapun cara berfikir para arsitek itu telah dibaginya dalam 6 tradisi berfikir yaitu: Idealist, Self Conscious, Logical, Intuitive, Unself Conscious dan Activist (lihat lampiran : bagan ...2...)

Enam tradisi berfikir ini oleh Yencs telah dipilih dan diamati dari cara-cara bertindak dan bermotivasi politik para arsitek semenjak 1920 (mulainya arsitektur modern) hingga kini. Pengertian politik disini hendaknya diartikan dari bagaimana tindakan dan motivasinya si arsitek (secara kontekstual) terhadap negara, kekuasaan, pengambilan keputusan, kebijaksanaan dan pengalokasian (prioritas).

Ini ialah suatu pengamatan, bahwa ternyata ada terjadi suatu pergeseran cara berfikir dari pikiran pendesain yang tadinya idealist kearah realist (lihat lampiran bagan : politics X desain). No : 6

Selanjutnya dalam bertindak kreatifipun (design action) para pendesain arsitektur dapat melakukan tindakan : baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial.

Sebagai makhluk individu dia dapat bertindak spontan ataupun rasional; dan sebagai makhluk sosial dia dapat bertindak sentrik (berpangkal pada kepentingan-kepentingan pribadinya saja) dan bertindak radik (seimbang antara kepentingan pribadi dengan kepentingan orang lain).

Jika ke empat tindakan ini dimatrikskan (lihat lampiran, bagan : ...4....) maka terdapatlah tindakan desain yang seperti tertulis dalam bagan tersebut.

3. Masalah Arsitektur

Perbedaan pandangan terhadap arsitektur selalu terjadi, dan bisa saja terjadi.

Hal ini tidak bisa dielakan dan malahan kita harus tetap terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan ini.

Adapun titik pandang (definisi) arsitektur yang bisa disebutkan ialah antara lain : konsep ruang waktu, moralitas baru, kejujuran bahan-bahan konstruksi, "Form Follow Function, Social Responsibility dan lain-lain.

Tetapi khusus untuk jurusan arsitektur I.T.B., yang bernaung dibawah F.T.S.P., maka tujuan arsitektur ialah sebagai berikut :

Arsitektur adalah ruang (space) yang diwujudkan, dibina, ditata dan dipelihara menurut aturan, kaidah dan hukum tertentu, sehingga dapat menjadi tempat (place) untuk manusia mempertahankan dan mengembangkan semua aktivitas dalam hidupnya.

Jadi untuk dapat memenuhi tujuan arsitektur (versi jurusan arsitektur I.T.B.) ini diperlukan perluasan pandangan, pengertian, pemikiran maupun ketrampilan (skill) dalam desain, dengan menambahkan butir-butir planning & programming dan managing.

Sehingga desain dalam arsitektur ialah menjadi :

- Planning dan programming, yaitu merumuskan semua kebutuhan ruang bagi aktivitas manusia.
- Desain , yaitu mengwujudkan ruang menjadi tempat untuk menampung aktivitas manusia.
- Mengelola , yaitu mengendali dan mengontrol dalam proses pengujudan ruang dan dalam penggunaan ruang oleh manusia.

Khususnya mengenai masalah pengujudan ruang (space) sehingga menjadi tempat (place) maka pendekatan "User Approach" yang diperlukan untuk perumusan ruang menjadi titik tolak utama.

"User Approach" ini ialah pendekatan manusiawi dari kebutuhan (needs) manusia ditinjau dari segi :

1. kebutuhan jasmaniahnya.
2. kebutuhan psikologisnya dan
3. kebutuhan sosialnya.

Dengan demikian maka jelas kelihatan bahwa desain dalam arsitektur untuk masa kini perlu pengertian yang lebih meluas. Desain yang tadinya hanya sebagai ketrampilan tangan saja, meluas menjadi ketrampilan menggambar dan kemudian diperlukan tambahan ketrampilan yang mutlak ialah ketrampilan berfikir (thinking skill).

Tapi ketrampilan berfikir ini supaya bisa tetap "alert" harus selalu ditopang dengan pengetahuan (knowledge). Pengetahuan dalam ilmu-ilmu kemanusiaanlah (human sciences) yang oleh para arsitek/pendesain perlu selalu dimutakhirkan (up to date-kan) baik dengan secara menambah ilmu secara pribadi maupun dengan kerja sama antar disiplin ilmu !.

4. Desain untuk lingkungan Indonesia : desain yang bertanggung jawab.

Indonesia sedang mengalami pembangunan dan termasuk negara yang sedang berkembang dan sedang dalam transisi.

Untuk masyarakat Indonesia yang sedang dalam transisi, jadi masyarakatnya yang sedang mengalami perubahan, maka menurut Amos Rapoport (1983) :

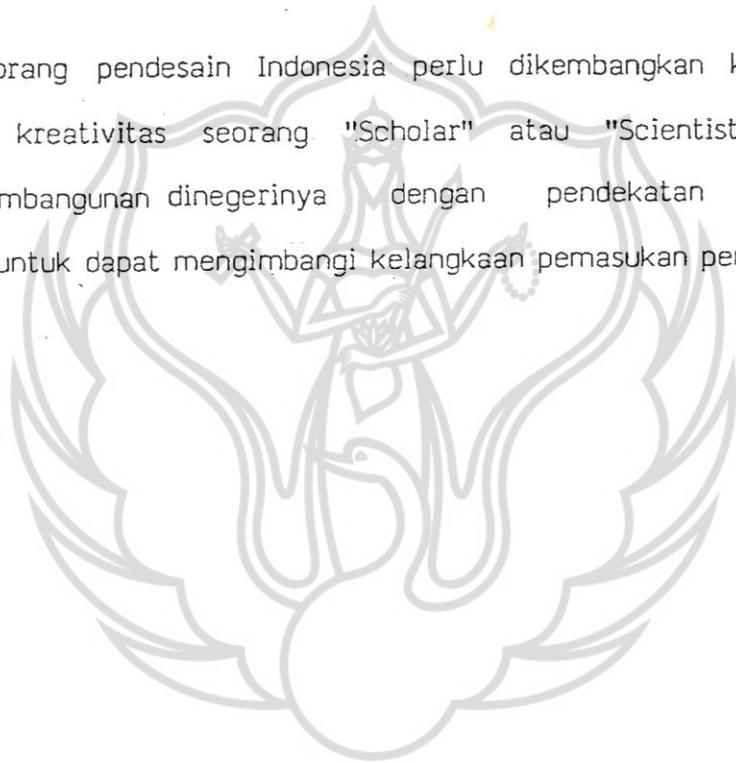
Desain ialah bukan aktivitas yang "capricious", "artistic" atau kreatif yang didasari oleh "whims", "guesses" dan kesukaan pribadi dari si pendesain, tetapi desain ialah suatu usaha yang bertanggung jawab dan sistimatis.

Kreativitas desain yang diperlukan ^{UNTUK DITAHAN} disini ialah kreativitas seorang "Scholar" atau seorang "Scientist". (Lihat Lamp. Bagan 7)

Pendapat Rapoport diatas diperkuat oleh Umar Kayam (1985) dalam makalahnya Arsitektur Masyarakat Transisi, yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia sedang mengalami perubahan dari sistim nilai agraris menuju ke masyarakat industri dimana sistim nilainya sangat berlawanan.

Sistim nilai masyarakat agraris adalah sintetis dan homogen, sedangkan masyarakat yang industrial memerlukan sistim nilai yang analitis yang mengandung kebinekaan, aneka ragam, bersaing, berlomba, keindividuan dan lain-lain.

Jadi bagi seorang pendesain Indonesia perlu dikembangkan kreativitas yang menjurus ke kreativitas seorang "Scholar" atau "Scientist" untuk dapat menanggapi pembangunan dinegerinya dengan pendekatan desain yang "Responsible" untuk dapat mengimbangi kelangkaan pemasukan pendapatan negara.

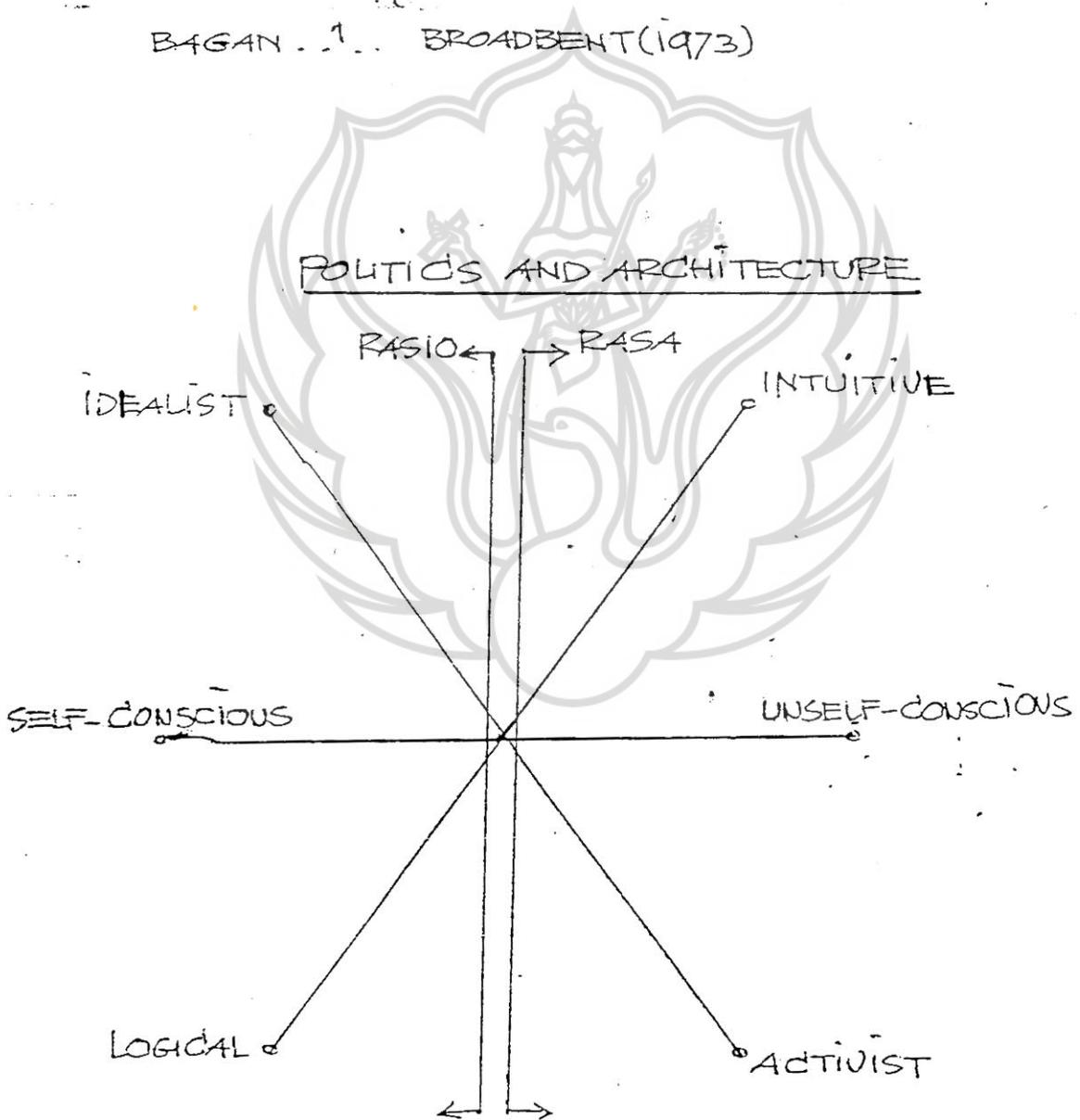


CREATIVITY

Lampiran I

ARTS	TO PAINT AN "ORIGINAL" PICTURE. WRITE AN "ORIGINAL" POEM, PIECE OF MUSIC AND SO ON.
SCIENCES	TO FORMULATE A NEW THEORY OR POSTULATE A NEW HYPOTHESIS
TECHNOLOGY	TO SOLVE A TECHNICAL PROBLEM, IN A NEW AND MORE 'ELEGANT' WAY. ELEGANT IN THIS SENSE MEANS SIMPLE, EFFICIENT AND ECONOMICAL.
PSYCHOLOGICAL TESTING	TO GENERATE THE RICHEST POSSI- BLE PERMUTATION ON A GIVEN SET OF IDEAS.

BAGAN . 1 . BROADBENT (1973)



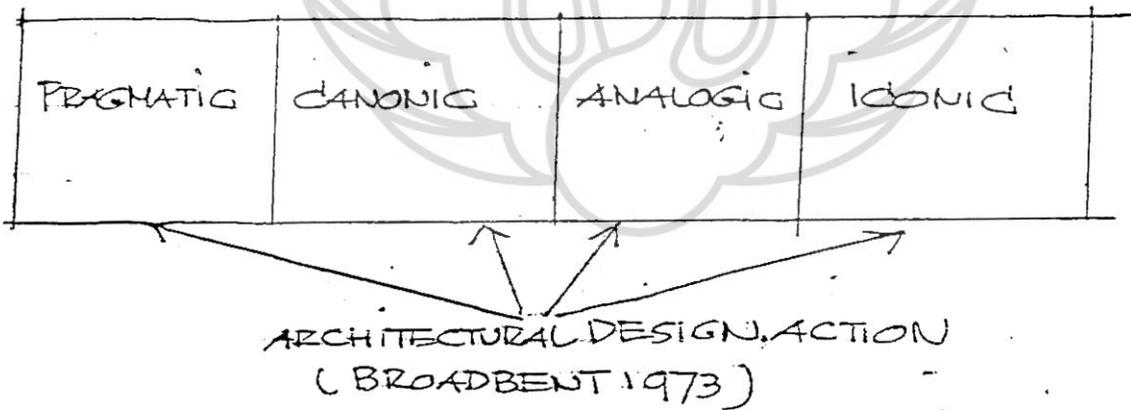
BAGAN . 2 . YENCKS (1973)

TEORI TR. MODEL MANUSIA	MANUSIA PEUDESAIN	- ISHE	PROSES	APPROACH	METODOLOGI	CARA BERPIKIR	VALUES
RASIONAL	RASIO ↓ GLASS-BOX	EMPIRISME SUBYECTIVE IDEAS	THEORETICAL (THOUGHT)	SCIENTIST ↓ APPLIED-SCIENT.	RISET: DATA ANALISA SINTESA EVALUASI	PLANNED THINKING (THEORETICAL ACADEMIC)	THEORETICAL
EMOSIONAL	BLACK BOX ↓ RASA	MATERIALISME (VISUALISHE)	PRACTICAL (ACTION)	DESIGNER-SCIENT. ↓ DESIGNER-ARTIST	TEKNOLOGI: TUJUAN MASALAH KESEPAK-TAN	SPONTANIOUS THINKING (ESTHETIC THINKING)	ESTHETICAL
KONTROL	SELF-ORGANIZING SYST.	MANAGERIALISME	PROCEDURAL	MANAGER	PROSEDURAL: KLASIFIKASI PRIORITAS	BIBOCRATIC THINKING	ORGANISATIONAL

TINDAKAN DESIGN (DESIGN ACTION)

MANUSIA SOSIAL → MANUSIA INDIVIDU. ↓	CENTRIC	RADIC
SPONTAN	SHORT-TERM REWARDS ; LONG TERM SELF-DEFEATING	SANGAT LANGKA (HUBUNGAN IBU-ANAK) MUNGKIN = BARE-FOOT ARCHITECTS
RASIONAL	- PRIBADI DIDAHULKAN - TETAPI DIIMBANGI DG. RASIONALNYA → SHIFT TO NEUTRAL	- TINDAKAN YANG TERBAIK - MENGHASILKAN "MUTUAL BENEFITS" - KONTEKSTUAL (COCOK UNTUK KEADAAN DI INDONESIA)

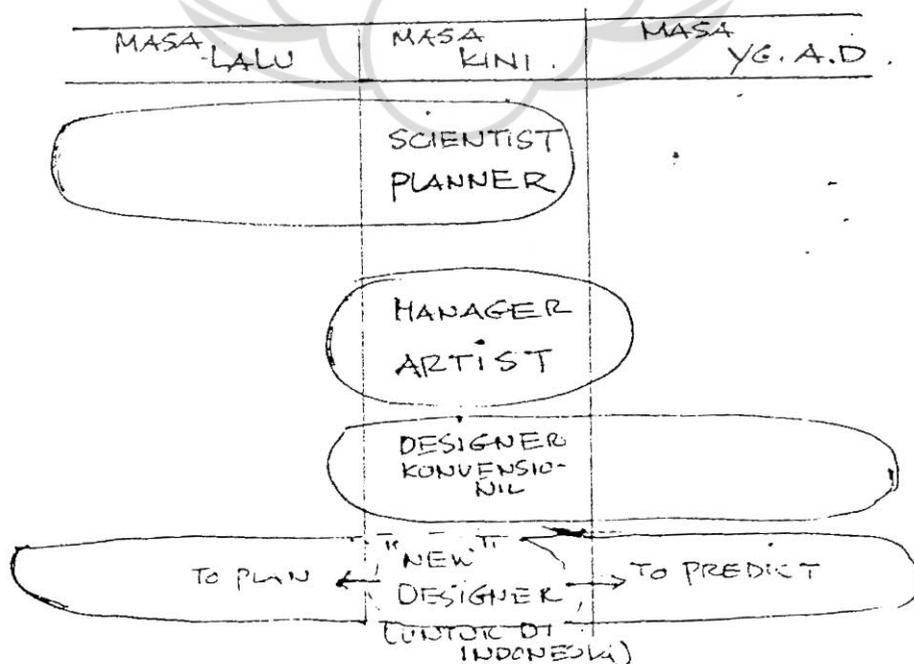
BAGAN . 4. (DIKEMBANGKAN DARI ALLEN, L.A)
1973



BAGAN . - 5)

VALUE SYSTEM	
POLITICS >	< DESIGNER
PRAGMATIC	IDEALIST
EMOSIONAL	RASIONAL
SHORT TERM VIEW	LONGTERM VIEW
CHAOTIC	ORDER
POWER ORIENTED	PROFFESIONALISM

BAGAN 6



BAGAN 7