



UNIVERSITAS INDONESIA

**EFEKTIVITAS MEDIA MAKET SEBAGAI REPRESENTASI
KARYA PERANCANGAN ARSITEKTUR DI ERA DIGITAL**

SKRIPSI

Zaimmudin Khairi

0806319311

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
JULI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**EFEKTIVITAS MEDIA MAKET SEBAGAI REPRESENTASI
KARYA PERANCANGAN ARSITEKTUR DI ERA DIGITAL**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia**

Zaimmudin Khairi

0806319311

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
JULI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Zaimmudin Khairi
NPM : 0806319311
Tanda Tangan :



Tanggal : 10 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Zaimmudin Khairi
NPM : 0806319311
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya
Perancangan Arsitektur di Era Digital

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dra. Sri Riswanti M.Sn.

Penguji : Ir. Achmad Sadili Somaatmadja M.Si.

Penguji : Tony Sofian S.Sn. MT

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 10Juli 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan shalawat kepada Nabi Besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Penyusunan skripsi ini adalah merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik – Universitas Indonesia. Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada hingganya kepada :

- Dra. Sri Riswanti M.Sn selaku pembimbing yang telah banyak mamberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada penulis.
- Bapak Ir. Azrar Hadi Ph.D yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dan data-data yang diperlukan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
- Secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda yang penulis banggakan dan Ibundaku tercinta dan kakak-adikku yang telah banyak memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
- Ucapan terima kasih penulis kepada semua sahabat yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesasikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya, semoga Allah SWT meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya, amin.

Depok, 10 Juli 2012

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaimmudin Khairi
NPM : 0806319311
Program Studi : Arsitektur
Departemen : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya Perancangan Arsitektur di Era Digital

perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 10 Juli 2012
Yang menyatakan



(Zaimmudin Khairi)

ABSTRAK

Nama : Zaimmudin Khairi
Program Studi : Arsitektur
Judul : Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya Perancangan Arsitektur di Era Digital

Komunikasi memainkan peran penting dalam arsitektur untuk menyajikan ide arsitek kepada orang lain. Oleh karena itu arsitek menggunakan berbagai media seperti gambar dan model dalam mengkomunikasikan ide-idenya. Seiring dengan perkembangan teknologi, model virtual mulai mengambil peran maket dalam mengkomunikasikan ide tiga dimensi. Meskipun model virtual memiliki keuntungan dalam mewakili bangunan secara akurat, maket masih memiliki peran penting dalam komunikasi arsitektur karena hadir dalam realitas fisik..

Kata Kunci : Presentasi arsitektur, Model fisik, Maket

ABSTRACT

*Name : Zaimmudin Khairi
Program Study : Architecture
Title : Effectiveness of Maquette as Architectural Design Representation in Digital Era*

Communication plays an important role in architecture in order to present an architect idea to others. Therefore architect uses many medias such as drawings and models in communicating his ideas. Along with technological developments, virtual models began to take maquette role in communicating three dimensional idea . Although virtual model has advantage in represent building accurately, maquette still has an important role in architectural communication because it present in physical reality.

Keywords : Architectural Presentation, Physical Model, Maquette

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan / Lingkup Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Metode Pembahasan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
2. PENGAMATAN TENTANG EFEKTIFITAS MEDIA MAKET SEBAGAI REPRESENTASI KARYA PERANCANGAN ARSITEKTUR	5
2.1 Pengaruh Sensoris dan Rangsangan Terhadap Pemahaman Bentuk Fisik	5
2.2 Visualisasi	8
2.3 Presentasi Arsitektur	11
2.3.1 Media presentasi	11
2.3.2 Maket	13
3. IMPLEMENTASI PENGAMATAN TENTANG EFEKTIVITAS MEDIA MAKET SEBAGAI REPRESENTASI ARSITEKTUR DI STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR UNIVERSITAS INDONESIA	19

3.1 Presentasi Rutin Studio Perancangan.....	19
3.2 Presentasi Internal dan Eksternal Studio Perancangan	20
3.3 URA (<i>Urban Development Authority</i>) Singapura	25
3.4 Pemasaran Bangunan <i>Real Estate</i>	26
3.5 Analisi Masalah	27
4. KESIMPULAN.....	30
DAFTAR REFRENSI.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi interpretasi shape dari rumah oleh orang pada umumnya	6
Gambar 2.2	Maket tipe denotatif, Rumah Bubungan Tinggi (Rumah Adat Suku Banjar)	8
Gambar 2.3	Maket tipe konotatif sebagai media pengembangan gagasan kualitas ruang	8
Gambar 2.4	Sketsa pada tampak dan denah.....	9
Gambar 2.5	Contoh visualisasi abstraksi gagasan kualitas ruang via gambar 2D dan gambar 3D	10
Gambar 2.6	Contoh simbolisasi pohon oleh <i>styrofoam</i> dan sumpit.....	11
Gambar 2.7	Maket <i>siteplan</i> Desa Adat Takpala	15
Gambar 2.8	Maket landscape Bandara Soekarno-Hatta	16
Gambar 2.9	Maket gardens model Hutan-Danau Salam UI	16
Gambar 2.10	<i>Building model</i>	17
Gambar 2.11	Maket <i>internal-room</i> kamar hotel	18
Gambar 2.12	Maket 1:1 pengalaman ruang dalam studio PA1	18
Gambar 2.13	Maket akhir desain Stasiun Cikini dalam studio PA5	19
Gambar 2.14	Maket <i>furnishing</i> interior kantor	20
Gambar 3.1	Suasana Presentasi.....	21
Gambar 3.2	<i>Display</i> presentasi kualitas ruang	23
Gambar 3.3	Presentasi eksternal PA2.....	23
Gambar 3.4	Presentasi eksternal PA4-projrk 1&2	24
Gambar 3.5	Maket <i>moveable</i> yang memperlihatkan struktur	25
Gambar 3.6	Ppresentasi eksternal PA5	26
Gambar 3.7	Maket Singapura	27
Gambar 3.8	Instalasi interaktif (1) di URA Singapura	28
Gambar 3.9	Instalasi interaktif (2) di URA Singapura	28
Gambar 3.10	Maket properti.....	29

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika menjalani studio perancangan di Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik UI, saya mendapatkan pemahaman bahwa maket secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu maket studi dan maket presentasi. Pengalaman saya pribadi selama menjalankan tugas di studio perancangan, serta melihat teman-teman seangkatan dalam satu studio maupun mereka yang berbeda angkatan, saya berpendapat bahwa maket menjadi hal nomor dua dalam presentasi. Menurut pengamatan saya pada proses presentasi kebanyakan dari mahasiswa mempersiapkan poster *display* yang menjadi prioritas utama. Bagi saya pribadi melihat dari segi prioritas, jika memilih maket menjadi prioritas utama dalam presentasi, maka hal apa yang tidak terkomunikasikan dari maket tersebut dapat dibuat di dalam poster. Namun jika poster yang menjadi prioritas, maka kandungan informasi dari poster berkemungkinan besar mengurangi peran dari maket, sehingga maket menjadi tidak efisien.

Saya memang belum pernah mengikuti acara *tender* sebuah proyek arsitektur, tapi yang saya ketahui informasi dari berbagai sumber seperti bacaan, internet, dan dari beberapa narasumber serta inspirasi dari film tentang arsitek (Click, 2006), bahwa dalam *tender* proyek dahulu selalu menggunakan maket sebagai media presentasi, maket tersebut dapat diubah-ubah (*moveable*). Namun *tender-tender* proyek yang ada sekarang cenderung menggunakan media digital dalam presentasi. Maket barulah dibuat setelah proyek memenangi *tender*, sehingga fungsinya lebih bersifat pajangan dari pada presentasi dan fungsi media maket tersebut menjadi tidak optimal.

Seorang maketor profesional, Keith Day menegaskan dalam tulisannya *Model Making : Model Builder Supply (MBS)*, “*Scale models are still the most effective and instant way of completely communicating a concept, in spite of the advances in komputerization.*” Media dua dimensional yang menggambarkan bentuk tiga dimensional memang cara yang baik untuk penyampaian informasi, namun menurut saya maket adalah media yang paling baik dalam menyampaikannya. Karena maket bersifat nyata, terwujud, jelas dan dapat teraba sehingga

penyampaian informasinya dapat terkomunikasikan dengan baik, mengurangi persepsi yang berlainan. Bagaimana peran dan apa kelebihan maket sebagai media komunikasi?

Saya ingin mengetahui apakah maket mempunyai kelebihan yang dapat membantu arsitek dalam proses penyampaian gagasannya dengan realita sekarang yang dihadapinya. Saya ingin menelaah peranan atau kelebihan maket yang belum dapat digantikan oleh media lain, agar dapat menegaskan bahwa maket masih relevan untuk digunakan dalam presentasi meskipun media model *virtual* sudah sangat berkembang.

1.2 Permasalahan / Lingkup Masalah

Lingkup pembahasan skripsi ini adalah media komunikasi visual yang digunakan dalam presentasi perancangan arsitektur dalam bentuk tiga dimensional yang skalatis berupa maket. Hal ini didiskusikan dengan mengulas presentasi arsitektur terkait dengan proses penginderaan ‘melihat’ dalam konteks visual berupa dimensi/bentuk, skala dan karakter warna. Era digital yang dimaksud adalah perkembangan teknologi, pada penulisan ini difokuskan kepada model *virtual*. Dalam tulisan ini tidak akan diuraikan lagi teknik-teknik pembuatan model fisik karena telah berada di luar bahasan.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui dan menelaah peranan media maket dalam presentasi arsitektur, lebih khusus lagi tulisan ini membahas hubungan antara proses komunikasi yang menggunakan maket dengan hasil penyampaian informasi termasuk keuntungan maket sebagai media presentasi. Saya ingin mengetahui peranan atau kelebihan yang membuat maket belum dapat digantikan oleh media lain. Hal inilah yang akan menjawab pertanyaan akan pamor maket sebagai media presentasi masa kini. Harapan saya tulisan ini dapat menjadi sumbangsih saya bagi arsitek dan mahasiswa arsitektur khususnya arsitektur Universitas Indonesia agar lebih memahami peranan maket, sehingga lebih mampu mengomunikasikan desain melalui maket agar berimbang dengan media gambar yang lazim diajarkan di program studi arsitektur Universitas Indonesia.

1.4 Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode deskriptif dokumentatif, yang dilakukan dengan pengumpulan data primer dan sekunder. Data-data tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam pengumpulan data, ditempuh dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan, adalah pengumpulan data dengan cara mengkaji dari bahan-bahan pustaka dan referensi yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan.
2. Studi Lapangan, dilakukan dengan cara pengumpulan data secara langsung di lapangan dan diadakan dokumentasi serta mengambil beberapa objek untuk dijadikan studi kasus (pembanding).
3. Wawancara, adalah pengumpulan data dengan cara mewawancarai narasumber yang berkompeten dengan permasalahan yang dibahas.

1.5 Sistematika Penulisan

1. Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang, lingkup masalah, tujuan penulisan, dan dasar teori, serta urutan penulisan yang digunakan dalam memperoleh segala informasi dalam skripsi ini.

2. Pengamatan Tentang Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya Perancangan Arsitektur.

Berisi penjelasan tentang lingkup presentasi dan media presentasi arsitektur. Membahas mengenai presentasi arsitektur yang terkait dengan proses penginderaan dalam ‘melihat’ di dalam konteks visualisasi. Media presentasi menjelaskan media-media yang digunakan dalam presentasi arsitektur.

3. Implementasi Pembahasan Teori Tentang Efektivitas Media Maket Sebagai Representasi Karya Perancangan Arsitektur di Studio Perancangan Arsitektur Universitas Indonesia.

Bagian ini akan memaparkan peranan maket dalam presentasi secara langsung dan tidak langsung, yaitu presentasi Studio Perancangan Arsitektur mahasiswa Universitas Indonesia, dan publikasi bangunan *real estate*, serta pengalaman

kunjungan mahasiswa Arsitektur Universitas Indonesia pada mata kuliah Perancangan Arsitektur 5 saat melakukan survey ke *Urban Redevelopment Authority (URA)* di Singapura. Analisis kasus difokuskan pada teori-teori yang terkait dengan model fisik dalam presentasi arsitektur sebagai analisis dari berbagai studi presentasi di internal, maupun presentasi eksternal di Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik – Universitas Indonesia.

4. Kesimpulan

Berisi jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam penulisan skripsi, berdasarkan teori dan analisis dari studi kasus yang telah dijelaskan pada bagian-bagian sebelumnya.



2. PENGAMATAN TENTANG EFEKTIFITAS MEDIA MAKET SEBAGAI REPRESENTASI KARYA PERANCANGAN ARSITEKTUR

Arsitektur dan konstruksi bangunan tidak selalu berarti sama, namun pemahaman metode perakitan berbagai material, elemen, dan komponen diperlukan baik dalam merancang arsitektur maupun membangun konstruksi sebuah bangunan. Menurut D.K. Ching (2001), ketika arsitektur berperan sebagai seni bangunan, ada hal yang harus dipertimbangkan berupa sistem-sistem berikut ini yang harus dipenuhi :

- Definisi, skala, proporsi, dan organisasi ruang interior sebuah bangunan
- Urutan aktivitas manusia berdasarkan skala dan dimensi
- Pengelompokkan zona fungsional ruang pada bangunan berdasarkan skala dan dimensi
- Akses menuju bangunan, jalur lalu lintas horizontal dan vertikal dalam bangunan
- Kelayakan kualitas bangunan : bentuk, ruang pencahayaan, warna, tekstur, dan pola
- Bangunan sebagai komponen integral dari lingkungan alami dan lingkungan buatan di sekitarnya

Sebuah sistem dapat didefinisikan sebagai suatu susunan bagian-bagian yang saling berhubungan atau saling tergantung satu sama lain yang membentuk sebuah kesatuan kompleks dan berlaku untuk satu fungsi. Sebuah bangunan dapat diartikan sebagai wujud fisik dari beberapa sistem dan subsistem yang saling berhubungan, terkoordinasi, terintegrasi satu sama lain sekaligus dengan wujud tiga dimensinya, serta organisasi spasialnya secara utuh.

2.1 Pengaruh Sensori dan Rangsangan Terhadap Pemahaman Bentuk Visual

Arsitektur tidak hanya dinilai dari segi objek saja. Telah dilakukan penelitian keterkaitan bidang ilmu arsitektur dengan faktor individu (*human factor*), suatu objek dapat diinterpretasi secara berbeda oleh manusia. Hal ini disebabkan oleh syaraf sensorial yang dimiliki otak manusia untuk menginterpretasi suatu bentuk.

Secara konvensional, proses tersebut dimulai dari penerimaan rangsangan luar oleh mata manusia, melalui syaraf reseptor (sel kerucut dan batang pada retina mata) yang peka terhadap energi cahaya dengan intensitas berbeda. Perbedaan intensitas tersebut yang dikenali oleh mata sebagai warna. Sumber energi tersebut merangsang sel-sel syaraf dan disebut sebagai *sensation* (penginderaan). Otak yang menerima sumber rangsangan tersebut menerjemahkan suatu bentuk visual yang kemudian dikaitkan dengan ingatan dan pengalaman.

Berawal dari pengalaman dan ingatan akan aktivitas mengenali objek tersebut, otak akan berfungsi aktif mengulangi pengalaman melakukan interpretasi bentuk tersebut dan berfungsi aktif terhadap kesadaran manusia. Menurut pandangan ekologi Gibson dalam *Beauty and Human Nature* oleh Chandler (1934), individu tidaklah menciptakan makna akan suatu objek, melainkan individu itu sendiri yang memberikan respon dari otaknya terhadap pengulangan pengalaman dalam penyerapan rangsangan luar.



Gambar 2.1 Ilustrasi interpretasi shape dari rumah oleh orang pada umumnya
(Sumber : <http://halloween-images.com/picture/childs-drawing-and-pens-000060165555>)

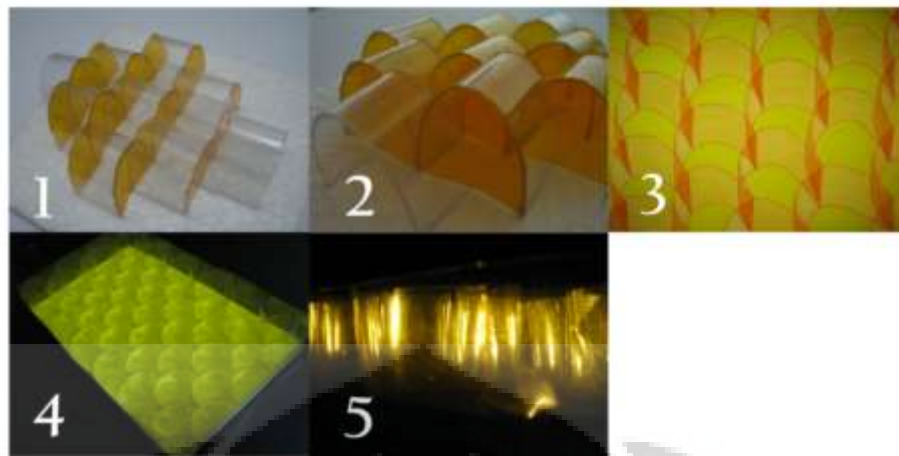
Misalnya, kebanyakan orang akan mengilustrasikan bentuk rumah seperti di atas saat diminta menuangkan persepsinya akan bentuk rumah dalam media gambar. Padahal, bentuk rumah tidak pasti seperti ilustrasi di atas. Tetapi, otak-otak manusia sudah menyerap rangsangan akan suatu bentuk rumah sebagai lingkup bangunan yang memiliki naungan (atap), bukaan untuk sirkulasi udara (jendela) dan untuk sirkulasi manusia (pintu). Pengalaman pengulangan persepsi inilah yang menciptakan 'shape' atas memori dalam otak.

Proses berpikir manusia dalam pengenalan objek menciptakan komunikasi dua arah antara manusia dan objek tersebut. Berdasarkan konteks ini terkait peran maket arsitektural sebagai objek yang digunakan dalam presentasi, tidak dapat ditinjau dari pola pemahaman manusia (sensori) akan objek itu sendiri. Ada peran dari objek sebagai perangsang (*stimulant*) dalam penyajiannya dan maksud yang ingin disampaikan.

Menurut Drs. Alex Sobur M.Si (2003), terdapat 2 makna yang terkandung dalam penyampaian maksud. Penjabaran beliau mengarah pada makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif merujuk pada makna bersifat langsung, jelas, dan memiliki definisi subjektif. Terdapat sumber yang relevan terhadap maksud yang ingin dicapai dan biasa ditemukan dalam kamus, contohnya : melati, kucing, dsb. Orang yang mendengar/membaca akan langsung mengerti dan memiliki interpretasi bentuk akan objek tersebut. Berbeda dengan makna denotatif, makna konotatif lebih merujuk pada perasaan, emosi, dan sisi subjektif. Makna ini memberikan maksud yang ambigu dan setiap individu akan memiliki persepsi berbeda dalam menginterpretasikan makna ini tergantung kepada pengalaman dan memori yang terekam dalam masing-masing otak. Arthur Asa Berger (2000) dalam *Media Analysis Technique* mengemukakan makna konotatif sebagai : pemakaian figur, petanda, kesimpulan, pemberi kesan tentang makna, dan dunia mitos. Sedangkan makna denotatif sebagai literatur, penanda, jelas, menjabarkan, dan eksistensi.



Gambar 2.2 Maket tipe denotatif, Rumah Bubungan Tinggi (Rumah Adat Suku Banjar)
(Sumber: dokumentasi pribadi dalam pameran Ekskursi Banjar 2010, Ikatan Mahasiswa Arsitektur Universitas Indonesia)



1. eksplorasi awal
2. kualitas ruang awal
3. hasil *tracing* model dalam media gambar 2D
4. pembentukan skoring baru
5. kualitas ruang baru yang didapat

Gambar 2.3 Maket tipe konotatif sebagai media pengembangan gagasan kualitas ruang
(Sumber: dokumentasi pribadi dalam Studio Perancangan Arsitektur 1)

Berlandaskan teori dari fungsi sensori manusia dan pemahaman terhadap objek visual sebagai *stimulant*, saya memahami keterkaitannya dalam lingkup arsitektur terutama maket sebagai objek penyampaian makna dalam presentasi. Maket dapat didefinisikan secara denotatif maupun konotatif, tergantung tujuan penyampaian presentator. Maket denotatif adalah maket yang dibuat berdasarkan objek jelas, bangunan eksisting, rencana bangunan, struktural, skema utilitas, dsb. Sedangkan, maket konotatif adalah maket yang memiliki makna ambigu dan abstrak. Setiap orang memiliki pemahaman berbeda dalam mendefinisikan objek ini. Seringkali objek ini terlihat acak, tidak jelas, asal, dll. Tetapi maket tipe ini dapat digunakan sebagai media presentasi ide, eksplorasi kualitas ruang, skoring bentuk, skema program, dsb yang tidak dapat dituangkan dalam objek secara jelas terdefinisi.

2.2 Visualisasi

D.A. Dondis (1974) menyatakan bahwa proses visualisasi terdapat tiga jenis pengelompokan *image*, yaitu :

1. Representasi

Representasi menjurus pada rekaman visual berdasarkan apa yang kita lihat dan alami. Tipe visualisasi ini biasa disampaikan melalui media sketsa. Sketsa

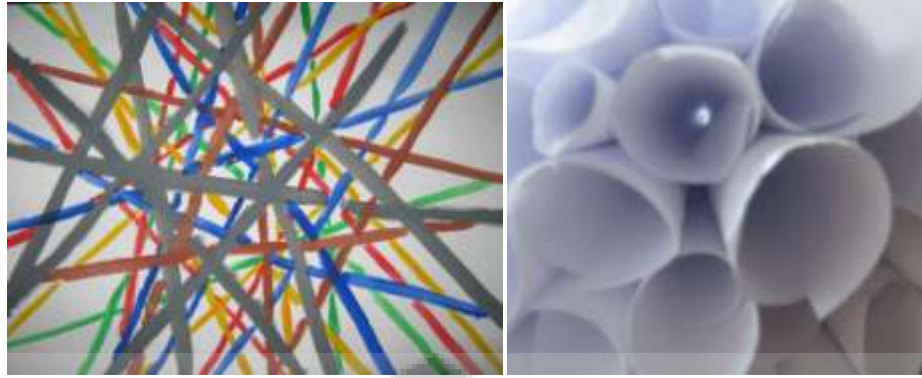
representasi memiliki fungsi yang hampir sama dengan foto. Akan tetapi, foto merupakan proses duplikasi dari informasi yang diperoleh. Media foto lebih bersifat dokumentasi. Berbeda dengannya, sketsa merupakan penuangan rekaman visual yang menitikberatkan pada sebagian dari objek secara detail dan jelas. Media sketsa diusahakan memiliki daya tarik yang mampu menjelaskan bagian dari objek tersebut.



Gambar 2.4 Sketsa representasi pada tampak dan denah
(Sumber: dokumentasi pribadi dalam studio tekompars)

2. Abstraksi

Abstraksi adalah bentuk media komunikasi visual yang disajikan dengan menyeleksi informasi yang akan disajikan. Inti dari abstraksi adalah menciptakan pemahaman/persepsi dari orang yang melihatnya. Persepsi tersebut biasanya didefinisikan berbeda-beda oleh masing-masing orang. Perlu cara yang baik untuk menyampaikan informasi secara akurat melalui media ini. Biasanya visualisasi melalui media ini mengangkat bagian yang terekam jelas pada objek. Persepsi berkaitan dengan aktivitas secara tidak sadar yang dilakukan individu dalam proses visualisasinya akan suatu objek didasari pengalaman, memori, dan pelajaran yang pernah dimilikinya. Karena perbedaan itu, terkadang media ini kurang bereaksi optimal dalam penyampaian presentasi. Visualisasi abstraksi dapat melalui media dua dimensional maupun tiga dimensional.

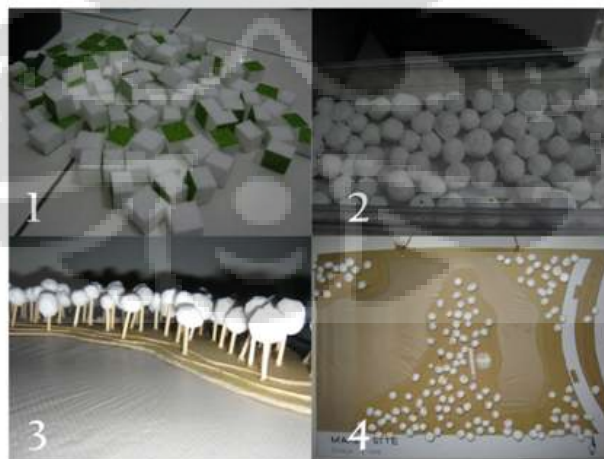


Gambar 2.5 Contoh visualisasi abstraksi gagasan kualitas ruang via gambar 2D dan model 3D

(Sumber: dokumentasi pribadi dalam studio perancangan arsitektur 1)

3. Simbolisasi

Tipe visualisasi ini merupakan penyederhanaan bentuk terhadap informasi yang akan disampaikan. Biasanya hanya menghadirkan bentuk-bentuk khas yang menonjolkan keunikan yang membedakan objek tersebut dengan objek lainnya. Simbolisasi biasa digunakan dalam gambar studi maupun maket studi karena efektif dalam penyampaian dan hemat waktu pengerjaan. Media ini acap kali bermakna konotatif, Oleh karena itu sering diperjelas dengan keterangan/legenda terhadap objek yang disimbolisasikan. Contohnya, simbolisasi vegetasi pada maket *site plan* dengan *Styrofoam* putih ditusuk batang yang menghadirkan sisi khas dari pohon berupa rindang dedaunan (*Styrofoam*) dan batang.



1. styrofoam dipotong kubikus
2. dibentuk bola-bola dengan menggunakan cutter
3. bola ditusuk dengan batang
4. simbolisasi pohon pada maket keseluruhan

Gambar 2.6 Contoh simbolisasi pohon oleh *styrofoam* dan sumpit

(Sumber: dokumentasi pribadi dalam studio perancangan arsitektur 1)

2.3 Presentasi Arsitektur

Banyak cara dan media presentasi yang digunakan dalam presentasi, presentasi arsitektur cenderung menggunakan media presentasi berupa gambar dan model. Ketika seorang arsitek presentasi, penyampaian informasi tidak hanya melalui bahasa verbal namun juga non-verbal. Gambar dan model sebagai media presentasi juga dapat menyampaikan informasi secara tidak langsung. Penyampaian informasi ini dapat diartikan pula sebagai proses komunikasi melalui media verbal dan visual.

Proses komunikasi yang benar adalah ketika sampainya pesan-pesan tertentu dari seseorang atau suatu pihak kepada pihak lain. Namun proses komunikasi dalam hal ini bukan hanya sebatas penyampaian informasi saja tetapi juga sebagai interaksi pengetahuan dan kebenaran dengan pihak kedua, atau pihak ketiga. Tentu saja bahasa menjadi sesuatu yang sangat penting dalam komunikasi ini, tidak selalu berbentuk bahasa verbal, namun bias juga berbentuk bahasa tubuh, atau bahasa gambar atau bahasa imajinatif.

Hal terpenting dari presentasi adalah proses komunikasinya, bagaimana informasi yang ingin disampaikan oleh perancang sampai dan dapat dimengerti oleh *viewer*-nya. Media verbal tidak cukup mampu menjelaskan elemen-elemen arsitektur secara mendetail, karena kemungkinan adanya perbedaan persepsi kata antar manusia. Oleh karena itu penggunaan media visual dapat menutupi kekurangan ini. Tidak tertutup kemungkinan bahwa media-media presentasi yang digunakan juga membutuhkan bahasa verbal untuk memperjelas maksud yang ingin disampaikan.

2.3.1 Media Presentasi

Hal terpenting dalam presentasi arsitektur adalah saat gagasan desain dikeluarkan dari pikiran perancang dan diterjemahkan dalam wujud yang komunikatif. Dalam pengertian ini diperlukan berbagai media untuk mendukung proses komunikasi yang baik, informasi yang tersampaikan haruslah sesuai dengan pikiran perancang. Wujud yang komunikatif ini dapat berupa media verbal dan media visual. Media verbal tidak cukup mampu menjelaskan elemen-elemen arsitektur

secara mendetil, karena kemungkinan adanya perbedaan persepsi kata antar manusia. Oleh karena itu penggunaan media visual dapat menutupi kekurangan ini.

a. Media Kelompok Simbol Sentral

Berupa media yang dapat menjelaskan gagasan yang melibatkan penggunaan simbol-simbol diagram dan sketsa analisis.

b. Media Gambar Tradisional

Meliputi gambar garis 2D, denah, tampak, 3D, perspektif, dan sketsa. Di zaman modern ini gambar sebagai media presentasi sudah menggunakan media komputer. Namun media gambar seperti sketsa masih digunakan sebagai catatan visual dan ekspresi gagasan secara cepat.

c. Media Model Fisik

Pengertian model fisik adalah model analog tiga dimensional berkaitan dengan desain arsitektural. Keunggulan model yang paling utama yaitu memvisualisasikan gagasan secara tiga dimensi. Pada saat ini perannya mulai digeser perlahan-lahan oleh model *virtual*. Media presentasi ini adalah topik pembahasan utama dalam skripsi ini, selanjutnya akan dibahas lebih mendetil pada bahasan berikut.

d. Media Komputer

Media yang meliputi proses arsitektural dari proses desain hingga presentasi. Dari media komputer kita dapat mendapatkan gambar kerja berupa 2 dimensi dan 3 dimensi, juga gambar arsitektural berupa perspektif eksterior dan interior. Saat ini *software* yang umum digunakan adalah AutoCAD, ArchiCAD, Google SketchUp, Rhyno, 3DS Max, V-Ray, Podium, Adobe Photoshop, dan Corel Draw. Melalui media komputer kita dapat menghasilkan garis-garis dengan kecepatan dan tingkat akurasi yang tinggi, bebas dari garis-garis ambigu dan ketidakjelasan. Media komputer sangat membantu untuk pengerjaan bagian yang berulang, dan penggambaran bagian yang sangat rumit.

e. Kelompok Imaji Dokumenter

Meliputi foto, video, endoskopik, *montage*, dan perspektif. Penggunaan foto atau *montage* dalam presentasi, memungkinkan pemaparan gagasan dengan gambaran konteks yang lebih realistis.

2.3.2 Maket

Secara bahasa *maquette* sebuah demonstrasi yang bertujuan untuk meningkatkan tampilan umum atau sesuatu dari yang kita rencanakan. Kata “*maquette* (maket)” dari bahasa Perancis yang paling mendekati dapat menjelaskan apa itu model arsitektural. Menurut bahasanya ‘model’ dipinjam dari bahasa Perancis tengah *modele*, dari bahasa latin *modellus*, *modellus* adalah *diminutive* dari latin *modulus*, *diminutive* dari kata *modus*, yang berarti ‘dimaksudkan untuk diukur’. Menurut *Oxford Dictionary* pengertian model secara bahasa adalah:

***noun**

- 1 *a three-dimensional representation of a person or thing, typically on a smaller scale.*
- 2 *(in sculpture) a figure made in clay or wax which is then reproduced in a more durable material.*
- 3 *Something used as an example.*
- 4 *A simplified mathematical description of a sistem or process, used to assist calculations and predictions.*
- 5 *An excellent example of a quality.*
- 6 *A person employed to display clothes by wearing them.*
- 7 *A person employed or pose for an artist.*
- 8 *A particular design or version of a product.*

Model yang menjadi topik di sini adalah model fisik tiga dimensional yang dibuat secara analog yang digunakan dalam dunia arsitektur, lazimnya disebut maket. Maket umumnya adalah benda kecil, biasanya memiliki skala, yang mempresentasikan objek lain yang lebih besar, ia dapat menjadi pola-pola awal, menjadi perencanaan, dari sesuatu belum dibangun yang akan diproduksi. Sebuah

maket juga menawarkan deskripsi tentatif dari teori atau sistem yang terkandung dalam propertinya.

Menurut Martin Hectinger dan Wolfgang Knoll (1990), maket secara khusus dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Topographic models, secara umum digunakan untuk mempresentasikan denah tapak eksisting, keterkaitan alam pada tapak (pergerakan matahari, bayangan, kontur, dsb), dan potongan tapak. *Topographic models* biasa dilengkapi dengan vegetasi seperti pohon dan semak, bebatuan, tekstur tanah, air, dll. Interval skala penyajian dari 1 : 2500 sampai 1 :50 tergantung luas lahan dan materi yang ingin disampaikan. Tipikal maket ini terbagi atas :

1. *Site plan models*

Maket ini digunakan untuk menyampaikan topografi yang terlihat dalam kawasan yang digunakan untuk perencanaan. Dilengkapi dengan simbolisasi ruang hijau, air, areal yang akan dibangun, dll



Gambar 2.7 Maket *site plan* Desa Adat Takpala

(Sumber: dokumentasi pribadi dalam Ekskursi Alor 2011 Ikatan Mahasiswa Arsitektur UI)

2. *Landscape models*

Maket ini biasa disajikan dalam skala 1 : 500, 1: 1000, maupun 1 : 2500. Maksud utama penggunaan maket ini adalah untuk mengomunikasikan area dalam lingkup yang luas dengan tujuan lebih dari sekedar perancangan, contohnya : simulasi, konstruksi, dll. Maket ini juga dilengkapi elemen alam seperti pepohonan, tekstur

air/tanah yang disimbolisasikan oleh warna dan bentuk sederhana karena ukuran yang sangat kecil.



Gambar 2.8 Maket *landscape* Bandara Soekarno-Hatta
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. *Gardens models*

Maket ini biasa digunakan untuk menjelaskan ragam vegetasi (*botanical*), *pedestrian*, areal berkemah, dll. Disajikan dalam skala kecil karena menyesuaikan luas lahan yang ingin diperlihatkan.



Gambar 2.9 Maket *gardens model* hutan-danau salam UI
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Building models, maket ini digunakan untuk mengomunikasikan *shape*, spasial, konstruksi, dll. Integrasi dengan tapak juga perlu diperhatikan untuk melengkapi penyajian maket ini. Permainan material bangunan yang diekspos dan pencahayaan interior juga dapat dijelaskan melalui media ini. Tipikal *building models* terbagi atas :

1. *Urban models*

Biasa digunakan untuk menjelaskan keseluruhan kota atau kawasan regional. Faktor-faktor pembentuk kawasan perlu dihadirkan untuk menjelaskan kekhasan dari kawasan dan isu / gagasan intervensi yang akan diberikan dalam proyek perencanaan skala kota. Karena luasnya areal kawasan yang dihadirkan, maka model ini disajikan dalam ukuran kecil.

2. *Building models*

Maket ini untuk menjelaskan bangunan yang berdiri soliter. Disajikan dengan skala kisaran 1 : 200 dan 1 : 500. Material fasad, detil atap, keterbangunan menjadi sorotan dalam penyajian maket tipe ini.



Gambar 2.10 *building models*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. *Structural models*

Maket ini digunakan untuk menyampaikan gagasan struktur, keterbangunan, fondasi, rencana kolom (kolom praktis dan kolom struktur), balok, pelat, sambungan, konstruksi atap, dsb. Dalam studio perancangan arsitektur, media ini biasa digunakan sebagai eksplorasi material, alternatif sambungan, uji gaya dan torsi, dsb. Biasa disajikan dalam skala 1 : 50 dengan perbandingan tinggi/lebar kolom balok diperhitungkan.

4. *Internal room models*

Maket ini digunakan untuk menjelaskan satu ruangan atau beberapa ruangan dalam waktu bersamaan yang saling berkaitan. Skala 1 : 100 cukup dominan dipakai karena cukup memvisualisasikan gagasan spasial, fungsi ruang,. Biasanya furnitur, warna, tekstur, pola lantai, dan pencahayaan buatan dihadirkan untuk mendukung materi presentasi.



Gambar 2.11 Maket *internal room* kamar hotel
(Sumber: dokumentasi pribadi)

5. *Models of detailed items*

Maket ini digunakan untuk mengomunikasikan detil dari suatu objek/elemen arsitektural. Biasanya untuk menyampaikan keunikan dari gagasan pada bagian ruangan, contoh : detil tangga, kualitas ruang, dll. Interval skala penyajian dari 1 : 1 sampai 1 : 10.

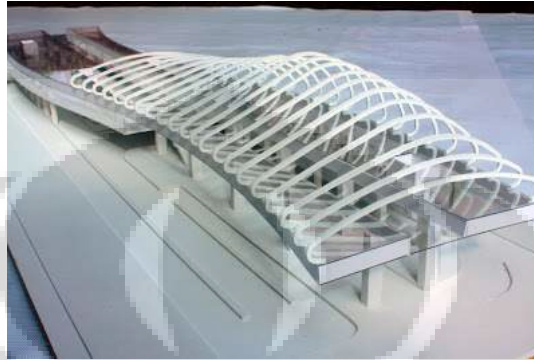


Gambar 2.12 Maket 1:1 pengalaman ruang dalam studio PA 1
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Special models, maket ini dikhususkan untuk menjelaskan perancangan. Biasa digunakan dalam studio perancangan arsitektur sebagai *prototype* desain sampai penyempurnaan yang digunakan untuk pameran. Tipikal maket ini terbagi atas :

1. *Design models*

Maket yang digunakan pada presentasi akhir studio perancangan yang menjelaskan gagasan secara keseluruhan dengan organisasi ruang, elemen-elemen arsitektural, material, dll secara komprehensif.



Gambar 2.13 Maket akhir desain stasiun cikini dalam studio PA5
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. *Furnishing models*

Maket ini biasa digunakan untuk menjelaskan gagasan perancangan ruang dalam lengkap dengan pola lantai, tekstur material, furnitur, *lighting*, plafon, permainan *level* ruangan, ornamen dekoratif, dsb. Biasa digunakan mahasiswa arsitektur/desain interior dan biro *interior design* dalam penyampaian konsep pada dosen/klien.



Gambar 2.14 maket *furnishing interior* kantor
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari jenis-jenis maket di atas, dapat terlihat bahwa maket mampu menyampaikan informasi yang dimaksud oleh perancang dan maket juga meliputi kegiatan arsitektur dari proses desain hingga presentasi.

3. IMPLEMENTASI PENGAMATAN TENTANG EFEKTIVITAS MEDIA MAKET SEBAGAI REPRESENTASI ARSITEKTUR DI STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR UNIVERSITAS INDONESIA

3.1 Presentasi Rutin Studio Perancangan

Pada setiap mata kuliah Perancangan Arsitektur (PA) di Universitas Indonesia, maket menjadi salah satu elemen yang harus disajikan untuk menampilkan perkembangan/*progress* kemajuan untuk Tugas Akhir, dimana dalam proses ini mahasiswa menjelaskan ide-ide mereka dalam desain untuk didiskusikan. Diskusi ini dapat memancing kreativitas mahasiswa dalam menganalisis isu-isu dan masalah sehingga dalam proses ini dapat saling mengoreksi dan mencari penyelesaian terhadap desainnya. Dalam studi kasus ini saya melakukan *survey* ke studio Perancangan Arsitektur dua semester genap 2012, presentasi gagasan ide terhadap isu-isu dan masalah dari data-data hasil *survey* mahasiswa terhadap KSI (Kelompok Sosial Inti) yang mereka desain.

Presentasi dilakukan satu persatu dalam kelompok masing-masing kepada dosen fasilitator dan anggota kelompok. Pada kajian ini, saya memfokuskan pada media presentasi yang digunakan oleh mahasiswa dengan perbandingan waktu yang mereka butuhkan dalam presentasinya.

Menurut seorang mahasiswa, maket sangat berguna karena maket merupakan media komunikasi ide terbaik, ia selalu memprioritaskan maket sebagai media presentasinya karena menurutnya media presentasi berupa gambar dan skema tidak cukup jelas dalam menyampaikan kualitas ruang. Begitupun dengan mahasiswa lainnya, ia juga menegaskan bahwa maket mampu memberikan pengalaman ruang yang lebih baik dari pada gambar. Namun maket tidak selalu menjadi prioritas sebagai media presentasi, menurut pendapat salah satu mahasiswa menjelaskan bahwa peran maket dalam presentasi keseluruhan tidak mencapai angka 50% dan maket bukanlah prioritas baginya karena dapat menggunakan cara lain, gambar dapat menjadi bagus jika ide utama tersampaikan.



Gambar 3.1 Suasana presentasi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Secara keseluruhan, ada beberapa mahasiswa yang tidak menggunakan maket sebagai media presentasi. Pada presentasi gagasan ide maket masih membutuhkan bahasa verbal untuk menyampaikan pikiran mahasiswa kepada dosen fasilitator dan mahasiswa lainnya. Peran maket sebagai media presentasi belum begitu terlihat karena pada tahap ini peran maket lebih kepada media berpikir. Peran maket pada tahap ini adalah untuk visualisasi pikiran dari mahasiswa dan sifatnya abstraksi karena desain masih pada tahap gagasan ide.

3.2 Presentasi Internal dan Eksternal Studio Perancangan

Presentasi Internal adalah presentasi akhir dari desain mahasiswa dimana *reviewer* nya adalah dosen Universitas Indonesia yang berbeda dengan dosen fasilitator selama desain dikerjakan. Berbeda dengan presentasi eksternal yang *reviewer* nya adalah arsitek dari luar Universitas Indonesia. Pada pelaksanaannya, presentasi internal lebih dahulu dilakukan dari presentasi eksternal dengan jarak waktu sekitar satu minggu. Penjelasan tersebut dipaparkan berdasarkan pengamatan saya selama menjalani studi perancangan arsitektur di Universitas Indonesia.

Persiapan untuk presentasi internal berdasarkan *list* luaran yang telah disesuaikan oleh tim koordinator dari studio perancangan. *List* tersebut membantu mahasiswa

mengetahui target yang diharapkan dari studio perancangan, sehingga tidak keluar dari konteks. Adanya *list* tersebut dapat dikatakan menjadi tuntutan yang harus dipenuhi mahasiswa, sehingga maket menjadi sebuah keharusan saat presentasi karena maket juga ada di *list* luaran tersebut.

- Perancangan Arsitektur 1

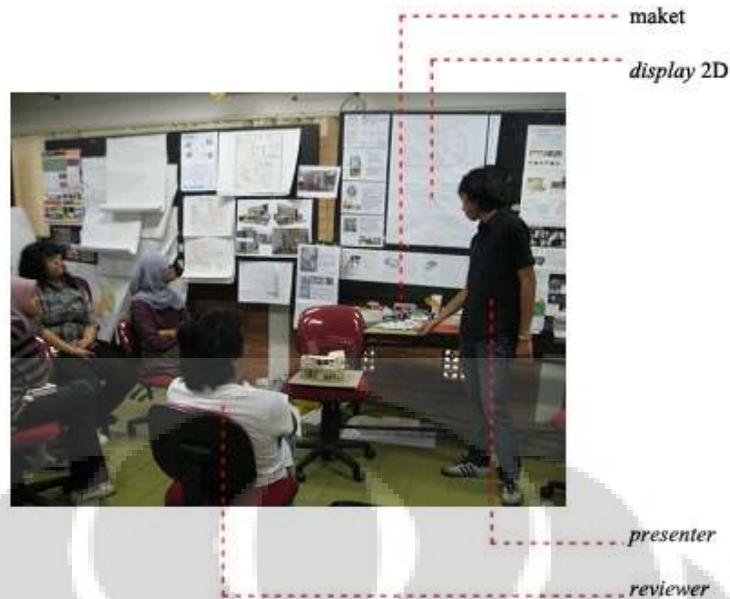
Ruang inspirasi yang menjadi tema rancangan mengajarkan mahasiswa tentang kualitas ruang, yang divisualisasikan melalui gambar dan maket. Penjelasan akan *boundary* juga divisualisasikan dengan maket. Karena peran maket studi di studio 1 sangat membantu, sehingga maket-maket tersebut juga sangat berperan pada presentasi akhir, sebagai media presentasi yang memvisualisasikan pikiran mahasiswa.



Gambar 3.2 Display presentasi kualitas ruang
(Sumber: dokumentasi pribadi)

- Perancangan Arsitektur 2

Desain rumah Keluarga Sosial Inti (KSI) banyak memberi peran terhadap maket studi, terutama pada proses pencarian *form* bangunan. Menghadapi internal dan eksternal, ada *list* dari tim koordinator yang memuat apa saja yang menjadi luaran atau media presentasi.



Gambar 3.3 Presentasi eksternal PA2
(sumber: dokumentasi pribadi)

Peran maket saat presentasi sangat banyak digunakan oleh mahasiswa. Berhubungan dengan peran maket studi yang sangat membantu dalam proses desain sehingga maket akhir pun sangat membantu dalam presentasi eksternal.

- *Perancangan Aksitektur 3*

Tema *urban* desain membuat mahasiswa lebih fokus pada analisis kasus dan preseden yang ada. Karena volume bangunan yang didesain lebih besar dari studio perancangan sebelumnya, mahasiswa banyak yang bereksplorasi dengan model *virtual*. Begitu juga saat presentasi internal dan eksternal, maket akhir tidak begitu berperan.

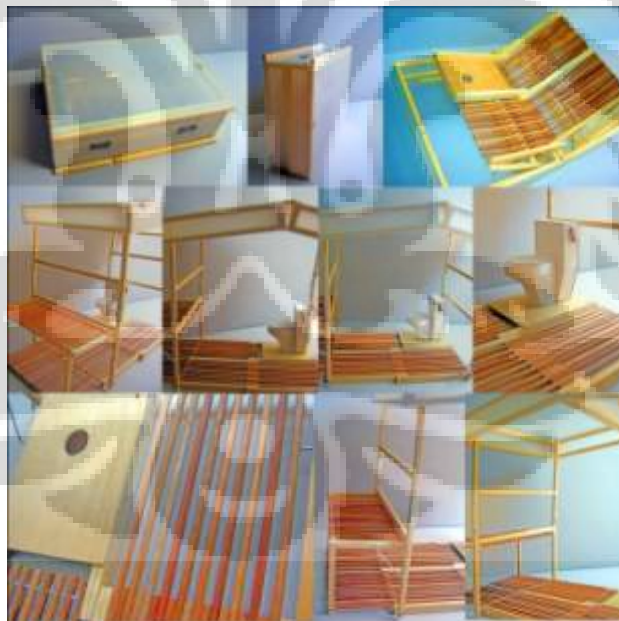
- *Perancangan Arsitektur 4*

Pada proyek 1, maket studi maupun maket akhir sangat berperan sebagai media presentasi saat internal dan internal. Karena tema proyek 1 adalah *portable* desain pasca bencana, maka maket *moveable* yang digunakan sebagai maket studi juga sangat membantu saat presentasi.



Gambar 3.4 Presentasi eksternal PA4 - proyek 1&2
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada proyek 2 lebih terfokus ke struktur bangunan, dan maket yang digunakan memang banyak maket struktur. Berbeda dengan PA3 meskipun volume bangunan yang didesain juga hampir sama besarnya, tetapi peran maket saat internal dan eksternal sangat terlihat karena sifat maket yang *moveable* dan memperlihatkan struktur.



Gambar 3.5 Maket *moveable* yang memperlihatkan struktur
(Sumber: dokumentasi pribadi)

- Perancangan Arsitektur 5

Pada studio PA5 maket masterplan dan maket bangunan menjadi media presentasi wajib saat internal dan eksternal, berdasarkan *list* dari tim dosen koordinator.

Maket juga banyak terlihat saat internal dan eksternal, terlepas dari kewajiban atau memang prioritas dari mahasiswanya sendiri.



Gambar 3.6 Presentasi eksternal PA5

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan pengamatan saya, meski ada maket di display mahasiswa, tetapi gambar Model tiga dimensi dari model *virtual* lebih berbicara. Hal tersebut kembali kepada mahasiswa masing-masing. Meski ada maket yang menjadi prioritas sebagai media presentasi, namun faktanya saat internal dan eksternal hal tersebut tidak banyak terlihat.

Kesimpulan:

Melihat studi kasus pada studio perancangan arsitektur di Universitas Indonesia, maket akhir sebagai media presentasi saat internal dan eksternal memang memiliki peran. Peran sebagai media presentasi datang dari tuntutan akademis sehingga belum dapat dikatakan pasti sebagai media presentasi yang memang diprioritaskan oleh mahasiswa. Akan tetapi ada beberapa mahasiswa yang memang menargetkan maket sebagai media presentasi utamanya, sehingga maket menjadi prioritasnya. Prioritas terhadap maket itu menurutnya maket dapat memberikan banyak informasi, sehingga informasi yang belum tersampaikan pada maket dapat disempurnakan di poster dan *display*.

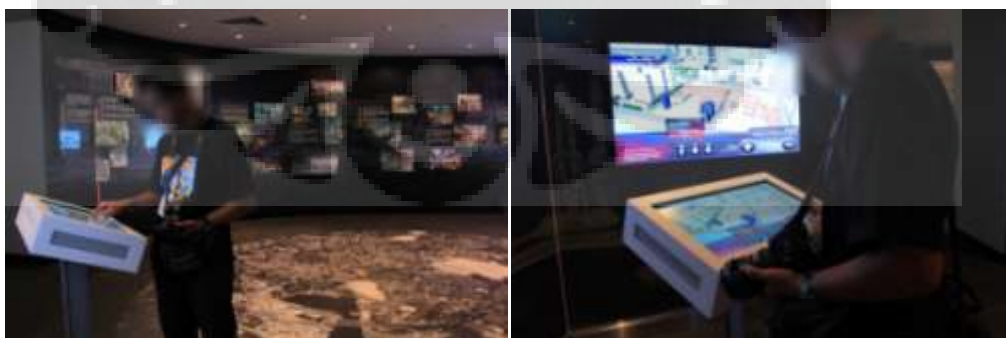
3.3 URA Singapura

Urban Development Authority adalah sebuah otoritas dalam hal perencanaan, konservasi dan pengembangan guna lahan Singapura. Badan ini terbentuk pada tahun 1974, diprakarsai oleh *Housing and Development Board (HDB)* pada tahun 1960. Misi utamanya adalah menciptakan Singapura sebagai kota yang ideal untuk kehidupan, pekerjaan, serta rekreasi, serta bertanggung jawab atas pengembangan perencanaan dan fasilitas secara fisik untuk meraih misi Singapura. URA ini berlokasi di Jl. Maxwell.



Gambar 3.7 Maket Singapura
(Sumber: dokumentasi pribadi)

URA menjelaskan kepada saya tentang Singapura secara keseluruhan. saya merasa seperti Tuhan (*God eye view*), melihat Singapura dalam ukuran yg kecil (maket). Menurut saya, banyak cara penyampaian, namun model fisik tiga dimensional yang paling mudah dimengerti. Tidak hanya itu, di URA masih banyak fasilitas-fasilitas yang mendukung untuk pengunjung agar memahami Singapura lebih jelas, seperti instalasi-instalasi yang interaktif.



Gambar 3.8 Instalasi interaktif (1) di URA Singapura
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Instalasi ini memberikan pengalaman kepada pengunjung untuk dapat menjelajahi Singapura secara *virtual* dengan menyediakan pilihan-pilihan sudut pandang yang dapat diatur dari monitor kursor dan akan terlihat pada monitor layar.



Gambar 3.9 Instalasi Iinteraktif (2) di URA Singapura
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pengunjung URA Singapura dapat melihat Proyek *Masterplan* Singapura, dengan instalasi tersebut pengunjung dapat mengetahui perkembangan Singapura dan proyek yang belum terbangun. Semua itu dapat dilihat dari layar *touch screen* yang berbentuk Pulau Singapura.

3.4 Pemasaran Bangunan Real Estate

Pada umumnya bangunan-bangunan *real estate* dibangun dengan target penjualan yang besar, sehingga desain dari bangunan memang sudah ada dari awal baru dijual kepada pembeli. Berbeda dengan rumah pribadi, dapatnya desain rumah dirancang sesuai keinginan penghuni. Namun desain bangunan *real estate* memanglah sudah dirancang sedemikian rupa untuk penghuni dengan memenuhi kualitas ruang yang tergolong umum agar target pasar dari proyek mencapai hasil maksimal. Maka dari itu pemasaran bangunan-bangunan *real estate* cukup gencar dengan publikasi yang berkualitas. Untuk itu pemasaran ini mencari posisi dimana banyak orang yang akan berminat untuk membeli. Tentunya proses ini membutuhkan media-media publikasi yang mendukung, salah satunya adalah maket.



Gambar 4.0 Maket properti
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Maket properti sudah menjadi *iconic* dari *stand* promosi bangunan *real estate*. Posisi maket dapatnya diletakkan di muka *stand* agar menjadi *eye-catching* terhadap pengunjung Mall Margo City untuk menarik perhatian. Tidak hanya itu, peran maket juga memperlihatkan bentuk bangunan yang ditawarkan, bahkan dapat memperlihatkan kualitas ruang dari bangunan. Sifat maket yang berbentuk tiga dimensional yang nyata mempermudah proses penyampaian informasi bangunan kepada calon pembeli. Hal tersebut juga mengingatkan bahwa calon pembeli dapat datang dari berbagai kalangan, bahkan tidak jarang bagi mereka yang awam akan bahasa arsitektur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pegawai promosi di *stand* tersebut, ia mengatakan bahwa dengan adanya maket dapat menarik perhatian calon pembeli dan saat seperti itulah yang ia manfaatkannya untuk menawarkan produk *real estate*-nya. Maket sangat membantu dalam proses penjelasan produk kepada calon pembeli, dimana brosur hanya berisikan beberapa gambar perspektif dan denah. Ia juga menjelaskan bahwa dapatnya calon pembeli melihat denah hanya untuk mengetahui ukuran pasti dari ruang karena ukuran di maket hanya berupa skala angka dan skala perbandingan manusia.

3.5 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil survey presentasi rutin di PA2 2012 di dapat data sebagai berikut :

Inisial Mahasiswa	Media Presentasi			Waktu
	Power Point MSO	Display	Maket	
D		√	√	14 menit
M	√	√		18 menit
R		√	√	8 menit

Tabel 3.1 Pengamatan Presentasi

Dari tabel di atas terlihat bahwa presentasi yang menggunakan maket sebagai media presentasinya tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan gagasan ide dari desainnya dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak menggunakan maket. Hal tersebut mempertegas bahwa maket adalah media presentasi yang mempermudah proses penyampaian informasi dari perancang kepada penyimaknya. Seperti yang telah di jelaskan sebelumnya bahwa maket bersifat nyata dan teraba sehingga tidak menimbulkan ilusi di pikiran penyimaknya, hal ini juga yang menjadikan maket sebagai media presentasi yang paling mudah dimengerti.

Berbeda dengan presentasi akhir saat internal atau eksternal, dimana maket tidak begitu dominan keberadaanya sebagai media presentasi. Kasus seperti ini terjadi karena mahasiswa lebih cenderung mengerjakan bagian-bagian lain yang menjadi tuntutan dari presentasi. Maket memang dapat memuat banyak informasi yang ingin disampaikan, akan tetapi maket tersebut hanya berupa satu poin dari poin-poin yang menjadi keharusan dari presentasi, sehingga prioritas maket untuk dikerjakan sebagai media presentasi tidak menjadi pilihan bagi kebanyakan mahasiswa. Hal tersebut juga dipengaruhi faktor waktu, bahwa pengerjaan maket cenderung memakan waktu yang relatif lama, sehingga model *virtual* menjadi pilihan utama kebanyakan mahasiswa. *Digital modelling* yang pengerjaannya lebih presisi dan dapat menghasilkan banyak gambar kerja dari satu model yang

dekerjakan menjadi prioritas kebanyakan mahasiswa karena lebih mempercepat waktu pengerjaan. Dapat dikatakan maket bukan prioritas utama sebagai media presentasi akhir bagi mahasiswa karena intervensi oleh poin-poin wajib lain yang menjadi tuntutan presentasi dilihat dari segi waktu.

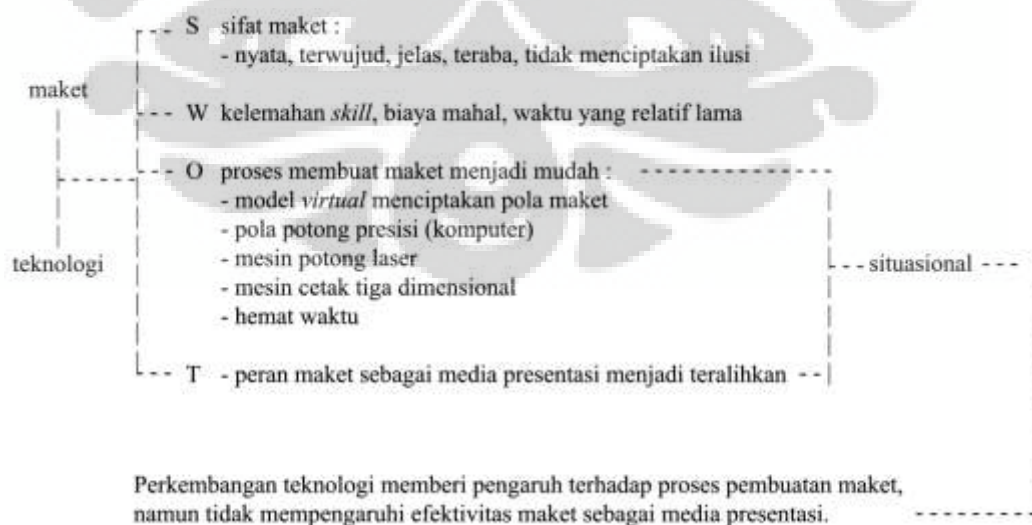
Pemahaman diatas hanya mencakup dunia perkuliahan dimana mahasiswa sebagai aktornya. Berbeda dengan kasus yang lebih luas batasannya, seperti di URA Singapura. Maket menjadi media utama sebagai representasi dari Singapura secara keseluruhan. Maket-maket yang ada juga didukung dengan media interaktif lainnya. Media interaktif yang ada di URA Singapura menunjukkan bahwa maket tidak selalu dapat menyampaikan informasi yang ada. Maket terbatas karena dilihat sebagai objek sedangkan video dapat memberikan pengalaman berarsitektur yang paling dapat dirasakan, sehingga media interaktif yang terdapat di URA Singapura melengkapi hal tersebut.

Media interaktif tersebut didukung oleh teknologi canggih yang sangat mempermudah pengunjung memahami isi kandungannya. Semakin canggih teknologi yang mendukung maka semakin mudah dipahami, namun tentunya semakin mahal benda tersebut. Bagaimanapun teknologi hadir dengan tujuan mempermudah pekerjaan manusia. Ada beberapa kasus dimana teknologi mengintervensi dunia permaketan karena terjadi pergeseran antara model *virtual* dan maket, namun ada kasus teknologi yang sejalan dengan dunia permaketan. Dahulunya maket dibuat secara manual, sekarang sudah dengan teknik cetak digital untuk pola potong elemen maket dan menggunakan laser untuk proses *cutting*, serta saat ini sudah ada mesin cetak tiga dimensional.

4. Kesimpulan

Pemahaman Arsitektural dapat dialami dengan menikmati suatu obyek arsitektur. Wujud pemahaman itu terkandung dalam pikiran dan dapat diekspresikan melalui indera manusia. Perasaan ini akan tersimpan dalam memori manusia sebagai pengalaman estetis. Maket/Modeling Arsitektur berperan sebagai media penyampaian secara tidak langsung kepada *viewer*. Informasi yang ada dalam maket langsung diterima indera manusia sebagai penerima informasi. Informasi itu mewujudkan pengalaman estetis berupa penglihatan, perasaan terhadap material, bentuk bangunan, warna, dan cahaya. Sehingga maket sebagai media yang sesuai untuk mengkomunikasikan ide gagasan dan ekspresi bangunan.

Seiring perkembangan teknologi komputer, virtual *modeling* hadir untuk membantu arsitek dan secara perlahan-lahan mengambil alih beberapa peranan gambar dan maket. Virtual *modeling* mampu membuat gambar lebih akurat dan mempunyai fungsi modeling lebih realistis (dengan *photorealistic rendering*). Maket tentunya masih memiliki keunggulan yang tidak tergantikan. Keunggulan tersebut adalah mampu memvisualisasikan gagasan dalam bentuk tiga dimensional secara nyata. Secara nyata berarti hadir di dimensi yang sama dengan manusia, bisa dilihat dan diraba tanpa batasan ruang. Kemampuan ini mengartikan maket menawarkan interaksi langsung dengan gagasan, karena maket itu sendiri adalah gagasan dari arsitek yang harus dikembangkan.



Gambar 4. Diagram proses kesimpulan

Perkembangan teknologi memberi pengaruh terhadap proses pembuatan maket, namun tidak mempengaruhi efektivitas maket sebagai media presentasi. Dengan banyaknya keunggulan yang dimiliki oleh media maket sebagai sarana presentasi, peranannya saat ini mulai teralihkan oleh model *virtual*. Mahasiswa lebih mengutamakan media presentasi via gambar baik dengan gambar manual (*hand drawing*) maupun *digital rendering*. Berdasarkan observasi yang saya lakukan di studio perancangan arsitektur, mayoritas mahasiswa tidak mengutamakan media presentasi maket karena kurangnya pengetahuan dan teknik dalam pembuatannya. Dengan minimnya kemampuan melalui media maket, mereka lebih memaksimalkan media yang sudah dikuasai dan dapat dikerjakan dengan cepat. Dibalik pergeseran fungsi maket akibat perkembangan teknologi di bidang komunikasi visual, ada hal positif yang dapat dipetik. Perkembangan teknologi saat ini justru membantu dalam pembuatan maket. Teknologi hadir dengan tujuan mempermudah pekerjaan manusia. Beberapa kasus, seperti URA Singapura dan properti pemasaran bangunan *real estate*. Dengan sistem baru, pengerjaan maket tidak lagi secara manual, melainkan sudah menggunakan laser untuk proses *cutting* dan mesin cetak tiga dimensional. Efisiensi waktu dan tingkat akurasi kerapian lebih terjaga dengan kehadiran mesin tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Asa Berger, Arthur. (2003). *Media Analisis Technique*. London United Kingdom: SAGE Publication, Inc.

Chandler, Albert R. (1934). *Beauty and Human Nature*. New York : Appleton-Century Crofts, Inc.

Crowe, Norman & Laseau, Paul. (1984). *Visual Notes for Architech and Disigner*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, Inc.

D.K. Ching, Fancis. & Cassandra, Adam. (2001) *Building Construction Illustrated / 3rd Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Dondis, Donis A. (1974). *A Primer of Visual Literacy*. United States of America: The Massachusetts Institute of Technology

F. Pile, John. (1997). *Color in Interior Design*. United States of America: The McGraw-Hill Companies, Inc.

Farely, Lorraine. (2008). *Representational Techniques*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Knoll, Wolfgang & Hecninger, Martin. (1992). *Architectural Models*. London: B.T. Batsford Ltd.

Kusmiati R., Artini. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.

Leslie, Martin. (1970). *Architectura Graphics*. New York: Mac Millan Publishing co, Inc

Mittion, Mauren. (1999). *Interior Design Visual Presentation*. Canada: John Wiley & Sonds, Inc.

Orton, Keith. (2009). *Model Making for The Stage*. Ramsbury: The Crowood Press Ltd.

Prasetyo Wibowo, Bagas. (2002). *Manajemen Desain*. Bandung: 8epuluh.

Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Majalah :

Architectural Design. Volume 75, halaman 43-50 / 6 November – Desember 2005

Website:

Day, Keith (___). *Basic Architectural Model Making for Student*.

www.modelbuilderssupply.com (akses tanggal 27 April 2012 pukul 22:17 WIB)

<http://halloween-images.com/picture/chilids-drawing-and-pens-000060165555>

(akses tanggal 14 Mei 2012 pukul 21:10 WIB)

