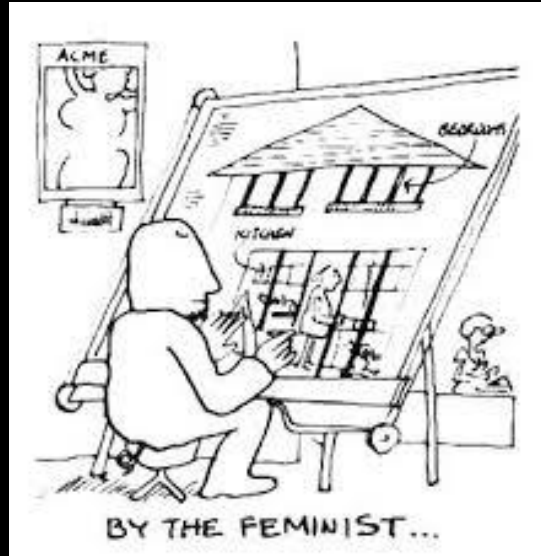


Lanjutan ...

# MODUL-1

## PROYEK ARSITEKTUR DAN JASA ARSITEK



## TOPIK-2

### PERAN ARSITEK DALAM TIAP TAHAPAN PROYEK

Dr. Cut Nuraini, ST., MT.  
Architecture Program, Institut Teknologi Medan



# PERAN ARSITEK DALAM PROYEK PEMBANGUNAN

1. Arsitek sebagai KOORDINATOR PROYEK konstruksi, yang :

a. Memiliki integritas pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu,  
( perannya terutama pada :  
Tahap Permulaan dan Persiapan/Rancangan Skematik)

b. Mampu menyelesaikan masalah,  
( perannya terutama : Tahap Persiapan/Rancangan Skematik) dan atau Identifikasi Masalah

c. Dapat berperan sebagai **manajer** sekaligus mediator/ perantara.

( perannya terutama : Tahap Pengembangan Rancangan, Penyiapan Dokumen Konstruksi, Penawaran dan Perundingan, juga Taap Tata Laksana Kontrak Konstruksi



Supervisi

## 2. Arsitek sebagai PEMBUAT DESAIN bangunan :

### a. Merencana

Pemrograman (Kompilasi Data) – Analisis – Konsep

### b. Merancang

Sintesis (Desain)

Perannya terutama pada Tahap Rancangan Skematik dan Pengembangan Rancangan



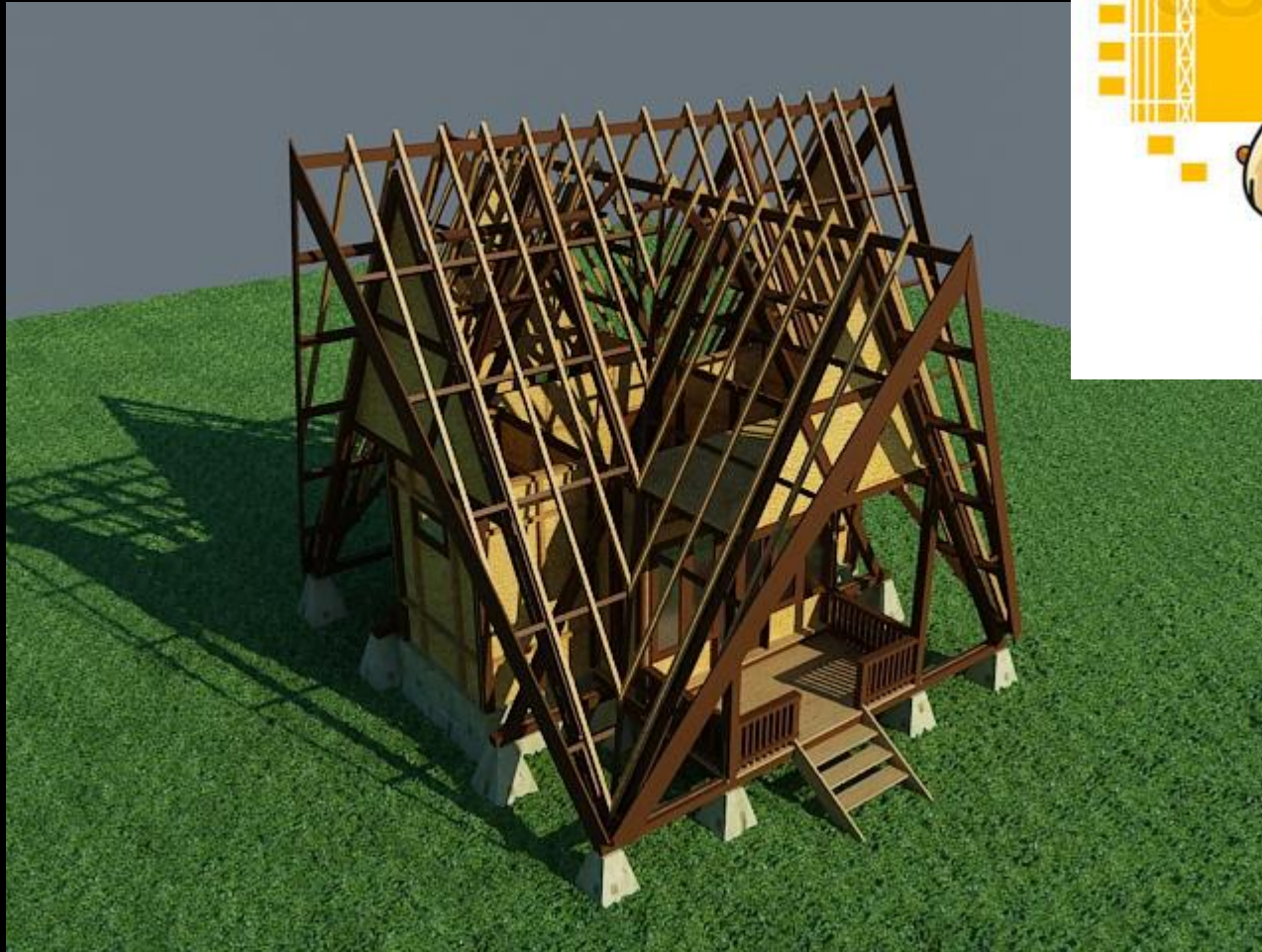
## 3. Arsitek sebagai TEKNISI LINGKUNGAN yang tahu bagaimana menyediakan atau mewujudkan kondisi lingkungan yang sesuai dengan keinginan / kebutuhan manusia.

Tahap Tata Laksana Kontrak Konstruksi





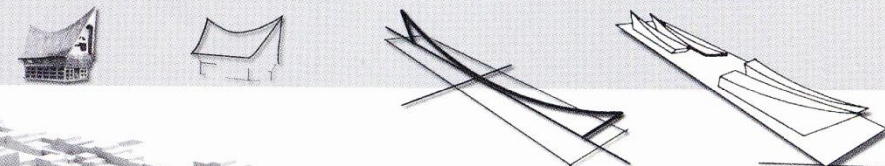
4. Arsitek sebagai seorang spesialis untuk  
MENDESAIN dan MENGHASILKAN  
SISTEM KOMPONEN dan SISTEM  
STRUKTUR BANGUNAN





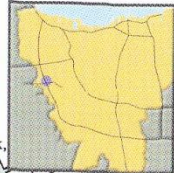
# 5. Arsitek sebagai seorang ARTIS yang MEMPRESENTASIKAN DESAIN untuk menciptakan kesan-kesan khusus untuk tujuan KOMUNIKASI proyek dan PEMASARAN.


## Project



## Site: Indonesia, Jakarta.

Mega Kebun Jeruk





Water Park  
Commercial Area  
Public Access Water Park  
Office Building

- "Urban Landmark, from highway"
- "Direct relation with Botanic Garden"
- "Green Architecture parameter"

**Water Park**  
Swimming pools with waterfalls.  
Water flows.  
Water Slides from 2 different levels.  
Sanitaries.  
Jumping platform.  
Partially-covered roof.

**Commercial Area**  
Food & Drinks beverages in 2 levels.  
Public Sanitaries.  
Public Phone.  
Fast exit doors.

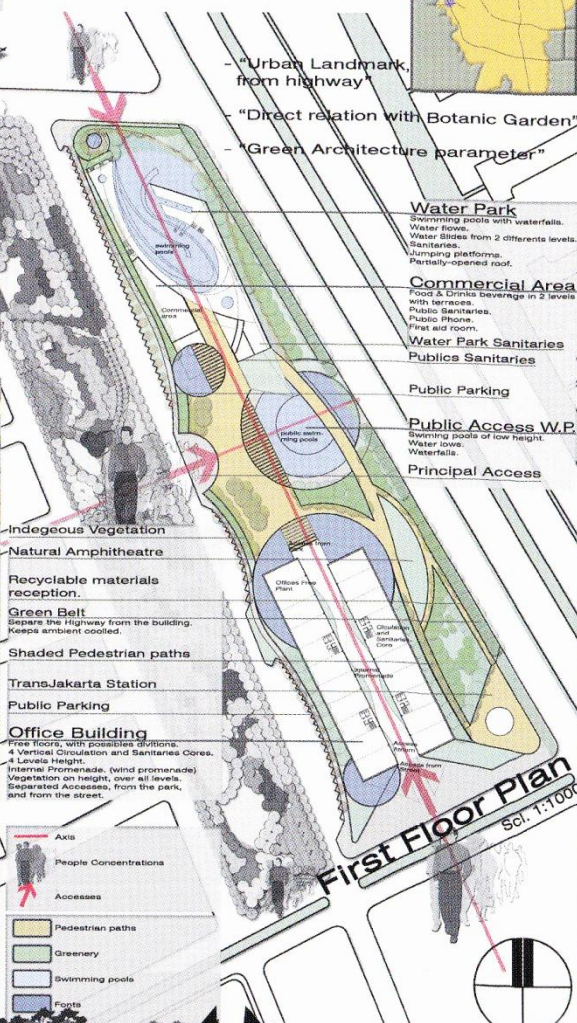
**Water Park Sanitaries**  
Public Sanitaries

**Public Parking**

**Public Access W.P.**  
Swimming pools of high height.  
Waterfalls.

**Principal Access**

Indeigenous Vegetation  
Natural Amphitheatre  
Recyclable materials reception.  
**Green Belt**  
Separate the highway from the building.  
Keep ambient cooled.  
Shaded Pedestrian paths  
TransJakarta Station  
Public Parking  
**Office Building**  
Five floors, with possible divisions.  
4 Vertical Circulation and Sanitaries Cores.  
4 Levels Height.  
Internal Promenade, (wind promenade)  
Vegetation on height, over all levels.  
Separated Accesses, from the park, and from the street.



**First Floor Plan**  
Sol. 1:1000

Axis

People Concentrations

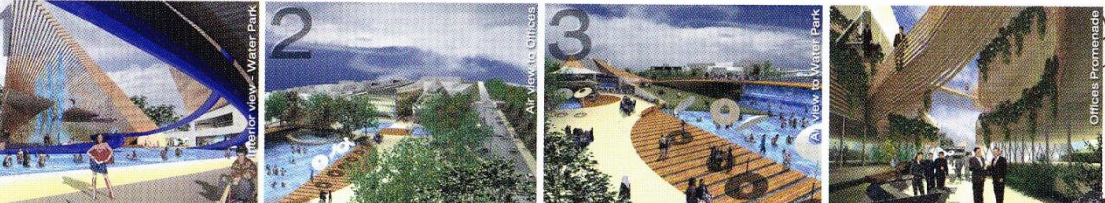
Accesses

Pedestrian paths

Greenery

Swimming pools

Fountains



1. Water Park view - Water Park  
2. Office view - Office  
3. Water Park view - Water Park



# Proses Dalam Arsitektur : Panjang dan Tidak Mudah

IDE .....> Wujud Ide/ OBYEK

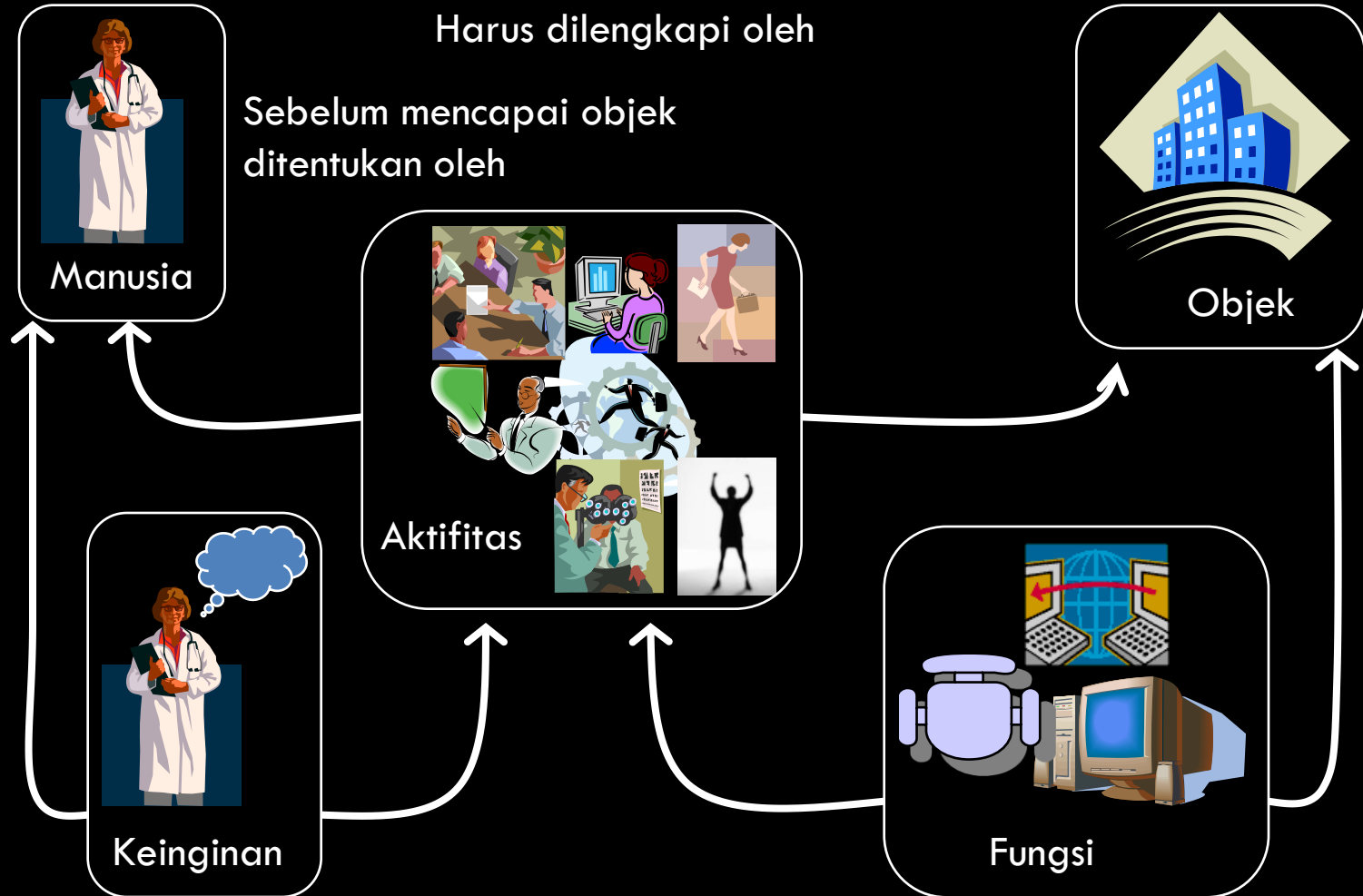
Keinginan/  
Tujuan

Aktifitas

Fungsi-fungsi yang  
mendukung OBYEK

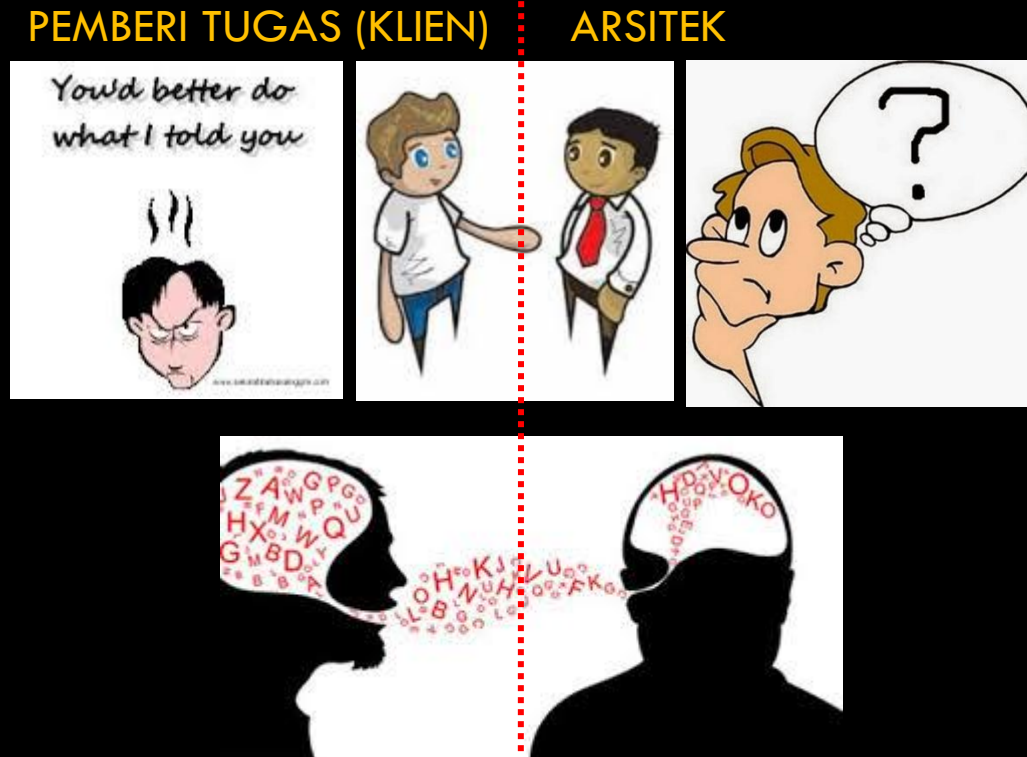
Harus dilengkapi oleh

Sebelum mencapai objek  
ditentukan oleh



Apabila arsitek akan menciptakan suatu wadah fasilitas yang layak bagi manusia, arsitek harus mengerti tentang :

1. Maksud-maksud yang diinginkan manusia (Klien)
2. Informasi-informasi yang mendetail tentang kebutuhan manusia (dalam hal ini pemberi tugas/Klien)



HUBUNGAN ARSITEK DENGAN PEMBERI TUGAS (KLIEN)

Dalam mencari informasi-informasi, arsitek mengumpulkan data dari pemberi tugas dan dari pihak-pihak lain yang terkait.

ARSITEK harus mengetahui :

- a. siapa pemberi tugas,
- b. apa yang ingin dicapai pemberi tugas,
- c. apa saja yang dibutuhkan dan sebagainya.

PEMBERI TUGAS harus :

- a. memberi keterangan siapa yang akan memakai bangunan,
- b. apa keinginan dan tujuannya,
- c. kegiatan apa yang harus ditampung oleh bangunan tersebut,
- d. bagaimana penampungannya agar kegiatan tersebut dapat berlangsung dengan lancar.





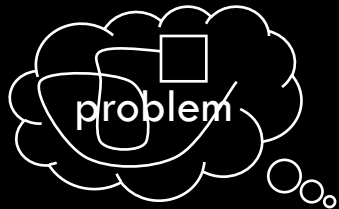
Persepsi harus  
SAMA

ARSITEK

PEMBERI  
TUGAS  
(KLIEN)

Pengumpulan data tidaklah selalu mudah dan lancar, untuk itu diperlukan suatu komunikasi yang baik antara ARSITEK dan PEMBERI TUGAS agar tujuan semula dapat tercapai.

# HUBUNGAN PEMBERI TUGAS DENGAN ARSITEK



untuk mewujudkan gagasan



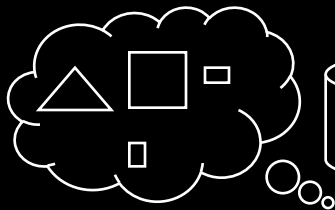
ARSITEK



Pemberi tugas mengajukan gagasan kepada arsitek



PEMBERI TUGAS



Arsitek memperoleh data dari pemberi tugas melalui sebuah proses



Tetapi, Arsitek juga mencari data dari sumber lain



ARSITEK

Misalnya, melalui :

- Wawancara dengan pemberi tugas
- Pemberi Tugas menyampaikan keinginan-keinginan



PEMBERI TUGAS

Arsitek menggabungkan data dengan keinginan si pemberi tugas

ARSITEK



Hmmm .....  
Solar House ?



Ide : Solar House !!

PEMBERI TUGAS



Semua data diproses secara sistematis untuk mewujudkan keinginan pemberi tugas

Oke, Solar House DEAL !!





## KESIMPULAN MODUL-1

1. Proses perancangan dilakukan untuk menciptakan suatu karya arsitektur sebagai wadah manusia beraktifitas
2. Setiap perancangan arsitektur akan sangat bergantung pada PERMASALAHAN perancangan yang dihadapi, sehingga setiap kasus perancangan akan menuntut proses perancangan yang berbeda, agar TUJUAN PERANCANGAN dapat tercapai
3. Dalam melaksanakan tugasnya, arsitek memiliki banyak peran, yaitu sebagai DESAINER BANGUNAN, MEDIATOR proyek, KOORDINATOR PROYEK konstruksi, TEKNISI LINGKUNGAN, SPESIALIS DESAIN SISTEM KOMPONEN DAN STRUKTUR BANGUNAN serta menciptakan PRESENTASI DESAIN yang mengesankan Klien
4. Agar menghasilkan karya arsitektur yang sesuai dengan keinginan pemberi tugas, maka harus ada PERSAMAAN PERSEPSI antara ARSITEK dengan PEMBERI TUGAS melalui pertukaran INFORMASI, DATA dan IDE atau GAGASAN
5. Proses perancangan yang umum terdiri atas lima tahap, yaitu permulaan (rancangan skematik), Persiapan (pengembangan rancangan), Pengajuan Usul (dokumen konstruksi), Evaluasi (Penawaran/Perundingan) dan Tindakan (Tata laksana kontrak konstruksi)

## LATIHAN

Cobalah mempelajari sebuah proyek sederhana. Gambarkan secara skematik/ ilustrasikan proses tahapan/daurnya menurut pemahaman Anda.

Lengkapi deskripsi Anda dengan ilustrasi/sketsa gambar dan diagram yang mendukung (seperti pada contoh-contoh yang telah diberikan pada saat perkuliahan berlangsung !!