

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

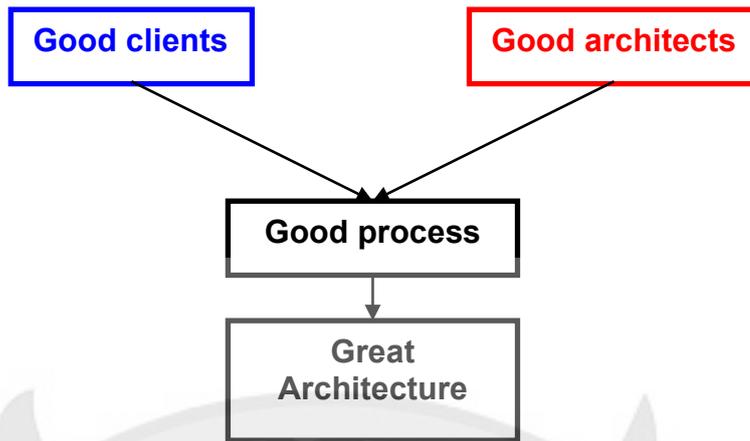
Arsitektur bukanlah milik arsitek lagi, arsitektur adalah milik masyarakat. Bagi mereka, khususnya masyarakat modern, bangunan bukan sekedar pemenuhan fungsi mendasar, tetapi juga sebagai sarana penyaluran ekspresi keinginan dan kebutuhan. Hal ini memberikan dimensi baru bagi hubungan antara arsitek dan kliennya. Hubungan ini tidak dapat lagi menjadi hubungan satu arah, di mana arsitek menganggap klien hanya sebagai pelanggannya yang harus menerima idealisme sang arsitek, atau klien menganggap arsitek sebagai bawahannya yang harus mau mengerjakan apapun yang ia perintahkan. Melainkan hubungan ini adalah hubungan dua arah di mana proses yang terjadi antara arsitek dan kliennya bukanlah proses destruksi melainkan proses kolaborasi. Dengan demikian bangunan yang tercipta bukan hanya apa yang diinginkan klien tetapi yang dibutuhkan, dan juga bukan sekedar pemenuhan idealisme sang arsitek melainkan pemenuhan estetika, struktur, dan kebutuhan keduanya.

Klien sebenarnya merupakan pihak yang pertama kali memberikan permasalahan dalam proses perancangan. Dengan memberikan permasalahan, klien sebenarnya terlibat bersama-sama arsitek dalam menciptakan desain. Akan tetapi klien tidak sepenuhnya mengerti akan permasalahan yang dihadapinya. Dengan demikian arsitek harus memahami permasalahan yang dialami klien lebih mendalam untuk mengetahui permasalahan yang sebenarnya terjadi.

Klien merupakan faktor yang penting dalam proses perancangan arsitektur. Menurut Michael Wilford, klien tidak hanya dilihat sebagai pihak yang mengajukan permasalahan, tetapi juga sebagai partner dalam proses menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal tersebut disebabkan klien yang mengetahui kebutuhan yang sebenarnya dalam sebuah proyek dan mereka yang akan menggunakan proyek yang dirancang oleh arsitek. Menurut Yori Antar dalam Diskusi Rumah Kita, klien datang dengan banyak kebutuhan dan keinginan di satu pihak, tetapi di pihak lain adalah keterbatasan lahan dan anggaran. Kendala yang dialami klien ini membuat desain menjadi smart. Tanpa masukan dari klien, seorang arsitek seperti bertinju di sasana tinju saja tanpa tantangan. Klien adalah *sparring partner* bagi arsitek.

Klien yang tidak mengajukan permasalahan dan membebaskan arsitek dalam mendesain adalah contoh klien yang buruk. Tanpa adanya permasalahan, arsitek tidak dapat memahami lebih dalam proyek yang dikerjakan. Menurut Eva Jiricna dalam *How Designers Think*, klien yang buruk adalah klien yang tidak ikut terlibat bersama arsitek dalam proses perancangan dan hanya menginginkan hasil akhirnya. Proses seperti ini tidak mungkin berhasil karena arsitek tidak cukup memahami proyek yang dikerjakannya.

Arsitektur yang baik lahir dari proses kolaborasi antara arsitek dan klien yang baik. Aa Abramovitz menyatakan "*Great architecture is realized when good clients and good architects work together to accomplish the client's goal*". Dengan demikian, untuk menciptakan suatu karya arsitektur yang baik, dalam proses perancangan peran klien sangat penting.



Gambar 1.1 Proses Kolaborasi Arsitek dan Klien

## 1.2. Identifikasi Permasalahan

Permasalahan dalam proses perancangan sering dianggap sebagai hambatan untuk mengembangkan ide. Akan tetapi, arsitek sebenarnya dapat mengubah permasalahan tersebut menjadi ide-ide kreatif dalam menghasilkan solusi yang menjawab kebutuhan.

Permasalahan yang lebih spesifik dalam penelitian ini yaitu permasalahan yang berasal dari klien dan arsitek. Klien memiliki kebutuhan-kebutuhan yang ingin diwadahi dalam karya arsitektur, sedangkan arsitek memiliki idealisme tersendiri dalam menciptakan *design*. Suatu karya arsitektur merupakan hasil penyatuan pemikiran antara klien dan arsitek. Dengan demikian, seringkali terjadi konflik yang tak dapat dihindari dalam menyatukan pemikiran antara arsitek dan klien.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana arsitek dan klien dapat menyatukan pemikiran dalam proses perancangan sehingga konflik yang terjadi antara arsitek, klien, dan pengguna

tidak menghambat proses perancangan melainkan dapat mengembangkan ide dan menghasilkan solusi desain yang menjawab kebutuhan.

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian proses perancangan berbasis permasalahan arsitektur ini, terdapat tujuan utama dan tujuan tambahan sebagai hasil akhir yang ingin dicapai.

#### Tujuan Utama

Melihat bagaimana menciptakan proses kolaborasi yang baik antara arsitek dan klien dalam proses perancangan sehingga dapat menghasilkan ide-ide dan solusi yang dapat menjawab kebutuhan klien.

#### Tujuan Tambahan

- Memahami peran arsitek dan klien dalam proses perancangan arsitektur
- Memahami kebutuhan manusia sebagai aspek penting dalam proses perancangan arsitektur
- Mengidentifikasi tipe-tipe klien, lebih memahami kebutuhan klien.
- Mengidentifikasi konflik yang terjadi antara arsitek dan klien.
- Memahami sikap arsitek dalam menghadapi konflik yang terjadi dengan klien.
- Memahami solusi yang dihasilkan arsitek berdampak positif atau negatif bagi klien, pengguna, dan lingkungan sekitarnya.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Setelah melihat tujuan di atas, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi arsitek tapi juga bagi klien.

### Bagi arsitek

- Arsitek dapat menggunakan teknik-teknik tertentu agar dapat berkolaborasi dengan baik dengan klien.
- Arsitek dapat lebih melibatkan klien bahkan menjadikan klien sebagai partner dalam proses perancangan sehingga dapat menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan.
- Konflik yang terjadi antara arsitek dan klien tidak dianggap sebagai batasan, tetapi justru membantu arsitek untuk mengembangkan ide-idenya.

### Bagi klien

- Klien dapat lebih melibatkan diri dalam proses perancangan agar desain yang dihasilkan dapat menjawab kebutuhan klien.

## **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Permasalahan dalam proses perancangan arsitektur terdiri dari 2 faktor, yaitu:

Faktor internal

- Permasalahan yang berasal dari *designer*
- Permasalahan yang berasal dari *client*
- Permasalahan yang berasal dari *user*
- Permasalahan yang berasal dari *legislator*

Permasalahan yang berasal dari faktor eksternal, yaitu :

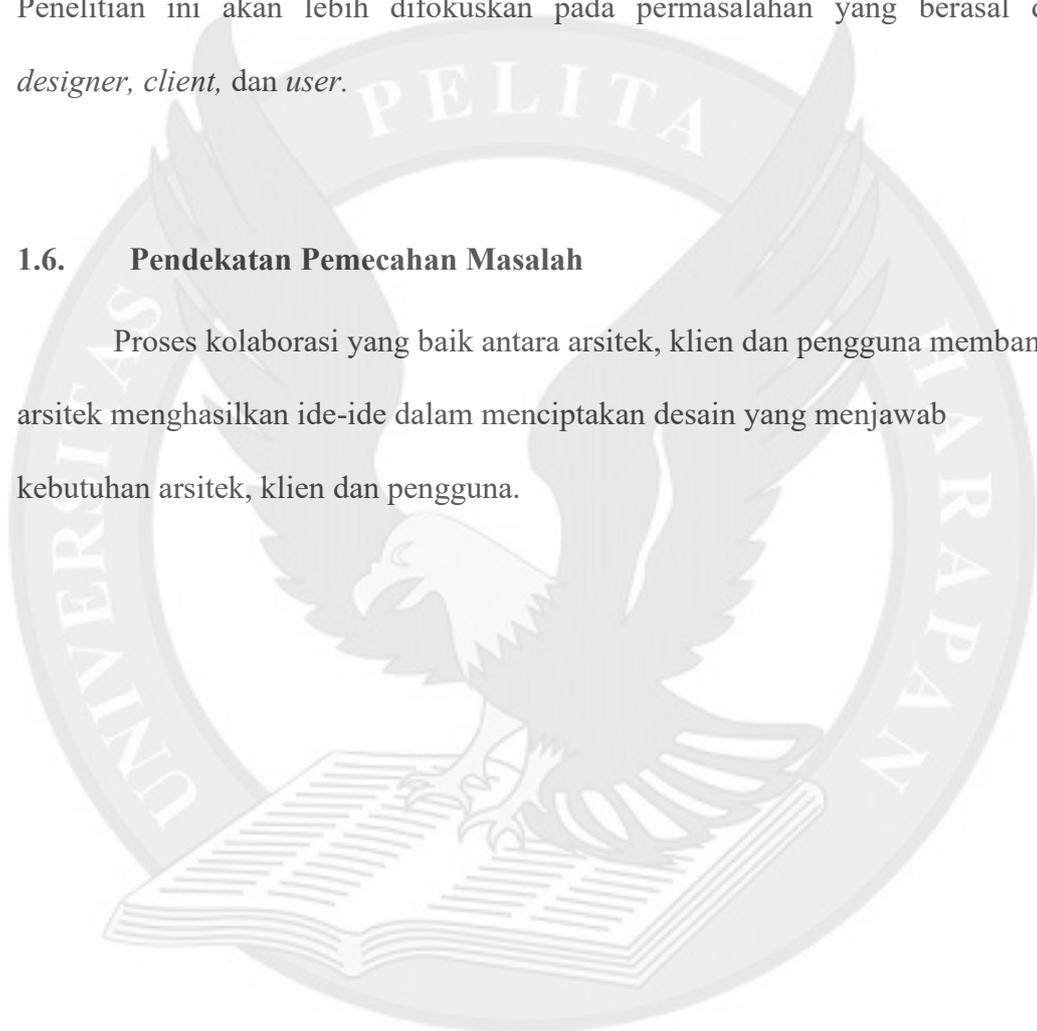
- Permasalahan *symbolic*

- Permasalahan *formal*
- Permasalahan *practical*
- Permasalahan *radical*

Penelitian ini akan lebih difokuskan pada permasalahan yang berasal dari *designer, client, dan user.*

#### **1.6. Pendekatan Pemecahan Masalah**

Proses kolaborasi yang baik antara arsitek, klien dan pengguna membantu arsitek menghasilkan ide-ide dalam menciptakan desain yang menjawab kebutuhan arsitek, klien dan pengguna.



SUMBER PERMASALAHAN DALAM ARSITEKTUR

1.7. Kerangka Pikiran

