

## PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI PENGENALAN PROFESI ARSITEK KEPADA MASYARAKAT

*Media Application Design Introduction Of Architect Profession Information To The Community*

Guntur Mulia Santoso Putra, Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn, Diani Apsari S.Ds.  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom University  
Jl.Sukapura. Deyeuhkolot, Bandung

gunturmsp@student.telkomuniversity.ac.id, taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id

### Abstrak

Saat ini banyak sekali perkembangan dibidang infrastruktur, pembangunan rumah moderen dan sebagainya, akan tetapi diIndonesia masih banyak masyarakat yang belum memahami apa itu keindahan dari pembangunan yang membuat rumah diIndonesia banyak yang terlihat ketinggalan tren, dari kebanyakan alasan enggan untuk mengenal dan memanfaatkan jasa arsitek dikarenakan masyarakat tidak mengetahui peran arsitek sebenarnya. Dalam mencari data, perancang akan melakukan pengumpulan data dengan metode literatural pada buku yang berkaitan dengan arsitek dan sebuah metode perancangan desain *mobile app* yang menarik, metode observasi terhadap arsitek yang bekerja sebagai kontraktor, wawancara kepada pengembang *mobile app* dan seorang dosen interior yang memiliki ilmu arsitek, dan kuesioner kepada masyarakat untuk peninjauan data lebih lanjut. Dengan penelitian ini memberikan pemahaman bahwa arsitek memiliki peran penting dalam pembangunan.

Kata Kunci : Arsitek, *mobile app*, Masyarakat

### Abstract

*Currently there are a lot of developments in the field of infrastructure, modern home construction and so on, but in Indonesia there are still many people who do not understand what the beauty of construction is that makes homes in Indonesia look a lot behind the trend, from most reasons are reluctant to know and utilize the services of architects because not knowing the true role of the architect. In searching for data, the designer will collect data using the natural method in books relating to architects and an interesting mobile app design design method, observation methods for architects who work as contractors, interviews with mobile app developers and an interior lecturer who has architectural knowledge , and a questionnaire to the public for further data review. This research provides an understanding that architects have an important role in development.*

*Keywords : Arsitek, Mobile app, Community*

## Pendahuluan

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 seorang 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 keindahan 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.

### 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.

### Rumusan Masalah

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

### Tujuan Masalah

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 di perhatikan dan unsur-unsur yang terdapat pada sisten perancangan sebuah rumah atau bangunan.
3. Dengan sebuah program atau aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal apa yang harus dipahami dalam pembangunan.

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

## Landasan Teori

### Arsitek

Menurut (Purnama Salura, 2015:16). Seorang arsitek mestinya membuat bangunan yang bersintesa dengan lingkungan alam dan lingkungan manusianya. Lalu, bangunan itu diapresiasi oleh masyarakat sebagai sebuah hasil karya arsitektur. Nah, jika masyarakatnya mempunyai pemahaman yang sama dengan pemahaman sang arsitek, karya sang arsitek akan dapat diterima. Sebaliknya. Jika, pemahamannya tidak sama, karya arsitektur tadi akan *divonis* buruk dan tidak berhasil. Jadi hubungan ketiga kelompok tersebut sangat erat, dan saling mempengaruhi.

### Arsitektur

Arsitektur adalah ilmu yang mempelajari seni bangunan atau ilmu merancang bangunan untuk menciptakan keindahan pada bangunan dengan aspek struktur, konstruksi, estetika. Menurut Francis DK Ching arsitektur memiliki unsur utama yaitu *space-structure-enclosure*, *space*

yang merujuk pada ruang kegiatan alis fungsi, *struktire* adalah keteknikan *enclosure* merujuk pada bentuk paduan ketiga unsur tadi dialami lewat pergerakan dan ruang-waktu. Bentuk hasil komposisi ketiga unsur tadi sebenarnya dapat tercipta karena adanya keteknikan yang sekaligus hasil bentuk ini haruslah kompatibel dengan konteks tempat.

### Arsitektur Moderen

Arsitektur Moderen adalah ilmu bangunan yang lebih bergaya karakteristik yang mengutamakan sebuah kesederhanaan bentuk dan tanpa menggunakan ornamen mencolok sehingga menciptakan kenyamanan dan mencerminkan ketenangan pada bangun. Namun arti Arsitektur Moderen sendiri yaitu bangunan yang mengikuti masa atau era yang bergerak berkembang. Gaya arsitektur moderen merupakan gaya arsitek statis yang berkembang pada masa pra-industri sebagai bentuk dari revolusi dari gaya arsitektur tradisional.

### Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi baik pesan, ide, maupun gagasan dari satu pihak ke pihak lain. Umumnya komunikasi hanya dilakukan secara lisan atau tatap muka. Di era kini komunikasi dapat dilakukan dimana pun kapan pun kita berada. Komunikasi kini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan cara melalui jaringan seluler, poster, sinyal radio, dan internet sehingga komunikasi menjadi lebih mudah dan berjalan lancar layaknya air terjun, komunikasi tanpa henti

berdatangan secara langsung dan tidak langsung.

### **Unsur-Unsur Komunikasi**

Menurut (Effendy, 2006:6). Dari pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, maka jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi jika ada seorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Unsur-unsur ini biasanya dibuat komponen atau elemen komunikasi.

### **Mobile App**

*Mobile app* merupakan bentuk proses pengembangan aplikasi perangkat genggam seperti PDA, telpon genggam, asisten digital perusahaan lainnya. *Mobile app* dapat diperoleh atau didownload melalui toko aplikasi yang telah tersedia di telpon genggam atau perangkat lunak *mobile app* lainnya. Tingkat efektifitas *mobile app* lebih tinggi dan praktis dibandingkan dengan *mobile app* yang diaman kita perlu terhubung dengan internet. Dari segi visual *mobile app* lebih terlihat menarik dan memberi informasi lebih ringkas dan terarah.

### **Warna**

Menurut (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005:9). Definisi warna secara fisik dan psikologi. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang

dipancarkan, sedangkan psikologis sebagai bagian dari resapan dari indra penglihatan.

### **Konsep**

#### **Konsep Pesan**

Dari hasil data yang dikumpulkan dan telah dianalisis oleh penulis akan menjadi bahan atau material perancangan yang menciptakan sebuah media yang membantu masyarakat dalam mengenalkan peran arsitek agar masyarakat dapat tertarik memanfaatkan profesi arsitek dan mengajak masyarakat mengah estetika bangunan.

Konsep utama yang ditujukan mengajarkan kepada masyarakat luas mengenai arsitek dengan penampilan desain minimalis. Dengan menggunakan media yang efektif dan sudah hampir mayoritas dimiliki masyarakat yaitu media *mobile app*, dengan aplikasi telpon genggam dapat dengan mudah diakses kapan pun di kondisi apapun masyarakat dapat membaca dan memahami peran arsitek dalam pembangunan. Dengan menggunakan konsep desain minimalis yang mengikuti tren desain saat ini membuat banyak masyarakat tertarik untuk membaca. Menggunakan logo bertema santai akan memudahkan pengguna dalam mencari dimenu pencarian aplikasi.

#### **Konsep Kreatif**

Dalam perancangna aplikasi ini memberikan informasi hal-hal yang dilakukan arsitek dalam mengatur kontraktor, jalannya pembangunan atau renovasi, dan pemahaman

dasar pembangunan yang mudah dipahami. Agar informasi yang diberikan aplikasi ini mudah diterima perancangan aplikasi harus dapat menghubungkan satu informasi ke informasi selanjutnya. Oleh karena itu, perancangan aplikasi ini harus memberikan pilihan informasi tambahan sebagai lanjutan dari pembahasan sebelumnya atau hubungan antar informasi sebelumnya dengan informasi yang akan dibahas. Seperti dalam bagian bagaimana seorang arsitek melakukan perancangan sistem pencahayaan dan letak pencahayaan yang strategis.

Informasi yang akan diberikan aplikasi ini bersumber dari buku dan juga rangkuman yang diambil dari internet. Dalam pemberian informasi penulis akan memberikan visual sebagai pembantu dalam memahami informasi yang diberikan. Informasi akan disampaikan akan dibuat sesimpel atau sesederhana mungkin agar tidak lelah atau bosan saat membaca. Penulis juga akan memainkan warna agar pembaca tidak bosan dan memberikan efek penyegaran pada mata.

## Konsep Media

### a. Konsep Utama

Media utama yang digunakan adalah berupa aplikasi *mobile app* edukasi yang dirancang untuk karya tugas akhir yang dalam tahap pengembangan.

### b. Konsep Pendukung

Media pendukung ditujukan untuk membantu dalam mempermosikan media utama, media pendukung akan menarik minat seseorang untuk mencoba *mobile app* karya tugas akhir yang dirancang penulis. Media pendukung yang digunakan penulis berupa souvenir pin baju, gantungan kunci dan media cetak seperti poster, browser, banner, stiker, dll.

### c. Konsep Visual

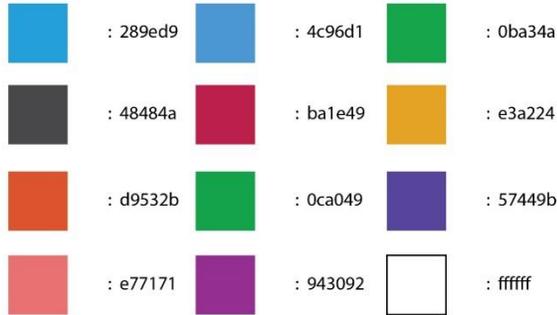
Gaya desain grafis yang digunakan penulis dalam *mobile app* ini adalah bergaya metro desain dan flat desain, untuk bagian panel utama hingga tombol pilihan menggunakan metro desain. Gaya ini cukup populer dikalangan remaja dan dewasa, dengan perpaduan gaya yang sederhana dan bermain warna membuat aplikasi terlihat lebih hidup. Gaya metro itu sendiri awalnya muncul dari system operasi Windows 8, desain metro memudahkan pengguna dalam membaca dengan penempatan desain yang rapih.



( Gambar 1 Windows 8)  
sumber : Google.com

### d. Warna

Warna yang digunakan berfariasi terutama pada bagian tombol, ini berikan nilai estetika bahwa arsitek itu juga sebuah seni.



(Gambar 2 Warna)  
sumber : www.materialui.co/color

**e. Typeface**

Font yang digunakan oleh penulis dalam perancangan ada tiga, yaitu :

1. Neue

Digunakan untuk penjelasan pada materi penyampaian.



(Gambar 3 Font Neue)  
sumber : dokumen penulis

2. Segoe UI

Digunakan untuk nama aplikasi.



(Gambar 4 Font Segoe UI)  
sumber : dokumen penulis

**f. Konsep Komunikasi**

Dibutuhkannya komunikasi untuk meningkatkan minat atau kesan balik terhadap karya perancangan, dengan strategi komunikasi yang baik untuk memperkuat target sasaran dan sesuai tujuan karya dibuat. Konsep komunikasi dapat digunakan berbagai bentuk media lain seperti media visual digital atau media cetak.

**Media Hasil Perancangan**

**Icon**

**Logo Utama**

Logo utama atau logo aplikasi bernama “Grip Arshitect”



(Gambar 5 Logo Grip Arsitek)  
sumber : Dokumentasi Penulis

**Icon Arsitek**



(Gambar 7 Icon Arsitektur)  
sumber : Dokumentasi Penulis

**Icon Apa Itu Arsitektur**



(Gambar 6 Icon Arsitek)  
sumber : Dokumentasi Penulis

**Icon Arsitektur**



(Gambar 8 Icon Apa Itu Arsitektur)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Icon Apa Itu Arsitek



(Gambar 9 Icon Apa Itu Arsitek)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Icon Unsur-unsur Bangunan



(Gambar 10 Icon Unsur-Unsur Bangunan)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Icon Peran Arsitek



(Gambar 9 Icon Peran Arsitek)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Icon Contoh Arsitek



(Gambar 11 Icon Contoh Arsitektur)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Manfaat Arsitek



(Gambar 12 Icon Manfaat Arsitek)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Tampilan Aplikasi

#### Tampilan Halaman Awal



(Gambar 15 Halaman Awal)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Icon Home



(Gambar 13 Icon Home)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Tampilan Menu Utama



### Icon Pertanyaan



(Gambar 14 Pertanyaan)  
sumber : Dokumentasi Penulis

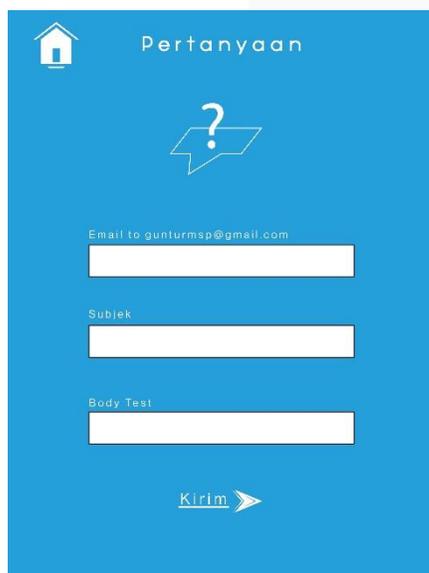
(Gambar 16 Halamn Menu Utama)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Tampilan Halaman Menu Utama Bagian Utama



(Gambar 17 Halaman Menu Utama)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Tampilan Halaman Pertanyaan



(Gambar 18 Halaman Pertanyaan)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Tampilan Halaman Menu Arsitek



(Gambar 19 Halaman Menu Arsitek)  
sumber : Dokumentasi Penulis

### Tampilan Halaman Menu Arsitektur



(Gambar 4.106 Halaman Menu Arsitektur)  
sumber : Dokumentasi Penulis

**Tampilan Halaman Menu Keseluruhan**



(Gambar 4.97 Menu Keseluruhan) sumber : Dokumentasi Penulis

**Tampilan Halaman Materi**



(Gambar 20 Materi Apa Itu Arsitek) sumber : Dokumentasi Penulis



(Gambar 21 Materi Apa Itu Arsitek) sumber : Dokumentasi Penulis



(Gambar 22 Halaman Materi) sumber : Dokumentasi Penulis

## Tampilan Bagian Menu Pintas Pada Materi



(Gambar 23 Menu Pintas)  
sumber : Dokumentasi Penulis

## Kesimpulan

Perancangan Aplikasi *mobile app* Grip Arsitek yang bertemakan arsitek yang menjelaskan peran arsitek dan pemahamannya yang dirancang untuk memberikan informasi atau pemahaman kepada masyarakat untuk memahami peran penting arsitek dalam pembangunan atau renovasi. Dengan menggunakan media *mobile app* Grip Arsitek sebagai media utama wadah informasi dan artbook sebagai pelengkap.

Perancangan ini memberikan informasi-informasi seputar arsitek yang telah didapat dengan data yang telah dipastikan ketepatan datanya. Grip Arsitek yang memberikan

informasi cukup luas mengenai arsitek dalam satu media tanpa harus membuka tutup aplikasi lain. Grip Arsitek ini memiliki daya tarik dengan menggunakan gaya visual atau desain dengan gaya desain metro yang menarik dengan variasi warna dan memudahkan bagi pengguna dalam membaca. Menggunakan icon yang sederhana yang memudahkan dimengerti.

Dari perancangan yang di buat ini agar sesuai target pengguna dan mudah ditemukan dengan memanfaatkan media promosi yang kuat dan sudah sering digunakan juga hampir seluruh masyarakat. Diharapkannya dengan perancangan ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat dan membuat masyarakat tidak ragu untuk memanfaatkan peran arsitek.

## Daftar Pustaka

- Soni Stephens, 2019, Color Design. Diakses pada <https://www.materialui.co/colors> (30 Maret 2020, 13.30).
- Purnama, Salura. (2015). *Arsitektur yang Membodohkan*, Jakarta : Gakushudo, 13-14.
- Ir. Sulistijo Sidarto Mulyo, M.T. & Budi Santoso. (2018). *Proyek Infrastruktur & Sengketa Konstruksi*, Depok : Prenadamedia Group.
- 2020, *Arsitektur*. Diakses pada <https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur> (20 Februari 2020, 21.00)
- 2020, *Arsitek*. Diakses pada <https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitek> (19 Februari 2020, 18.00)
- Agung, Dwiyanto. (2008). *Arsitek Profesional dan Perannya Dalam Dunia Kerja*, 7(1),1-9. Diakses dari [eprints.undip.ac.id](http://eprints.undip.ac.id).
- Adhyaksa. (2018, November 16). *Keuntungan Memahami Jasa Arsitek*: <https://www.adhyaksapersada.co.id/manfaat-jasa-arsitek/>.
- Joyce, Meilanita (2018, Januari 19). *10 Arsitektur Bangunan Bersejarah yang Menawan di Indonesia*: <https://www.arsitag.com/article/10-arsitektur-bangunan-bersejarah-yang-menawan-di-indonesia>.
- Kania, Dekoruma (2018, September 19). *6 Cara Membuat Denah Rumah Dasar Untuk Pemula*: <https://www.dekoruma.com/artikel/74096/cara-membuat-denah-rumah-dasar>.
- Akartama, Desain. (2019, December 15). *Faktor Yang Harus Diperhatikan Pada Saat Perancangan Bangunan*. <https://jasa-arsitek.com/faktor-yang-harus-diperhatikan-pada-saat-perencanaan-bangunan/>.
- Purnama, Salura. (2015). *Arsitektur yang Membodohkan*, Jakarta : Gakushudo, 14.
- Ir. Sulistijo, Sidarto Mulyo, M.T. Budi, Santoso. (2018). *Proyek Infrastruktur dan Sengketa Konstruksi*, 67.

Trisiana, A., Hanafiah, U., & Sarihati, T. (2018). PEMANFAATAN KONSEP SPACE WITHIN A SPACE DALAM PENGOLAHAN LAYOUT PADA INTERIOR. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 1-10. doi:10.25124/idealog.v3i1.1778

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(2), 219–237.

T Cardiah, R Wulandari, T Sarihati, (2020), Sunda culture values at Sunda restaurant design in Bandung, *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019)*, July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia, 267.

