

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam suatu pembangunan banyak yang perlu diperhatikan dan diperhitungkan, hal ini diperlukan keterampilan atau ilmu dalam merancang dan membangun struktur bangunan dapat berdiri tegak dan memiliki nilai seni didalam mau pun luar. Oleh karena itu kemampuan arsitektur sangat lah diperlukan agar faktor-faktor tersebut terpenuhi dan terjaga. Didalam arsitektur terdapat pemahaman didalamnya yang berisikan pemahaman matematika, sains, seni, teknologi, humaniora, filsafat, sejarah, dan sebagainya, semua pemahaman ini diperlukan dalam pembangunan untuk menciptakan keindahan, kekuatan, dan kegunaan pada bangunan.

Untuk itu diperlukannya sorang yang memiliki kemampuan perancang bangunan atau seorang arsitek yang dapat menjadi pemandu atau sebagai pemimpin dalam pembangunan. Arsitek sangat diperlukan dalam pembangunan untuk merancang bangunan dan struktur bangunan. Dalam perancangan bangunan arsitek akan melakukan pencocokan terlebih dahulu terhadap struktur dan ruas tanah, dan keperluan-keperluan yang dibutuhkan oleh masyarakat untuk melakukan studi kelayakan. Arsitek akan memperkirakan anggaran dan biaya pembangunan, sebelum pembangunan dilakukan arsitek akan berperan sebagai kontraktor agar selama pembangunan arsitek akan menjamin pembangunan sesuai dengan yang direncanakan.

Arsitek menurut Y.B Mangunwijaya (1988:348), arsitek adalah vatusidya atau wastuwidya yang berarti ilmu bangunan. Wastumudya mencakup ilmu tata bumi, tata gedung, dan tata kemudain lintas. Mengnwijaya juga menafsirkan arsitek sebagai penciptaan suasana, guna, dan citra. Arsitek tidak dilihat dari hasil keindaahn rancangan, tatapi bisa dilihat dari sederhana pun bisa memberikan cerminan refleksi

keindahan yang puitis dari suatu arsitektur dan jauh lebih bersih dari godaan maupun kepongahan.

Namun dari hasil pengamatan, saat ini sudah banyak sekali kontraktor-kontraktor arsitek diberbagai kota, akan tetapi jarang sekali masyarakat yang memanfaatkan peran arsitek. Dari hasil peninjauan lebih lanjut masyarakat beranggapan bahwa biaya jasa arsitek lebih mahal dan sedikit keberatan akan hal itu. Beberapa dari masyarakat beranggapan bahwa jarang sekali arsitek benar-benar memahami apa yang diharapkan masyarakat dengan biaya yang cukup rendah. Hal ini membuat pengamatan lebih lanjut kepada kontraktor untuk menanyakan rata-rata status masyarakat yang memanfaatkan jasa arsitek, dan dari hasil yang didapat bahwa rata-rata masyarakat yang memanfaatkan jasa arsitek yaitu masyarakat yang memiliki pendapatan yang tinggi. Itu berarti target pasar jasa arsitek untuk kalangan menengah keatas.

Dari sisi lain, hasil dari pembangunan atau renovasi yang dilakukan tanpa menggunakan jasa arsitek memberikan banyak kekurangan dan kekecewaan terhadap masyarakat seperti, struktur tiang penyangga rumah yang tidak rapih, hasil pengecatan yang tidak merata, terdapat kemiringan pada ruang ventilasi, kebocoran pada ruang saluran pembuangan. Hal ini membuktikan bahwa betapa pentingnya peran arsitek dalam merancang bangunan.

Hal ini menunjukkan masyarakat masih belum memahami peran penting arsitek dalam pembangunan. masyarakat dapat mencari tahu dan mengenal peran arsitek dengan menggunakan internet akan tetapi masyarakat menghiraukannya dan tidak memanfaatkan jasa arsitek. Banyak *Mobile app* tentang arsitek yang terpapar diinternet akan tetapi itu tidak membuat masyarakat tertarik untuk membaca dan tertarik menggunakan jasa internet.

Untuk itu, perancangan sebuah *mobile app* menarik dan dapat memberikan pemahaman mengenai peran arsitek bagi masyarakat dan juga memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mencari seorang arsitek yang berkemampuan dan tanggung

jawab yang baik sebagai kontraktor. Sehingga masyarakat dapat memahami dan tertarik untuk memanfaatkan jasa arsitek.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- Tidak semua masyarakat mengetahui peran arsitek, banyak hal yang perlu dipahami dalam perancangan pembangunan maupun merenovasi, akan tetapi masyarakat diIndonesia masih jarang yang memerhatikan nilai estetika dan lebih mengikuti naluri sendiri, model rumah standar, dan selalu berpikir apa yang sudah ada saja,
  
- Masyarakat memilih tidak menggunakan jasa arsitek, banyak masyarakat yang masih berat hati untuk menggunakan jasa arsitek yang disebabkan masyarakat yang masih jarang mendengar kata arsitek terutama masyarakat yang jauh dari kota dan berada didesa, tidak hanya itu kendala disebabkan karena beratnya biaya jasa arsitek hal ini yang menyebabkan sebagian tempat Indonesia terlihat tertinggal lantaran takut akan pengeluaran berlebih demi estetika.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Penulis merangkum rumus masalah yang didapat dari latar belakang penelitian ini yang terdiri dua buah pertanyaan, yaitu :

1. Bagaimana mengenalkan peran arsitek kepada masyarakat?
2. Bagaimana merancang aplikasi untuk mengenalkan peran kepada masyarakat?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Batasan masalah pada perancangan ini menggunakan 5W1H, sebagai berikut :

1. What, Perancangan aplikasi media informasi pengenalan profesi arsitek kepada masyarakat
2. Who, Perancangan ini berperan sebagai wadah pemahaman kepada masyarakat untuk sedikit lebih dekat mengenal peran arsitek
3. Where, Perancangan ini mengobjekkan daerah kecil seperti kecamatan Bojong Gede.
4. When, Perancangan ini dibuat pada Maret 2020
5. Why, Untuk mengenalkan peran profesi arsitek di mata masyarakat
6. How, Menggunakan media aplikasi *Mobile App* sebagai media yang efisien di era IT ini terutama sebagian besar masyarakat telah memiliki *Smartphone*.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai cara pencarian data yang lebih berfokus pada studi literatur, wawancara, dan observasi :

1. Untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang betapa pentingnya peran arsitek dalam merancang sebuah pembangunan rumah atau bangunan lainnya.
2. Untuk mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dan unsur-unsur yang terdapat pada sistem perancangan sebuah rumah atau bangunan.
3. Dengan sebuah program atau aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal apa yang harus dipahami dalam pembangunan.

4. Menggunakan media yang praktis bagi masyarakat yang memberi kemudahan kepada masyarakat dalam menerima informasi terkait seorang arsitek yang dibutuhkannya.

## **1.5 Manfaat Permasalahan**

1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai peran arsitek.
2. Memberi kemudahan kepada masyarakat dalam mencari arsitek.
3. Menjadi alternatif baru bagi arsitek untuk menerima masyarakat.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk melengkapi data yang diperlukan untuk mencapai data yang sempurna penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

### **1.6.1 Studi Literal**

#### **a. Dokumen**

Buku-buku mengenai arsitek, buku pemahaman mengenai pelayanan dan pengenalan masyarakat, buku perancangan *Mobile app*, dan dokumen atau artikel lain yang berkaitan dengan arsitek.

#### **b. Referensi Desain *Mobile app***

Referensi yang dapat dicari secara jauh dari berbagai desain *mobile app* dari “sitebeat.com”, dan “pinterest.com”.

### **1.6.2 Observasi**

Observasi yang penulis lakukan adalah observasi partisipasi, penulis akan melakukan analisis terhadap hasil dari tempat yang kurang memanfaatkan profesi arsitek.

### 1.6.3 Wawancara

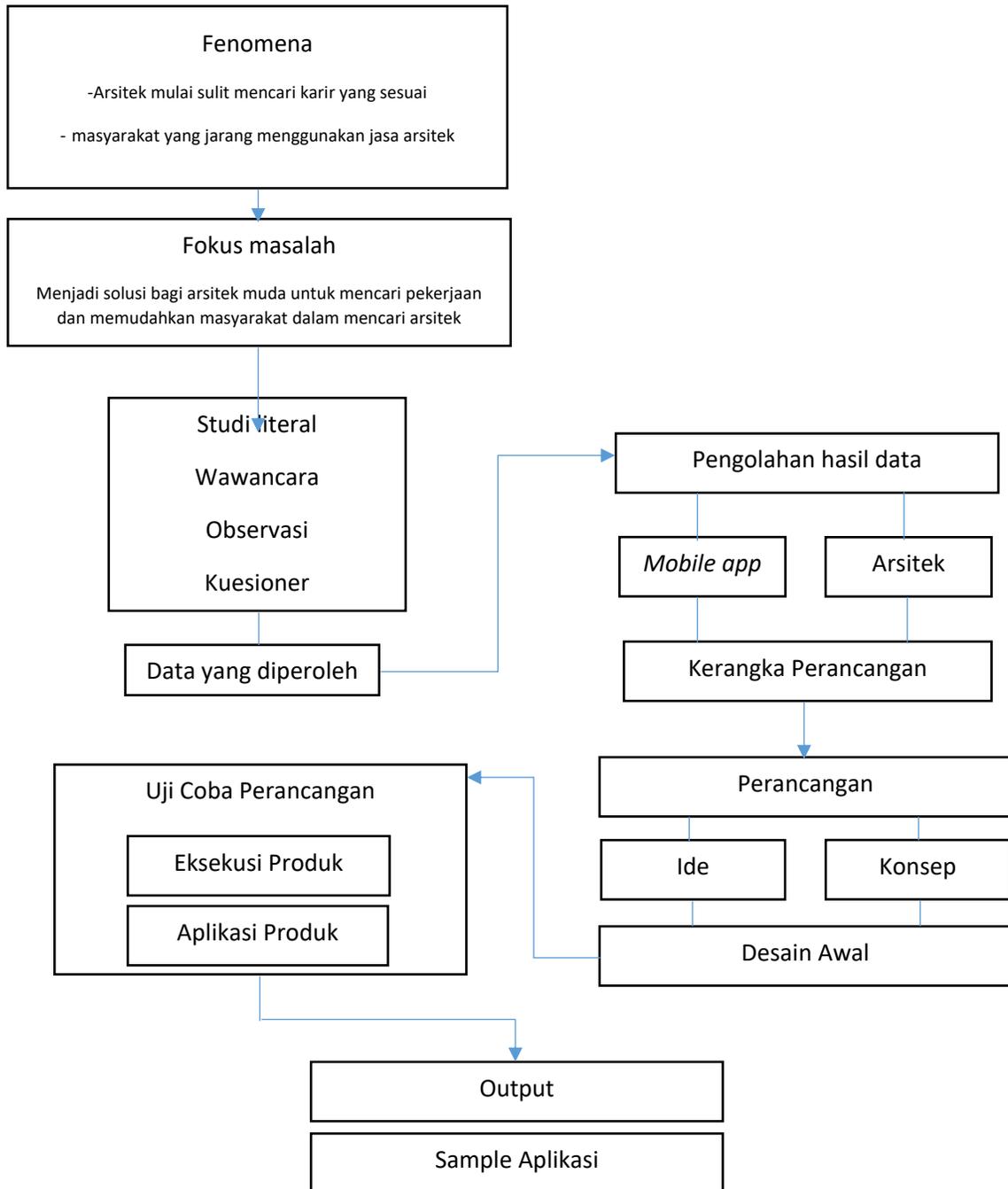
Penulis menggunakan metode wawancara semistruktur yang bertujuan agar dalam proses wawancara sedikit lebih bebas atau lebih santai, namun tidak merusak pondasi wawancara yang dilakukan. Dengan melakukan wawancara ini proses wawancara terasa lebih terbuka, memberikan responden untuk lebih berekspresi dengan ide atau pemikiran miliknya dan memungkinkan penulis mendapatkan masukan baru yang belum pernah penulis pikirkan. Wawancara akan dilakukan secara *face to face* dengan responden. Namun bila responden kesulitan untuk melakukan wawancara *face to face*, wawancara akan dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan media social seperti *WhatsApp* dan *line*. Berikut wawancara dilakukan kepada:

- a. KAD Firma Arsitektur - Konsultan Arsitektur, akan diwawancara mengenai fenomena arsitek yang sulit ditemukan dan jenjang karir yang minim.
- b. Indo Design Center (Arsitektur Jakarta), akan diwawancara tentang fenomena media pengenalan arsitek atau mengajak masyarakat menggunakan jasa arsitek yang jarang sekali tersebar diinternet.

### 1.6.4 Kuesioner

Melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber pengguna arsitek sebagai sample hasil pandangan pengguna, dan mengumpulkan sample dari masyarakat arsitek yang sudah pernah menggunakan jasa arsitek.

## 1.7 Kerangka Perancangan



( Tabel 1.1 Kerangka Penelitian )

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang dari fenomena yang diangkat, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang digunakan oleh penulis dari latar belakang fenomena dan masalah

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Menjelaskan mengenai data-data yang telah diperoleh dari studi Literal, observasi, wawancara, dan hasil analisis dari masalah.

### **BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN**

Melampirkan hasil yang didapat dari analisis masalah yang akan dikembangkan menjadi sebuah konsep yang didasari teori-teori yang digunakan

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan yang berisikan jawaban dari permasalahan dan point-point masukan baru sebagai pemenuh atau pelengkap dari perancangan.