

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Adicpto (2002) system pendidikan arsitektur memiliki keunikan dibandingkan dengan sistem pendidikan bidang-bidang lainnya. Pendidikan arsitektur mewarisi sistem pendidikan dari masa lampau yang tetap masih relevan samapai saat ini. Sistem magang masih menggunakan dalam kerja praktek maupun dalam studio yang merupakan warisan dari sitem pendidikan *Beaux-Arts*. Sedangkan *Learning by doing* dengan membuat model-model atau mengerjakan tugas-tugas rupa dasar di bengkel sekolah diwarisi dari *Bauhaus*.

Proses pendidikan arsitektur hingga saat ini masih bertumpu pada model pembelajaran studio. Model pembelajaran ini mengadopsi model pendidikan pada jaman *Beaux-Arts*, yang awalnya didirikan oleh Kaqrdinal Mazarin tahun 1648. Model ini pada awalnya mendidik murid-murid yang dianggap mempunyai talenta dibidang menggambar, melukis, patung dan arsitektur. Murid – murid bekerja di studio/atelier mendampingi para seniman (Empu) yang dipilihnya sebagai Master (Empu) untuk jadi Patronnya. Mereka belajar sampai suatu saat dianggap mampu berdiri sendiri. Ukuran keberhasilan seseorang anak didik adalah ketika berhasil memenangkan kompetisi yang secara rutin diadakan. Kuncinya adalah proses magang pada seorang seniman yang sudah dianggap Empu sebagai patron dan memenangkan kompetisi.

Studio Arsitektur sebagai wadah proses pendidikan calon arsitek diharapkan mampu membekali kompetensi para mahasiswa agar nantinya mampu tersertifikasi secara profesional. Menurut Salama (2001) “ *The design Studio is the melting pot of different types of knowledge thereby occupying the core of education of architects. It is the kiln where future architects are moulded. It is primary space where budding professionals explore their creative skills. Thus, the attitudes imbibed in the studio are those that young graduates take to the profession*”.

Pada hakekatnya studio arsitektur merupakan muara dari berbagai pengetahuan yang diintegrasikan pada kegiatan merancang. Mengacu kepada proses studio dimasa *Beaux-Arts* maka studio arsitektur pada masa kini sebaiknya dibimbing oleh tutor yang profesional dari kalangan praktisi. Diharapkan para mahasiswa dapat memperoleh informasi bagaimana kondisi nyata maupun masalah-masalah yang terjadi dalam proses merancang di masyarakat. Fenomena ini mampu membentuk kebanggaan atas profesinya dengan melihat figure-figure tutornya yang merupakan ujung tombak keberhasilan proses pendidikan arsitektur , proses keberhasilan ini sangat dipengaruhi sejauh mana hubungan interaksi terjalin dengan baik dan lamanya pembimbingan di studio. Para Tutor harus mampu menjadi fasilitator sekaligus stimulator kreativitas para mahasiswa pada proses merancang.

Manajemen atau pengelolaan secara umum adalah pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan. Sedang pengajaran lebih menunjuk pada suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan, pengetahuan,

keterampilan dan sikap oleh subyek yang sedang belajar (Arikunto, S 1980). Kebutuhan manajemen pengajaran desain berhubungan langsung pada perwujudan hasil karya desain arsitektur oleh mahasiswa. Untuk mewujudkannya tidak hanya bakat tetapi membutuhkan cara berpikir desain melalui pelatihan di studio arsitektur. Sebagai wadah kegiatan, di studio mahasiswa dilatih untuk mempelajari, mempraktekkan visualisasi dan representasi, mempelajari bahasa baru serta dibina berpikir secara desain. Pelatihan tersebut memperhatikan peran pembimbing selain dosen sebagai Pembina mata kuliah. Keterlibatan bersama antara seluruh personil pelaku termasuk subyek mahasiswa membentuk suatu jaringan komunikasi yang dinamis dan terpadu dan diwadahi di sebuah fasilitas yang dinamakan studio.

Adapun definisi studio menurut Susilo (1998) diuraikan sebagai berikut : Studio merupakan tempat studi yang dibentuk dari kata latin *studere*, yang berarti menekuni dan dalam bahasa inggris, *study* berarti belajar dan *student* adalah pelajar. Karena studi arti sesungguhnya adalah menekuni, maka studio bukan sekedar tempat belajar semata-mata. Bertekun dalam studi berarti berpikir dengan berbagai variasi dengan kombinasi filsafat, ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan juga seni. Secara simulative berbagai permasalahan dari kehidupan nyata dicoba ditemukan, dianalisis, disusun sesuai peringkat prioritas, disintesis sebagai suatu alternative pemecahan berikut evaluasi bertahap sesuai daur proses berdasarkan system proses masukan-keluaran secara metodologis dan tematis.

SBL merupakan metode pembelajaran yang harus diselenggarakan secara professional, efektif, dan efisien sehingga dalam pelaksanaannya dilakukan berbagai upaya terobosan (improfisasi) agar dapat memberikan hasil terbaik. Terdapat keragaman metode pembelajaran studio, tergantung pada kepentingan dan tujuan masing-masing perguruan tinggi penyelenggara. Namun terdapat beberapa koridor SBL seperti :

- (1). Perbandingan pembelajaran perancangan melalui lingkungan alam untuk memperkaya wawasan dalam merancang lokasi yang mendukung (melalui kegiatan di luar ruang;
- (2). Pemodelan studio perancangan arsitektur yang terintegrasi dengan mata kuliah pendukung sebagai akumulasi efisiensi dalam melatih berfikir kritis yang merupakan pembelajaran sepanjang hayat;
- (3) konstruktivistik merupakan alternatif pembelajaran studio arsitektur yang member kebebasan kepada mahasiswa sehingga membangkitkan kreatifitas secara optimal;
- (4) Tugas Akhir dengan metode non studio memungkinkan keuntungan yang berpihak pada kebebasan mahasiswa untuk secara mandiri berlatih mengelola waktu dan pemikiran secara bertanggung jawab (IT, software);
- (5) Studio kontekstual mempunyai potensi menunjang pembelajaran dalam proses merancang arsitektur melalui pustaka, kritik, riset, dan solusi masalah secara actual dan akurat (APTARI, 2009).

Sedangkan dalam proses asistensi studio, menurut Priyanto Sunarto (DKV ITB) dan Iwan Ramelan (Adwi Cipta Design) bahwa perbandingan (rasio) ideal agar

pembelajaran berjalan efektif adalah 1: 15, bahkan untuk seni rupa 1:5 (Majalah Desain Grafis, Concept, vol.02 edisi 11, 2006). Dengan demikian peserta didik akan lebih terlayani dalam hal bimbingannya. Jelas hal ini sangat berbeda dengan sistem SKS yang lebih terfokus, salah satunya, kegiatan tatap muka di kelas yang dilakukan oleh seorang pengajar tunggal.

Dari kajian telaahan teori dan pustaka diharapkan menumbuhkan gagasan yang mendasari penelitian tindakan dalam mengimplementasikan metode *Studio-Based learning*, sehingga diperoleh desain dan strategi pembelajaran di kelas studio perancangan arsitektur yang efisien dalam pengelolaan dan efektif dalam prosedur sebagai hipotesis tindakan dalam penelitian ini.