

# IMAJI DAN PERAN MEDIA DESAIN DALAM PROSES DESAIN ARSITEKTUR

Joyce M. Laurens

Staf Pengajar Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Kristen Petra

## ABSTRAK

Bentuk arsitektur diciptakan oleh pikiran manusia. Oleh karena itu bentuk-bentuk arsitektur sangat terkait pada pengalaman dan konsep perseptual perancangannya. Perancang menciptakan imaji-imaji dan model bagi pemikiran dan komunikasi sedemikian rupa agar gagasan desainnya dapat ditangkap dan dipancarkan, sehingga pada akhirnya konsep arsitek bisa dimengerti dan diterima sebagai realitas. Dalam proses desain kreatif, beragam jenis media desain dapat digunakan. Media ini memainkan peran penting bukan hanya sebagai pengantar informasi atau pesan arsitektural saja, akan tetapi juga berperan sebagai katalisator dalam menggali dan mengembangkan gagasan desain. Tulisan ini akan menelaah peran media desain tersebut terhadap penerimaan dan konsepsi pesan arsitektural.

**Kata kunci:** desain arsitektur, imaji-persepsi, komunikasi

## ABSTRACT

*Architectural forms are created by human minds. Because of this they are tied tightly to the perceptual experience and concept of designer. Designers are creating images and models for thought and communication, through which the intentions of a design idea may be captured and transmitted, so that the concepts can be understood, and perceived as reality. In a creative design process, a wide range of media are applied. It plays an important role, not only in conveying architectural messages and but also in operating as a catalyst to explore design ideas. This paper discusses the role of design media on the reception and conception of the architectural message.*

**Keywords:** architectural design, image-perception, communication

## PERSEPSI ARSITEKTURAL

Dalam merancang sebuah karya arsitektur sebagai sebuah kesatuan komposisi, berbagai aspek seperti fungsi, struktur, pemilihan bahan, lingkungan, aspek estetika, menjadi bahan pertimbangan arsitek perancangannya. Penyelarasan berbagai hal ini terjadi secara simultan, saling terkait, sehingga komposisi arsitektur menjadi begitu kompleks, baik dari sisi desain maupun dari sisi persepsi. Pengertian komposisi, -sebagai sebuah konsep-, secara implisit menunjukkan bahwa karya arsitektur bukanlah suatu entitas organik yang spontan, melainkan merupakan sebuah 'konstruksi' dari sebuah proses mental. Sebuah desain arsitektur bukanlah penjumlahan dari sederet solusi desain, melainkan sintesis dari berbagai aspek pertimbangan desain<sup>1</sup>. Kompleksitas arsitektur juga tergambar

dari keberadaannya di masa kini, namun ia mengingatkan orang pada masa lalu dan membuat orang berpikir akan masa depan; arsitektur merupakan suatu yang umum, karena dibangun dan dipakai oleh banyak individu, tapi juga amat privat karena respons manusia terhadap arsitektur sangat personal.

Berbeda dengan karya seni, komposisi arsitektur hadir dalam hidup keseharian manusia, sebagai obyek yang diperlakukan oleh penggunanya, atau pengamatnya sebagai suatu bentuk fisik. Sehingga manusia tidak mempersepsikan komposisi seorang arsitek sebagai sebuah komposisi semata, tetapi mengalaminya sebagai sebuah hasil pembentukan, di mana seseorang dapat belajar "membaca" adanya sentuhan desain pada tingkatan tertentu sebuah komposisi. Seperti halnya kita dapat mendengarkan lanjutan musik sebagai suatu kesatuan, namun juga tetap dapat memfokuskan pendengaran pada bagian atau tema tertentu saja, seperti misalnya mendengarkan kata-kata penyanyi vokal, mendengarkan irama, peran instrumen musik tertentu, dsb. tanpa harus kehilangan keutuhan musiknya.

---

<sup>1</sup> Lihat Kurokawa, Iso, dalam *Intercultural Architecture, the philosophy of symbiosis*, London Academy, 1991, ia mengatakan bahwa elemen-elemen desain dapat dianggap hadir sebagai suatu bentuk simbiosis.

Demikian pula dengan sebuah karya arsitektur, kita dapat men-dekomposisi-kan sebuah desain sedemikian rupa sehingga efek dari bagian tertentu dalam kesatuan desain dapat menjadi jelas. Namun, kita tidak dapat memisahkan persepsi ke dalam bentuk geometrik, aktivitas ataupun sensasi<sup>2</sup>. Seluruh unsur dalam desain arsitektur itu termampatkan, atau bahkan kadang-kadang diperluas-, seperti misalnya jalinan cahaya, bahan atau detail menghasilkan sebuah kesatuan pengalaman yang melebur dan menyatu. Persepsi bukanlah sekedar penginderaan melainkan suatu penginderaan bermakna, berhubungan dengan tujuan dalam diri individu yang bersangkutan. atau dikatakan sebagai penafsiran pengalaman.

Ketika seorang arsitek menciptakan imaji-imaji melalui pengalaman perseptual dan konsep perseptual yang dimilikinya, ia juga harus menciptakan model pemikiran dan komunikasi sedemikian rupa, agar gagasan desainnya tersebut dapat ditangkap, dipersepsikan oleh pihak pengamat, sehingga pada akhirnya konsep arsitek tersebut bisa dimengerti dan diterima sebagai realitas.

## IMAJI DAN KOMUNIKASI

Proses komunikasi dapat digambarkan sebagai penyampaian pesan-pesan dari seseorang atau pihak tertentu kepada orang lain secara berhasil. Pentingnya suatu pesan yang terkomunikasikan terletak pada perubahan yang dihasilkannya dalam imaji<sup>3</sup>. Semakin kuat pesan yang terkomunikasikan akan semakin kuat pula perubahan yang dihasilkan imaji. Proses komunikasi itu sendiri bukan semata-mata berarti proses penyampaian informasi saja, melainkan proses interaksi pengetahuan dan kebenaran antara pihak pertama dan kedua atau ketiga. Di sini peran dan fungsi bahasa menjadi penting. Komunikasi tanpa bahasa adalah sesuatu yang mustahil, dengan pengertian bahwa bahasa tersebut tidak selalu berbentuk bahasa verbal, melainkan bisa berupa bahasa tubuh, bahasa

gambar, bahasa imajerial, -yaitu yang membawa serta imaji dalam setiap pengertiannya, atau bahasa imajinatif, -yaitu yang menunjukkan daya imajinasi subyeknya<sup>4</sup>.

Ada suatu daya dalam diri manusia yang memungkinkan proses kehadiran dan penginteraksian berbagai paradigma mengenai cara memahami realitas. Daya ini bukan sekedar suatu daya berpikir logis maupun silogis untuk menghasilkan kesimpulan-kesimpulan dari begitu banyak hal, melainkan suatu daya yang mampu bekerja sama dengan kemampuan kognitif dan kreatif manusia untuk membentuk kesatuan dan totalitas yang jernih, tidak membingungkan, dan daya inilah yang disebut daya imajinasi<sup>5</sup>. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa imajinasi adalah daya untuk membentuk imaji (gambaran mental) atau konsep mental yang tidak secara langsung didapat dari sensasi (penginderaan). Ketika seseorang mengimajinasikan sesuatu maka ia memikirkan sesuatu sebagai bisa terjadi atau mungkin terjadi. Dengan dasar pemikiran ini, maka sebuah gagasan arsitektural, -sebagai imaji yang diciptakan perancangnya-, adalah sesuatu yang mungkin untuk diwujudkan menjadi realitas<sup>6</sup>.

Momen ketika sebuah gagasan ditransfer dari pikiran si perancang ke bentuk eksternal (di luar pikiran si perancang), adalah titik kritis dalam perjalanan konsep desain arsitektur. Aktivitas representasi internal merupakan inti dari proses kognisi yang dialami arsitek. Sedangkan representasi eksternal dapat berupa verbal atau visual. Melalui media inilah imaji arsitek terkomunikasikan, dan seperti dikatakan Sven Hesselgren: "*A perception cannot be drawn. The form must be imagined immediately before this. The conception can, if sufficiently clear, guide the creative process known as drawing*".

John Zeisel memperkenalkan 'the concept of imaging'<sup>7</sup> untuk proses memvisualisasikan

<sup>2</sup> Holl, Steven, dalam *Intertwining, Selected Projects 1989-1995*, Princeton Architectural Press, 1995, menegaskan bahwa kita harus mempertimbangkan ruang, cahaya, warna, geometri, bahan dan detail dalam suatu rangkaian kesatuan, meskipun kita dapat mengurai elemen-elemen tersebut dan dapat mempelajarinya satu persatu, namun pada akhirnya akan terjadi peleburan.

<sup>3</sup> Boulding, Kenneth E. *The Image*, The university of Michigan press, 1969

<sup>4</sup> Tedjoworo, H. *Imaji dan Imajinasi. Suatu telaah filsafat postmodern*, Kanisius, 2001, hal 44

<sup>5</sup> Imajinasi tidak terbatas hanya pada pengertian estetika saja.

<sup>6</sup> Realitas secara ekstrem disebut sebagai "pantulan pucat dari imaji" (Richard Kearney, *The wake of Imagination-Toward a postmodern Culture*, London Routledge, 1994, dalam Tedjoworo, 2001) Sedangkan suatu gambaran yang tidak mungkin diwujudkan dimengerti sebagai fantasi.

<sup>7</sup> Zeisel, John, *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behaviour Research*, Cambridge, Cambridge University Press, 1984

karakteristik desain. Ia menekankan pentingnya sebuah ‘milestone’ dalam proses desain, yang dinamakannya “keputusan untuk membangun”. Sebelum tiba pada tahap ini, maka pengambilan keputusan tetap bebas, tetapi setelah titik keputusan itu, segala proses difokuskan pada kemungkinan untuk dibangun, penekanan proses bergeser dari konseptual ke rasional. Dengan pengertian ini maka diperlukan penerapan berbagai jenis media desain dalam proses pengembangan desain pada tahap yang berbeda, tahap penemuan, tahap eksperimen, maupun dalam tahap menyampaikan hasil temuan dan hasil eksperimen.

### BAHASA VERBAL DAN NON VERBAL

Pada struktur masyarakat tradisional, - seperti pembuatan candi Shinto di Jepang, atau bangunan tradisional lainnya-, gagasan arsitektural dikonversikan tidak melalui media gambar, atau bahasa non verbal lainnya, melainkan langsung dikerjakan dengan mengandalkan mata dan penjelasan lisan, yang didasari oleh pengetahuan turun temurun. Bahkan suku Aklavik di Alaska dapat menjelaskan dengan sangat rinci impresi bentuk pulau mereka di malam hari, hanya dengan mendengarkan suara debur ombak yang membentur bibir pantai. Suatu kemampuan perencanaan ruang yang mengandalkan pendengaran.

Meski media desain berkembang begitu pesat dewasa ini, namun arsitek tetap perlu menggunakan bahasa verbal, -dalam pengertian kata yang terucap-, untuk membangun dan mengkomunikasikan seluk-beluk gagasan konseptualnya.

Dalam pengamatannya, Schoen menjelaskan bahwa arsitek yang berpengalaman menggunakan ‘pola dasar’ selama proses desain mereka<sup>8</sup>. Dan pola dasar ini berbentuk kata-kata yang membangun. Bagaimana ini bisa terjadi? Hal ini terkait dengan skemata yang mengorganisir memori, yang dimiliki setiap orang, sehingga apabila sebuah kata disebutkan, maka akan terbawa pula kenangan pengalaman yang berkaitan dengan kata itu. Sehingga untuk menjelaskan konsep yang lebih dalam dan abstrak, yang sukar diungkapkan lewat media visual, penggunaan bahasa metaphor yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dapat

membuat gagasan desain lebih mudah dimengerti; yaitu dengan menginterpretasikan makna di balik kata-kata itu. Imajinasi, metafor dan bahasa saling berkaitan.

Misalnya, ketika seorang arsitek muncul dengan gagasan membuat ruang yang terangkat dari lantai dasar, dan mulai mendeskripsikan imajinya dengan memakai kata ‘perahu’, maka selanjutnya penggunaan kata ‘perahu’ menginformasikan seluruh detail dan konstruksi dalam kesatuan desain, dengan mengacu pada asosiasi pada wujud perahu yang sudah dikenal.

Bahasa verbal sangat membantu arsitek mengatasi kurangnya perbendaharaan bahasa visual, dalam menjelaskan dan membangun kemungkinan-kemungkinan desain dan respons manusia, sehingga pihak lain yang ikut terlibat dalam implementasi gagasan konseptualnya dapat berbagi gagasan dan pandangan.

Namun penggunaan bahasa verbal semata, bisa menimbulkan kekecewaan klien karena kemungkinan adanya perbedaan persepsi terhadap pengertian kata tertentu. Seperti apabila seseorang merasa kecewa ketika menonton film mengenai kisah yang sudah dibacanya dari buku; hal ini terjadi karena ia sudah membentuk imaji sendiri mengenai karakter pelaku maupun tempat, yang mungkin berbeda dengan yang kemudian tersaji secara visual.

Representasi eksternal non verbal dapat dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kelompok seperti tergambar dalam skema di bawah ini, di mana terlihat unsur-unsur dalam setiap kelompok saling bertumpang tindih dengan kelompok lain.

GAMBAR	Potongan	Tampak	CAAD
Gambar garis		Denah	Gambar Cad
Perspektif			Model komputer
Foto		Montage	Model berkala
IMAGE	Video	Endoscopik	MODEL

**Skema 1. Kelompok Media Desain Non Verbal**

#### 1. Kelompok Simbol Sentral

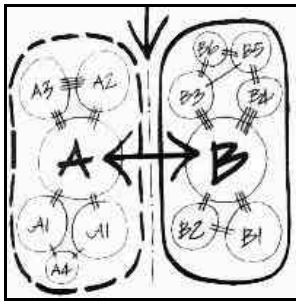
Kelompok ini meliputi teks, tanda, logo, skema, diagram, sketsa, collage. Proses abstraksi untuk merefleksikan imaji melibatkan penggunaan simbol.

<sup>8</sup> lihat Schoen, DA. “Designing: rules, types and words” dalam *Design Studies* vol 9 . no 3, 1988, hal 181-190

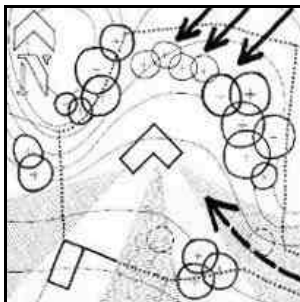
Contoh: Diagram

Diagram adalah bentuk komunikasi yang mempercepat pengembangan atau yang memungkinkan sebuah gagasan tertuang dan memicu pemikiran yang lebih dalam. Seorang perancang, Keith Albarn, mengatakan bahwa diagram adalah sebetulnya gagasan yang terstruktur. Tentu saja efektifitas penggunaan media ini bagi perancang tergantung pada sejauh mana simbol yang dipakai sudah dikenal oleh perancang maupun pengamatnya, dan banyaknya informasi yang dikandung, serta pengalaman si perancang sendiri.

Diagram fungsional (Gambar 1) digunakan untuk mengidentifikasi misalnya kedekatan hubungan dan besaran relatif dari zona-zona sebuah aktivitas, dan Diagram analitis (Gambar 2) berguna dalam mengidentifikasi secara visual kendala-kendala desain.



Gbr 1. Diagram Fungsional



Gbr 2. Diagram Analitis

## 2. Kelompok Gambar Tradisional

Termasuk dalam kelompok ini gambar garis 2D, denah, tampak, proyeksi 3D, perspektif, dan sketsa. Banyak arsitek menggunakan gambar sebagai media untuk riset-desain dan untuk menggali gagasan.

Contoh: Sketsa

Sketsa adalah media yang banyak digunakan arsitek dalam mengkomunikasikan gagasannya, baik dalam tahap eksplorasi, di mana ia

akan berdiskusi dengan dirinya sendiri, maupun dalam tahap penyampaian gagasan pada orang lain.

Sketsa awal yang dibuat Robert Venturi dalam proses desain Sayap Sainsbury pada National Gallery di Trafalgar Square, London (Gambar 3, 4, 5) memperlihatkan sejumlah goresan garis berulang-ulang, sehingga kita bisa membayangkan bagaimana Venturi berjalan-jalan di dalam ruang itu dalam pikirannya, ia melakukan investigasi dan interaksi dengan gambarnya. Gambar ini tidak mengungkapkan semua yang ada dalam benak Venturi, juga tidak menjelaskan dirinya sendiri. Gambar ini adalah media desain yang dipakai Venturi sebagai alat kerjanya. Seperti dikatakan Scott Brown: "Ia seakan memiliki fasilitas di antara tangan dan pikiran, kadang tangannya menggoreskan sesuatu, kemudian matanya menginterpretasikan ulang dan dari situ ia mendapatkan gagasan". Dalam istilah yang dikemukakan Schoen<sup>9</sup> hal ini adalah "percakapan grafikal dengan desain", atau menurut Lawson<sup>10</sup> "perancang bercakap-cakap dengan gambar".

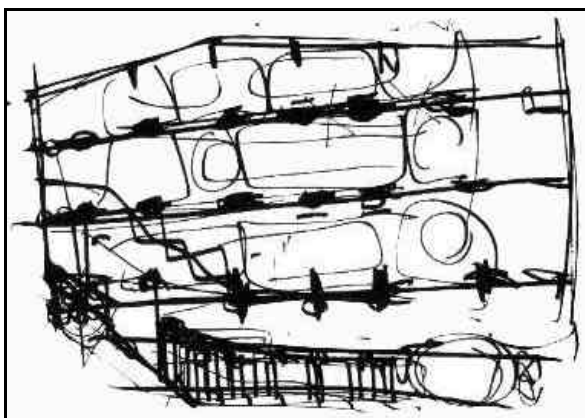
Membaca dan menginterpretasikan sketsa, memungkinkan kita mengetahui apa yang menjadi "pilihan penekanan", seperti terlihat pada sketsa yang dikerjakan mahasiswa arsitektur dalam waktu 3 menit (Gambar 6), eksplorasi dinamika horizontal, *skyline* massa, dan gelap terang ruang.



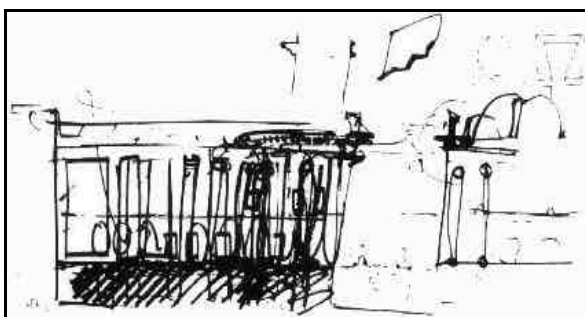
Gambar 3. Perluasan Sayap Bangunan The Sainsbury, National Gallery

<sup>9</sup> Lihat Schoen, D.A., dalam *The Reflective practitioner: how professionals think in action*, London, 1983

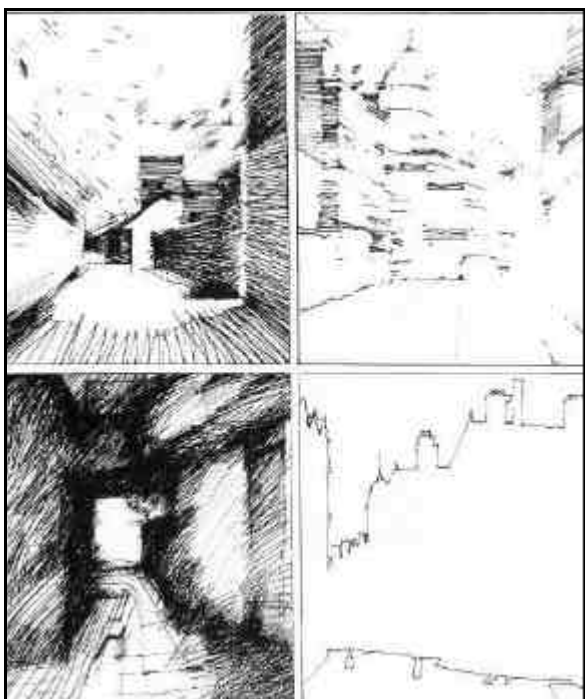
<sup>10</sup> Lawson, Bryan, *How Designers Think*. London, The Architectural press, 1980



Gambar 4. Sketsa Awal Denah Bangunan Sayap Sainsbury, Karya R. Venturi



Gambar 5. Sketsa Awal Tampak Bangunan Sayap Sainsbury, Karya R. Venturi



(sumber Tom Porter, 1979)

Gambar 6. Sketsa 3 Menit

Gambar terdiri atas sebuah kerangka tanda, -mulai dari tanda konkrit hingga tanda abstrak-, dan notasi, -mulai dari notasi figuratif hingga simbolik-. Melalui tanda-tanda ini arsitek mempunyai peluang untuk menekankan hal-hal yang secara sadar diinginkannya (tujuan desain) ataupun hal-hal yang secara tidak sadar terjadi (peristiwa kebetulan).

### 3. Kelompok Gambar Digital CAAD

Meliputi gambar garis 2D, denah, tampak, potongan, model komputer 3D, diagram. D dalam pengertian CAAD, kerap diartikan beragam, 'drafting', 'drawing', atau 'design'. *Drawing system*, atau sistem penggambaran, adalah suatu program yang memungkinkan penggunaanya untuk memproduksi secara interaktif gambar-gambar grafis terdiri dari garis lurus dan lengkung; *drafting system* adalah sistem penggambaran untuk mendukung produksi layanan profesional. Sedangkan *design system* mendukung pengambilan keputusan desain secara lebih aktif dibandingkan sistem penggambaran.

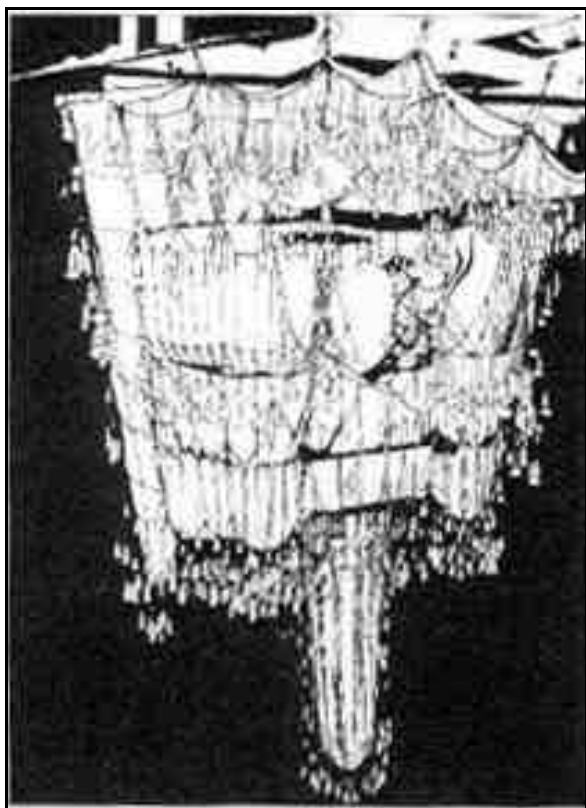
Berbeda dengan gambar-gambar tradisional, media digital CAAD ini mempunyai kecepatan dan tingkat akurasi yang tinggi, bebas dari garis-garis ambigu dan ketidakjelasan. Gambar digital CAAD amat bermanfaat untuk mengerjakan bagian desain yang berulang, dan penggambaran bagian yang sangat rumit, khususnya pada produksi gambar. Pada media ini tidak dapat tertuang pemikiran sejajar dari seorang perancang seperti halnya pada sketsa. Perannya dalam meningkatkan kreativitas desain adalah dengan mengingatkan pengguna mengenai hubungan laten yang ada di antara gagasan-gagasan yang tertuang, dan perancanglah yang memberi makna dan menginterpretasikan kata atau notasi yang ada dalam gambar grafis itu.

### 4. Kelompok Model Fisik

Meliputi model berskala, model konseptual, *collage*, dan simulasi.

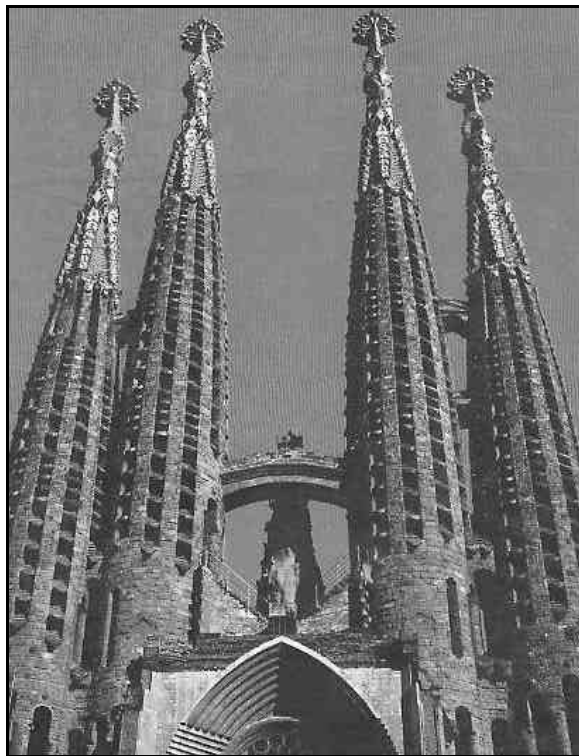
Pada abad pertengahan sudah dikenal model berskala dari kayu, yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan desain arsitek pada klien dan juga untuk menghitung biaya. Pada akhir periode Gotik, lahir model mengenai bagian-bagian tertentu bangunan. Model ini dibuat untuk melakukan pengujian, seperti pola *vaulting ribs* pada kerangka struktur sebuah ruang. Kemudian berkembang pembuatan model

dengan menggunakan bahan yang sama dengan perancangan, untuk tujuan pengujian kekuatan struktur dan sekaligus untuk alat bantu desain dalam memvisualisasikan bentuk massa dan ruang, seperti yang digunakan oleh Brunelleschi, Alberti, Michaelangelo. Tetapi pada abad ke 17, model mempunyai peran yang berbeda, ia tidak lagi menjadi alat mengeksplorasi melainkan lebih untuk penyajian tampilan arsitektural, terlihat dari pemilihan bahan 'finishing' yang dipakai untuk model berskala tersebut. Pada awal abad 20, penggunaan gambar aksonometri berkembang bersamaan dengan pemanfaatan model representasi ruang, Berkaitan dengan metoda representasi ini, satu contoh yang menarik adalah model dari Antoni Gaudi. Untuk karyanya, gereja Santa Coloma dan Sagrada Familia di Barcelona, ia tidak membuat gambar-gambar grafis, melainkan pengembangan desain melalui serangkaian model dari kawat dan kanvas yang dibuat terbalik (Gambar 7). Dengan media ini, ia bekerjasama dengan insinyurnya Eduardo Goetz dan pematung Bertran, untuk mengembangkan artikulasi ruang yang sedemikian kompleks, imajinatif dan unik.



**Gambar 7. Gambar dari Model Kanvas dan Kawat Terbalik, dari Antoni Gaudi**

Pada era Modern, model juga memegang peran dalam mengeksplorasi bentuk seperti yang dilakukan Eero Saarinen dalam desainnya Bandara TWA, New York. Ia mengatakan bentuk itu tidak bisa diperolehnya jika ia hanya mengandalkan gambar 2D. Model membantunya lepas dari kekakuan dan keterbatasan bentuk dalam media gambar tradisional.



**Gambar 8. Sagrada Familia, Karya Antoni Gaudi**

Pada era Modern, model juga memegang peran dalam mengeksplorasi bentuk seperti yang dilakukan Eero Saarinen dalam desainnya Bandara TWA, New York. Ia mengatakan bentuk itu tidak bisa diperolehnya jika ia hanya mengandalkan gambar 2D. Model membantunya lepas dari kekakuan dan keterbatasan bentuk dalam media gambar tradisional.

### 5. Kelompok Imaji Dokumenter

Meliputi foto, video, endoskopik, *montage*, perspektif, skema

Penggunaan foto atau *montage* dalam proses desain, memungkinkan pemaparan gagasan dengan gambaran konteks yang lebih realistik.

JM Anderson dari Mackintosh School of Architecture bersama-sama dengan HE Oding dari Glasgow School of Art, merupakan pioneer yang mengembangkan layanan televisi dan film

dalam proses desain. Riset mereka didasarkan pada hasil penelitian JJ Gibson, seorang psikolog, bahwa gambar bergerak memberi informasi lebih banyak daripada gambar diam. Melalui media bergerak, maka berbagai sudut pandang bisa diperoleh, dan sekaligus menggambarkan penampilan tiga dimensional dalam pergerakan di lingkungan yang didesain. Foto simulasi juga dipakai untuk mendemonstrasikan dampak visual dari sebuah desain. Pada Laboratorium Simulasi Lingkungan di Berkeley, misalnya metoda simulasi ini dipergunakan untuk mendesain kota dan jalan raya.

Dalam perkembangan media desain, lahir berbagai jenis perangkat lunak yang mempunyai peran berbeda dengan peran tradisionalnya sebagai pembawa pesan konseptual arsitek. Perangkat ini bukan berkaitan dengan sistem penggambaran semata melainkan menjadi alat yang membantu arsitek untuk dengan mudah menciptakan dan memodifikasi model digital dari gagasannya, menyatukan perhitungan analitis melalui *artificial intelligence*, pengetahuan bahan dengan bentuk arsitektural. Pendekatan desain transdisiplin ini mengkaitkan bentuk, struktur dan bahan, serta kemungkinan pelaksanaannya, menghubungkan pemikiran komputasional ke dalam proses desain. Sehingga proses desain menjadi sangat berbeda, perancangan ruang tidak lagi mengacu pada ukuran metrik, melainkan pada ruang topologikal. Teknik komputasional ini memungkinkan arsitek membuat desain dengan bentuk yang sangat bebas, dan struktur yang khas dan unik. Eksperimen penggunaan material baru juga berarti memberi peluang bentuk baru, dan pada akhirnya memberi pengalaman baru pada penggunaan ruang.



**Gambar 8. Imaji Interior dari Desain Museum of Art and Technology, New York**

Seperti contoh pada (gambar 8), ‘Toroidal Architecture’, suatu desain karya Preston Scott Cohen, dengan bentuk bebas sebagai manifestasi dari geometrik toroid yang menciptakan pengalaman spatio-temporal yang begitu berbeda dari lantai ke lantai.. Kreasi bentuk semacam ini tidak dapat diperoleh dengan hanya mengandalkan media desain gambar tradisional.

## KESIMPULAN

Isu mengenai desain arsitektur merupakan hubungan antara bentuk dan persepsi, di mana bentuk arsitektur hadir karena imajinasi dan persepsi manusia, -bentuk mengikuti persepsi dan persepsi mengikuti bentuk-. Setiap arsitek yang ingin mengukur hal-hal yang tidak terukur harus memiliki kemampuan abstraksi dan harus mau mengambil jarak terhadap obyek, untuk menjelaskan karakter fisik dari obyek, untuk mendapatkan keabsahan sesuatu secara universal dari ketidak-jelasan dan sesuatu yang abstrak atau tidak berbentuk.

Bagaimana seseorang bisa melompat dari satu pengertian tentang komposisi imaji menuju ke pengembangan komposisi arsitektural? Dengan perkataan lain, bagaimana seseorang bisa menggunakan pengaruh dan tawaran dari sebuah gambar atau sebuah model?

Gambar maupun model desain arsitektur selalu abstrak, bukan suatu realitas, mengambang dalam ruang pikiran. Sebagai suatu medium yang melayang-layang di antara arsitek dan pengamat. Setiap ilustrasi menuntut pengamatnya untuk merekonstruksikan gagasan, motivasi (rekonstruksi dalam mata pikiran). Dalam sketsa, misalnya selalu ada sesuatu yang tersembunyi, yang tidak terlihat, tetapi tetap menjadi bagian dari proses desain. Norrenranders menamakan “*the silent language*” ini sebagai “eksformasi” (*exformation*). Semakin banyak eksformasi dilontarkan, maka semakin dalam informasi yang diperoleh. Gambar sendiri hanyalah sebuah ikon dari orientasi dalam ruang, dan bukan ruang itu sendiri, dialog harus dimulai antara desain, gambar dan makna ruang, elemen-elemen ini saling tergantung satu sama lain.

Dalam proses merancang, sistem representasi ganda verbal-visual, merupakan hal yang menguntungkan untuk representasi majemuk. Perancang dapat membuat sketsa secara intensif hingga tiba pada representasi majemuk, baik

konseptual maupun figural<sup>11</sup>. Media bukan suatu perangkat yang statis, penggunaannya dapat mengimplementasikan dengan tingkat fleksibilitas tertentu, mengkom-binasikan untuk setiap kasus dan tahapan desain tertentu.

Betapapun besarnya peran media desain, ia tidak dapat diharapkan untuk menentukan hasil akhir dari sebuah aktivitas mendesain, perancanglah yang memegang peran, ialah yang mengambil keputusan .

Paxton mulai memvisualisasikan desainnya Crystal Palace di atas kertas penyerap tinta, Oscar Neimeyer mencoret-coret di balik bungkus rokok, Charles Moore menggunakan serbet makan. Mungkin arsitek masa depan, mulai mengeksternalisasikan gagasan desainnya di atas 'digitizer' atau bermain dengan sinar laser.

Suwa Masaki dan Tversky Barbara, "What do architects and students perceive in their design sketches? A protocol analysis" dalam Design Studies 18, Elsevier Science Ltd., 1997, hal. 385-403

Tedjoworo, H, *Imaji dan Imajinasi. Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Yogyakarta, Kanisius, 2001

Zeisel, John, *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behaviour Research*, Cambridge, Cambridge University Press, 1984

## DAFTAR PUSTAKA

Breen, Jack, "The medium is the method" dalam Architectural Design and Research: Composition, Education, Analysis, Delft, THOTH Publishers Bussum, 2000, hal. 56-61

Cold, Birgit, "Tree of the Sketch" dalam Pearce, Martin (ed.) *Educating Architects*, Academy Editions, 1995

Hooper, Kristina, "Perceptual aspect of Architecture" dalam Carterette, E.C. (eds.) *Handbook of Perception*, volume X, California, Academic Press, 1978

Lawson, Bryan, "Computers, words and pictures" dalam Design Studies 18, Elsevier Science Ltd., 1997, hal.71-183

Porter, Tom, *How Architects Visualize*, London, Studio Vista, 1979

Rahim Ali (ed.), *Contemporary Techniques in Architecture*, Architectural Design vol. 72, London, Wiley Academy, 2002

---

<sup>11</sup> Figural tidak sama dengan visual dan verbal tidak sama dengan konseptual. Karena kedua terminologi ini tidak dapat saling ditukar-balikkan. Karena itu representasi majemuk yang mungkin terlihat mubasir, sesungguhnya merupakan sarana konstruktif yang penting dalam proses indeterministik seperti desain.