

**P4M SEBAGAI SARANA PENUNJANG
METODE DESIGN AND SELL
DALAM PROSES STUDIO PERANCANGAN
Pada Jurusan Teknik Arsitektur UPN "Veteran" Jawa Timur**

Ninie Anggriani
Dosen Jurusan Teknik Arsitektur
UPN "Veteran" Jatim

ABSTRAK

Metode belajar mengajar di pendidikan arsitektur selama ini menggunakan sistem Teori/perkuliahan dan "Praktek/Studio" sebagai latihan ketrampilan, yang mempunyai banyak kelemahan. Pendidikan arsitektur sudah sepatutnya mengenal proses yang profesional. Melalui P4M dengan metode *design and sell* profesionalisme lulusan dapat diwujudkan. Untuk menunjang metode tersebut yang dapat dilakukan antara lain; pengembangan kurikulum dan silabus, pengembangan kemampuan staff pengajar, pengembangan fasilitas dan pengembangan kemampuan mahasiswa.

Kata kunci : *metode, design and sell, pengembangan.*

PENDAHULUAN

Tidak siap pakai dan tidak sesuai dengan dunia kerja adalah masalah klasik dalam pendidikan tinggi. Adanya konsep "*link and match*" yang menurut Wardiman Djoyonegoro (2007) merupakan salah satu solusi dalam pengurangan terhadap tingginya angka angkatan kerja yang tidak tertampung dalam lapangan kerja dan kemudian muncul berikutnya konsep kompetensi, tetapi berhasil tidaknya jurusan/Perguruan Tinggi untuk mengatasi masalah tersebut sebenarnya tergantung pada bagaimana kita mengaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya perubahan paradigma dalam pendidikan tinggi yang mencakup konsep-konsep antara lain; pembagian faedah, privatisasi, efisiensi/produktivitas, orientasi pada konsumen, memusatkan belajar bukan mengajar, pendidikan merupakan hal yang dinamis, pendidikan harus relevan dengan kebutuhan masyarakat. Maka, sebenarnya salah satu tugas pokok pendidikan adalah "persiapan untuk kehidupan kerja". Dimana lembaga-lembaga pendidikan itu selain memberikan pengetahuan umum kini juga mempersiapkan tenaga kerja dalam

masyarakat, menyalurkan sesuatu keahlian, ketrampilan, atau kecakapan tertentu kepada calon-calon tenaga kerja.

Sekarang pendidikan tinggi khususnya arsitektur dituntut untuk dapat menyiapkan peserta didik sehingga pada akhirnya mereka memiliki kemampuan akademik dan atau profesional yang cukup sebagai anggota masyarakat yang berkiprah sesuai pendidikan yang ditempuhnya. Setelah tamat mereka harus mampu menerapkan dan mengembangkan diri sesuai dengan tuntutan yang akan selalu berkembang dimasyarakat.

Salah satu faktor penting agar tercapai tujuan proses pendidikan arsitektur tersebut adalah metode belajar mengajarnya. Selama ini metode belajar mengajar di pendidikan arsitektur secara umum sama dengan bidang lain, yaitu dengan Teori perkuliahan dan "Praktek/Studio" sebagai latihan ketrampilan dimana mahasiswa dilatih mengembangkan imajinasinya dalam bentuk suatu gambar disain. Namun kecenderungan saat ini, bahwa dengan kegiatan studio saja tidak cukup untuk membekali kemampuan mahasiswa yang dihasilkan hanya terbatas ketrampilan menggambar. Terlebih dengan kemajuan teknologi perangkat keras dan lunak komputer yang telah mendapat menggantikan metode tersebut, dengan segala kelebihan-kelebihannya.

PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran yang terjadi sampai saat ini di jurusan T. Arsitektur UPN "Veteran" Jawa Timur seperti terlihat dibawah:

Mata Kuliah Teori

Mata kuliah teori relatif masih bersifat monolog, yaitu:

- Dosen menerangkan, menjelaskan dan memberi contoh.
- Mahasiswa bertanya, setelah diberi kesempatan
- Dosen menjawab pertanyaan tersebut.

Dalam kenyataannya dosen pada awal minggu pertama perkuliahan menjabarkan rencana materi perkuliahan dan literatur (SAP/GBPP sampai Kontrak Perkuliahan) yang digunakan serta tata tertib dan aturan penilaiannya. Pada setiap perkuliahan, awal waktu sampai dengan berakhir dosen menjelaskan materi yang diajarkan dan sekali waktu memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya dan diwajibkan

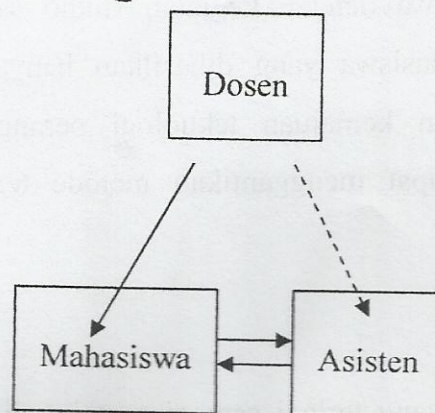
sendiri oleh dosen yang bersangkutan. Akibatnya hanya beberapa mahasiswa saja yang berani bertanya dan kelas kurang hidup, kecuali sifat dosen dikenal dan menawarkan mahasiswa untuk dapat disela dengan pertanyaan pada waktu beliau menerangkan.

Fakta yang ada, sangat sulit membangkitkan minat mahasiswa untuk mau membaca buku-buku yang dianjurkan untuk dibaca. Sewaktu ditanya untuk *me-recall* kuliah yang telah diberikan pada minggu sebelumnya, yang terjadi tidak ada jawaban apapun dari mahasiswa. Ini terjadi pada mahasiswa semester V (lima).

Mata Kuliah Studio

Pada mata kuliah Studio, proses belajar mengajar yang terjadi, antara lain:

- Dosen menjelaskan tugas
- Pengarahan terhadap Asisten Dosen
- Mahasiswa Konsultasi Pada Asisten
- Asisten Memberikan *Advis*
- Dosen/Asisten berkedudukan sebagai klien/owner imajiner



Gambar 1. Proses Belajar Mengajar Studio Konvensional

Untuk perkuliahan studio, dilaksanakan sebagaimana berikut;

Pada awal minggu kegiatan studio, dosen menjelaskan rencana tugas dari jenis objek arsitektur, tema rancangan sampai dengan tuntutan-tuntutan sesuai tingkat studionya (SPA I s/d V). kemudian mahasiswa mengerjakan sesuai skedul yang ada/ yang dibuatnya dan selalu konsultasi kepada asisten dosennya atau dosen

pada setiap kegiatan studio dan disarankan alternative-alternatif yang sebaiknya bisa dilakukan untuk perbaikan.

Pada kenyataannya, selama mengerjakan rancangan fisik, mahasiswa hanya terpaku pada pekerjaannya. Jarang bahkan tidak ada yang menaruh dan melihat buku pustaka dimejanya. Yang dibaca biasanya hanya buku standar arsitektur, itupun pinjam. Terlihat bahwa orientasinya pada produk atau hasil akhir rancangannya. Apakah alokasi waktu untuk studio kurang panjang, sehingga terkesan mahasiswa tidak sempat melihat buku? Selanjutnya bagaimana mahasiswa bisa mempunyai ide atau berkreasi kalau tidak pernah melihat/membaca buku? sewaktu ditanya buku apa yang menjadi acuan, si mahasiswa malah kebingungan, ini terjadi mulai studio perancangan I sampai dengan yang dalam proses tugas akhir.

Pada contoh lain, yang berkaitan dengan mata kuliah yang menekankan pada diskusi dan seminar. Pada saat melakukan diskusi dan menulis (dikelas), mahasiswa tidak membawa pustaka apapun. Mereka berbekal tangan kosong dan otak yang kemampuan memorinya terbatas. Sehingga dalam diskusi tidak ada argumentasi secara akademik yang dapat bertanggung jawab.

Jika dilihat dari apa yang ada diatas maka, terlihat bahwa masih menekankan pada kegiatan asistensi atau bimbingan pada pengajar. Para mahasiswa bergiliran asistensi kepada pembimbing yang bertindak selaku arsitek utama dengan penilaian benar atau salah. Kemajuan rancangan dari mahasiswa tergantung kepada persetujuan dari pembimbingnya. Penilaian dari tugas mengacu pada hasil akhir rancangan tidak mencermati proses dari perkembangan rancangan yang dilaksanakan.

Hambatan/permasalahan yang dijumpai dalam proses belajar mengajar yaitu:

- Mahasiswa masih sangat tergantung pada apa yang diinstruksikan oleh dosen yang bersangkutan. Artinya mereka tidak bisa berpikir mandiri, harus dituntun/diperintah terlebih dahulu.
- Mahasiswa tidak punya inisiatif untuk mencari buku acuan, apalagi membaca. Harus "dipaksa" mencari dan membaca buku. Artinya minat baca kurang.
- Etos belajar masih lemah.
- Respon mahasiswa serba lamban dan tidak partisipatif.

- Kemampuan menulis mahasiswa masih rendah, meskipun memakai bahasa Indonesia.
- Waktu terlalu banyak dihabiskan untuk pekerjaan teknis, sehingga tidak ada waktu untuk membaca.
- Lemah dalam berargumentasi.

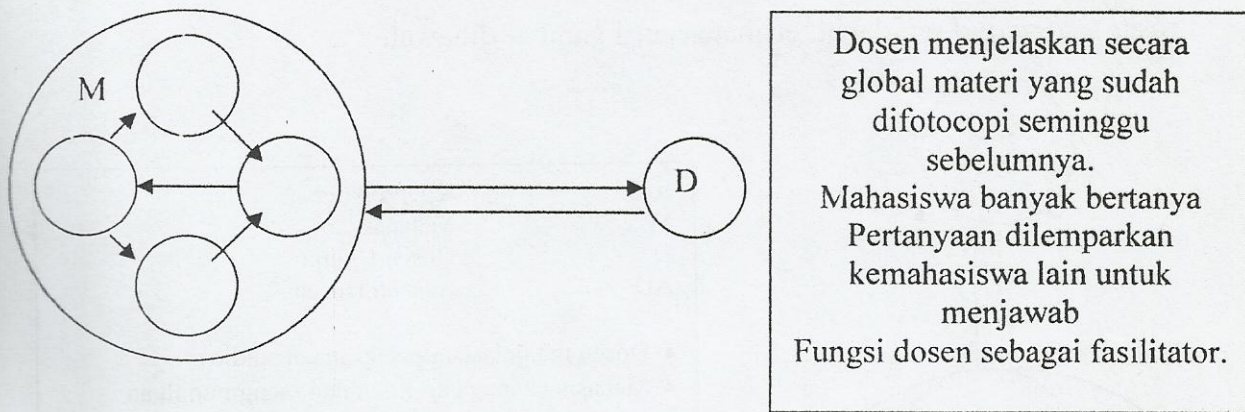
P4M sebagai Tempat Praktek Mahasiswa

Kaitan Pendidikan Arsitektur dengan kebutuhan masyarakat pada dasarnya dimungkinkan diadakan melalui pengembangan dan perbaikan pelaksanaan metode “studio” untuk matakuliah-matakuliah perencanaan dan perancangan arsitektur. Pendidikan arsitektur sudah sepatutnya mengenal proses yang dikenal secara profesional. Dalam dunia industri yang menghasilkan produk-produk fisik, secara umum telah mengenal dan harus melalui proses desain, *build* dan *sell*. Karena tanpa terkaitnya ketiga komponen itu dalam suatu proses yang efisien akan menimbulkan kesulitan yang besar dalam menjual hasil karya dalam suasana kompetisi (internasional) yang menjadi syarat utama pada ekonomi pasar.

Program Pengembangan Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M), yang secara tidak langsung juga menangani berbagai macam “proyek” pembangunan yang tentunya berkaitan langsung dengan klien, hal ini sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar yang berkaitan dengan studio perancangan.

Mata Kuliah Teori

Pemahaman yang didapatkan dalam mengikuti Mata Kuliah Teori diharapkan bisa dipakai dan dikembangkan dalam Mata Kuliah Studio, artinya Mata Kuliah Teori diharapkan membantu terlaksananya dan berhasilnya Mata Kuliah Studio. Metode “monolog” tidak sesuai lagi untuk mata Kuliah Teori, karena lebih banyak menyebabkan mahasiswa pasif dan tidak berkembang. Untuk memperlancar dan membantu berhasilnya Mata Kuliah Studio dengan metode *design and sell* akan sangat bagus digunakan metode “*Brain storming*” untuk mata kuliah Teori. Metode *brain storming* akan sangat membantu mahasiswa bersifat aktif dalam mengikutinya. Secara lengkap digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2. Pengajaran "Brainstorming"

Mata Kuliah Studio

Tujuan pelaksanaan Studio dengan metode *design and sell* ini adalah :

1. agar mahasiswa siap menghadapi dunia kerja
2. karyanya dihargai/dinilai
3. pengalaman bersentuhan dengan dunia kerja.

Kuliah studio dengan metode *design and sell* menuntut mahasiswa untuk selalu siap dan aktif setiap saat. Dosen pada minggu pertama pertemuan harus menjelaskan pelaksanaan studio dengan menggunakan metode *design and sell*. Pada awal studio mahasiswa harus melihat pasar untuk mendapatkan klien sesuai persyaratan yang diminta dosen yang ditentukan oleh tingkat studio itu sendiri.

Dari klien yang didapat mahasiswa harus memperoleh informasi data-data lengkap sejak dari keinginan, tentang bentuk, ruang *style* dan lokasi dimana proyek/tugas akan dibangun sampai biaya yang disediakan oleh klien. Dari sini mahasiswa membuat TOR yang seolah-olah dibikin oleh klien tentang proyek/tugas yang akan diselesaikan dalam satu semester. Selanjutnya proses studio dari tahap konsepsi sampai dengan tahap pra rancangan yang selalu dikonsultasikan kepada dosen utama, asisten dosen dan klien secara berkala.

Proses menjual (*sell*) sudah bisa dilakukan pada waktu pengumpulan informasi sampai dengan disetujuinya TOR. Ini yang berbeda antara proses menjual dalam dunia konsultasi arsitektur dengan proses menjual dalam dunia industri. Proses menjual dalam dunia konsultasi arsitektur dilakukan pada waktu pengungkapan kemampuan mendisain, pengungkapan ide rancangan dan kualitas karya yang

masih perlu dikembangkan. sebagai contoh tugas SPA IV yang mempunyai konteks *capital investment*, maka mahasiswa mencari *owner* hotel melati yang akan dikembangkan menjadi hotel berbintang, bangunan yang ada dianggap tidak ada atau dikembangkan saja tergantung keinginan dari klien/*owner* itu sendiri. Disinilah kemampuan negosiasi dan *selling* dari mahasiswa dipraktikkan dan diuji. Disinilah kemampuan sebagai calon arsitek juga diuji, karena dimungkinkan klien akan minta *advise* dan digambarkan ide-ide, apakah ide dari klien maupun ide usulan dari mahasiswa sebagai bentuk penawaran dan unjuk kebolehan agar mendapat kepercayaan untuk menyelesaikan tugas/proyek tersebut.

Pengembangan yang harus dilakukan, meliputi:

1. Untuk mendukung penerapan model ini secara menyeluruh, dari semester awal sampai semester akhir diperlukan sedikit perubahan dengan diperkaya mata kuliah-mata kuliah yang berhubungan dengan *sell* atau bagaimana menjual (ide dan karya) apa yang dihasilkan. Dengan demikian silabus per mata kuliah juga semestinya menyesuaikan.

2. Pengembangan kemampuan staff pengajar.

Karena staf pengajar merupakan komponen yang langsung berhubungan dengan objek/mahasiswa mau tidak mau kemampuannya harus ditingkatkan dan disesuaikan. Untuk itu akan sangat bagus jika diadakan *teaching improvement* bagi para staf pengajar khusus untuk metode pengajaran ini.

3. Pengembangan Fasilitas

Fasilitas perlu dikembangkan dengan penambahan ruang simulasi bagaimana bernegosiasi dan menjual. Akan sangat membantu jika ada ruang khusus untuk pameran tetap bagi karya yang ada.

4. Pengembangan Kemampuan Mahasiswa

Untuk mahasiswa manfaat yang akan diperoleh adalah:

1. kemampuan kreatifitas akan meningkat
2. kemampuan bernegosiasi meningkat karena dipraktikkan langsung
3. kemampuan menjual hasil karya maupun idenya meningkat
4. meningkatnya keberanian berbicara dengan pihak lain
5. wawasannya akan meningkat pesat karena banyak berhubungan dengan orang lain dengan berbagai disiplin keilmuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk menunjang keberhasilan metode pembelajaran dan pengajaran ini, setiap *stake holder* diharuskan mengikuti pembekalan dan pengkayaan (*teaching Improvement*). Dengan demikian tercipta iklim dan motivasi yang sama dari setiap yang terlibat dalam suksesnya pendidikan arsitektur untuk menghasilkan suatu lulusan dengan kemampuan mendisain dan menjual yang tinggi.

PUSTAKA

- Wardiman Djoyonegoro, 2007, *Konsep Link and Match dalam Perguruan Tinggi*, Seminar Nasional UPN "Veteran" Jawa Timur, Surabaya.
- Joko Triwinarto S., 2000, *Metoda Pembelajaran Pada Pendidikan Arsitektur Dalam Pergeseran Paradigma Perguruan Tinggi*, Seminar Nasional Pendidikan Arsitektur Meniti Masa Depan..
- Priyoto, 2000, *Metode Design and Sell.*, Seminar Nasional Pendidikan Arsitektur Meniti Masa Depan.