

**PERSEPSI MAHASISWA ARSITEKTUR UIN AR-RANIRY
TERHADAP KEBUTUHAN SKETSA TANGAN DALAM
PROFESI ARSITEK DI TENGAH KEMAJUAN TEKNOLOGI**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

**T ISKANDAR MUDA
NIM. 160701100
Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR
**PERSEPSI MAHASISWA ARSITEKTUR UIN-ARRANIRY TERHADAP
KEBUTUHAN SKETSA TANGAN DALAM PROFESI ARSITEK
DITENGAH KEMAJUAN TEKNOLOGI**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur

Oleh

T ISKANDAR MUDA

NIM. 160701100

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II



Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars
NIDN. 2006039201



Marisa Hajrina, S.T., M.T
NIDN. 1308038802

Mengetahui:

Ketua Program Studi Arsitektur



Rusydi, S.T., M. Pd
NIDN. 2011116601

LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR
**PERSEPSI MAHASISWA ARSITEKTUR UIN-ARRANIRY TERHADAP
KEBUTUHAN SKETSA TANGAN DALAM PROFESI ARSITEK
DITENGAH KEMAJUAN TEKNOLOGI**

TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari / Tanggal: Senin, 18 Juli 2022
19 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,



Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars
NIDN. 2006039201

Sekretaris



Marisa Hajina, S.T., M.T
NIDN. 1308038802

Penguji I,



Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch
NIDN. 2013078501

Penguji II



Meutia, S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN. 2001066802

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : T Iskandar Muda
NIM : 160701100
Prodi : S1 Arsitektur
Judul Skripsi : Persepsi Mahasiswa Arsitektur UIN A-Raniry Banda Aceh Terhadap Kebutuhan Sketsa Tangan Dalam Profesi Arsitek Ditengah Kemajuan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 6 April 2023

Yang membuat pernyataan,



T Iskandar Muda

ABSTRAK

Nama : T Iskandar Muda
NIM : 160701100
Program Studi : Arsitektur
Judul : Persepsi Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Terhadap
Kebutuhan Sketsa Tangan Dalam Profesi Arsitek di Tengah
Kemajuan Teknologi
Tanggal Sidang : Senin 18 Juli 2022
Tebal Skripsi : 52 Halaman
Pembimbing I : Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars.
Pembimbing II : Marisa Hajrina, S.T., M.T.
Kata Kunci : Mahasiswa Arsitektur, Sketsa, Teknologi

Pada zaman serba teknologi saat ini, teknologi digital memang sudah mempengaruhi setiap bidang dalam bagian kehidupan, termasuk pada bidang Arsitektur, perkembangan software yang terus mengalami perkembangan berpengaruh kepada sebagian mahasiswa Arsitektur yang hanya dapat menghasilkan gambar digital dan tidak bisa menggambar sketsa dengan keterampilan tangan. Metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif, dimana pengertian dari metode kualitatif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang terkait dengan setiap persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata atau bahasa dalam konteks tertentu secara alami dan menggunakan berbagai metode ilmiah. Dari hasil persepsi perwakilan mahasiswa-mahasiswa arsitektur UIN Ar- Raniry Banda Aceh dapat disimpulkan bahwa sketsa tangan merupakan sebuah metode pengungkapan ide dalam proses perancangan bangunan. Kemudian dijelaskan bahwa arsitek tidak akan pernah bisa lekang dari sketsa tangan karena sketsa tangan sangat membantu proses desain. Sebelum melakukan desain di komputer para arsitek melakukan sketsa terlebih dahulu sebelum merancang bangunannya, hal ini dilakukan untuk mempermudah proses desain. Karena biasanya jika ide yang terlintas tidak langsung dituangkan di atas kertas, pasti ide tersebut akan hilang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini tanpa kehendak-Nya. Shalawat beserta salam turut disanjungkan kepada Rasul kita Muhammad SAW. Yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam Islamiyah, seperti yang kita rasakan sekarang ini. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “ Persepsi Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Terhadap Kebutuhan Sketsa Tangan Dalam Profesi Arsitek di Tengah Kemajuan Teknologi” yang dilaksanakan untuk melengkapi syarat syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1 pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Keberhasilan dalam melakukan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di UIN Ar-Raniry.
2. Dr. Azhar Amsal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi serta semua pihak yang telah membantu dalam proses pelaksanaan untuk penulisan skripsi ini.
3. Bapak Rusydi, ST, M.Pd selaku ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Mira Alfitri, S.T., M.Ars, selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinir segala aktivitas terkait mata kuliah Tugas Akhir ini.
5. Ibu Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars. dan Ibu Marisa Hajrina, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sampai dengan selesai.

6. Bapak/Ibu Dosen beserta para staffnya pada program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari Dosen Pembimbing, serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 18 Juli 2022

Penulis,

T Iskandar Muda



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Persepsi	6
2.1.1 Pengertian Persepsi	6
2.1.2 Syarat – Syarat Terjadinya Persepsi	6
2.1.3 Sifat-Sifat Persepsi	7
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi	8
2.1.5 Proses Terbentuknya Persepsi	9
2.1.6 Ciri-ciri dan Karakteristik Persepsi	10
2.2 Sketsa Tangan	11
2.2.1 Definisi Sketsa Tangan	11
2.2.2 Jenis-Jenis Sketsa	12
2.2.3 Fungsi Sketsa	12
2.2.4 Maksud, Tujuan, dan Sasaran Sketsa	13
2.2.5 Unsur-Unsur Sketsa	13
2.3 Profesi Arsitekur	15
2.3.1 Pengertian Profesi Arsitektur	15
2.3.2 Peran Arsitek	16
2.4 Kemajuan Teknologi	17

BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Lokasi dan Objek Penelitian	18
3.2 Metode Penelitian.....	18
3.3 Populasi dan Sampel	19
3.3.1 Populasi	19
3.3.2 Sampel.....	19
3.4 Rancangan Penelitian	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.1 Metode Kuesioner	21
3.6 Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN	24
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	24
4.1.1 Letak Geografis	24
4.1.2 Program Studi Arsitektur UIN Ar-Raniry	25
4.2 Hasil Penelitian	25
4.2.1 Profil Responden.....	25
4.2.2 Jawaban Responden	26
4.3 Pembahasan.....	38
BAB PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Rancangan Penelitian	20
Gambar 4.1 Peta Lokasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh	24
Gambar 4.2 Peta Lokasi Fakultas Sains dan Teknologi	25



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Daftar Pertanyaan	21
Table 4.1 Jenis Kelamin Responden	25
Table 4.2 Tahun Angkatan Responden	26
Table 4.3 Tabel Analisis Jawaban Responden.....	38



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi terjadi begitu cepat dalam bidang apapun, salah satunya bidang Arsitektur, Arsitektur sendiri adalah sebuah ilmu terapan yang berperan dalam perancangan, pembangunan struktur dan konstruksi bangunan, Arsitektur juga dapat berperan dalam membangun keseluruhan lingkungan seperti perancangan kota. Seiring perkembangan teknologi pada bidang Arsitektur, proses perancangan gambar kerja, sketsa 3D dan sebagainya yang sebelumnya dikerjakan secara manual atau *freehand* yaitu suatu gambar yang dikerjakan di atas kertas dengan menggunakan keterampilan tangan dan bahan-bahan pendukung seperti pensil, spidol, penggaris dan alat-alat lainnya yang dapat memunculkan warna, kini sudah mulai tergantikan oleh software seperti Autocad Architecture, Google SketchUp, ArchiCad, 3D Studio Max, Revit Architecture, dan lain sebagainya. Peningkatan dan perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap dunia Arsitektur.

Istilah menggambar dalam dunia Arsitektur sekarang memang sudah bergeser pada gambar teknik yang kompleks dan lebih rumit seperti gambar 3D yang lebih baik dan terlihat realistis, namun ironisnya perkembangan software software Arsitektur ini menyebabkan sebagian Arsitek sudah tidak terampil dalam sketsa manual atau *freehand*, namun dalam hal ini beberapa lulusan mahasiswa Arsitektur masih tertarik terhadap sketsa. Karena bagi mereka sketsa merupakan bagian penting dalam sejarah kemajuan profesi arsitektur. Menurut Kusnadi (2016) seorang kritikus seni, mengungkapkan bahwa dalam dunia sketsa, sketsa dibagi menjadi dua yaitu; (1) Sketsa murni atau sketsa yang berdiri sendiri, dan juga sekaligus sebagai suatu media ekspresi, (2) Sketsa 'Voor Studie', sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya yang akan dibuat berdasarkan sketsa.

Berdasarkan pendapat Kusnadi tersebut dapat diartikan bahwa kedua jenis sketsa ini mempunyai perbedaan yang mendasar. Letak perbedaannya adalah pada fungsi. Jenis sketsa pertama memiliki fungsi sebagai ekspresi, dan tidak terikat dengan dengan masalah bentuk, proporsi, anatomi dan sebagainya, sedangkan pada jenis sketsa yang kedua sebagai media studi, sketsa inilah yang kemudian dilanjutkan menjadi sebuah karya lain seperti Arsitektur. Oleh karenanya sketsa itu masih sangat penting dalam dunia Arsitektur. Salah satu solusi yang paling menjanjikan dalam upaya menjaga keahlian sketsa tangan adalah melalui Pendidikan.

Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh adalah salah satu Universitas di Aceh yang membuka program studi Arsitektur. Program kegiatan akademik di semester 1 dan semester 2 merupakan program mahasiswa Arsitektur lulusan sekolah menengah atas untuk belajar dasar ilmu Arsitektur dengan berbagai macam metode baik *freehand* maupun *software* dengan lebih menekankan pada kegiatan *freehand*, kemudian di semester 3 dan semester 4 merupakan program untuk mengetahui lebih mendalam dan lebih memantapkan pilihannya untuk mempelajari ilmu Arsitektur.

Namun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iyus Kusnaedi (2014) tentang kemampuan sketsa *freehand* dan digital dengan kreativitas mahasiswa dalam pendidikan menunjukkan hasil rekapitulasi parameter perbandingan gambar sketsa manual dan digital yang menunjukkan bahwa rata-rata 3,58 dari skala 7 (tujuh) atau 51% dapat menghasilkan gambar *freehand*, sedangkan 3,48 dari skala 7 (tujuh) atau 49% hanya dapat menghasilkan gambar digital, dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 40% mahasiswa Arsitektur tidak dapat menghasilkan sketsa manual atau *freehand*.

Berhubungan dengan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Persepsi Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Terhadap Kebutuhan Sketsa Tangan Dalam Profesi Arsitek di Tengah Kemajuan Teknologi. Penulis ingin mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry terhadap kebutuhan sketsa tangan dalam profesi Arsitek di tengah perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Kemudian dari penelusuran penulis, penulis belum menemukan penelitian terdahulu terkait dengan permasalahan yang penulis angkat saat ini, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini maka judul yang penulis pilih ialah Persepsi Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Terhadap Kebutuhan Sketsa Tangan Dalam Profesi Arsitek di Tengah Kemajuan Teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana persepsi mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry terhadap kebutuhan sketsa tangan dalam profesi arsitektur di tengah kemajuan teknologi?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry terhadap kebutuhan sketsa tangan dalam profesi arsitektur di tengah kemajuan teknologi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- Bagi mahasiswa arsitektur
Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi untuk para mahasiswayang nantinya akan melakukan penelitian mengenai sketsa tangan dalam profesi arsitek ditengah kemajuan teknologi.
- Bagi masyarakat
Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi mengenai sketsa tangan dalam profesi arsitek ditengah kemajuan teknologi. serta dapat menambah pengetahuan.
- Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi tentang topik sketsa tangan dalam profesi arsitektur,

2. Manfaat praktis

Bagi arsitektur dan mahasiswa arsitektur penelitian ini dapat bermanfaat untuk tinjauan literatur dimana dapat dijadikan sebagai informasi peningkatan kinerja.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya hal-hal yang menyimpang atau perluasan pokok bahasan sehingga penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah serta mempermudah dalam pembahasan dengan demikian tujuan penelitiannya dapat dicapai. Berikut ini merupakan beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Luas lingkup yang dibahas hanya meliputi informasi seputar metode sketsa *freehand* dan metode digital.
2. Informasi yang disajikan yaitu berdasarkan persepsi dan pendapat dari sebahagian mahasiswa tingkat akhir Arsitektur di wilayah UIN Ar-Raniry

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

BAB ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, yang memudahkan peneliti dalam pengumpulan data.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB ini berisi tentang hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

BAB ini adalah bab terakhir dalam penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari semua hasil penelitian yang telah dilakukan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Persepsi

2.1.1 Pengertian Persepsi

Menurut Bimo Walgio (2004), persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh indera, suatu proses di mana individu menerima stimulus melalui indera ya atau disebut dengan proses sensorik. Ini melibatkan penangkapan informasi yang diterima dari indera yang kemudian diproses dan ditafsirkan menjadi persepsi yang sempurna. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan, pengertian persepsi merupakan sebuah tanggapan, penerimaan langsung dari suatu serapan, atau merupakan proses individu dari mengetahui hal-hal lewat panca inderanya. Laura (2017) juga menjelaskan bahwa persepsi adalah suatu proses merumuskan dan menafsirkan informasi yang dilihat menjadi bermakna.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan sebuah proses penerimaan informasi melalui pancaindra yang kemudian setiap individu dapat memilih, mengatur serta menerjemahkan informasi tersebut menjadi informasi yang memiliki makna.

2.1.2 Syarat – Syarat Terjadinya Persepsi

Saat ingin membuat persepsi tentu saja terdapat beberapa syarat yang harus dicapai. Dibawah ini merupakan beberapa syarat dari terjadinya persepsi menurut Walgito (1989):

1. Terdapat objek yang akan dipersepsi,
2. Terdapat alat indra atau penerima, dan
3. Terdapat perhatian.

Dalam Sudarsono (2015) Sunaryo juga menerangkan beberapa syarat terjadinya persepsi yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat sasaran yang akan dipersepsikan,
2. Terdapat perhatian yang merupakan suatu langkah awal dari persiapan pada proses terjadinya persepsi,
3. Terdapat alat indera/reseptor sebagai penerima stimulus,
4. Kemudian saraf sensoris yang merupakan alat untuk melanjutkan stimulus mengarah ke otak, dan berfungsi sebagai alat pengadaan respon.

2.1.3 Sifat-Sifat Persepsi

Persepsi ada berdasarkan pikiran seseorang yang berpersepsi dan persepsi juga berpengaruh sesuai dengan apa yang terlihat pada objek yang sedang dipersepsikan, sehingga apa yang terlihat dan digambarkan akan tetap sinkron sesuai pada apa yang ditinjau dan ditafsirkan oleh orang lain. Dengan demikian kita butuh untuk mengerti sifat-sifat dari persepsi. Menurut Fajar (2009) dalam bukunya terdapat macam-macam sifat dari persepsi, yaitu sebagai berikut:

1. Persepsi = pengalaman
Guna memberi arti dari suatu objek ataupun kejadian kita harus mempunyai dasar dari suatu pengalaman yang sejenis supaya dapat mengartikan objek atau kejadian itu. Kemudian pengalaman dibandingkan agar tidak terjadinya kebingungan saat mengartikannya.
2. Persepsi = selektif
Saat melakukan persepsi hanya pada bidang khusus dari sebuah objek atau individu yang merupakan tujuan kita. Sehingga kita memilih pada kekhususan yang terpilih saja dari objek atau kejadian tersebut.
3. Persepsi = kesimpulan
Pemahaman yang dihasilkan lewat persepsi pada awalnya merupakan kesimpulan dari sebuah pengetahuan yang masih belum utuh. Artinya kita mempersepsikan makna sebagai sebuah kesimpulan tapi tidak didasari dengan fakta yang diperoleh dari panca indera.

4. Persepsi tidak akurat

Dari setiap terjadinya persepsi pasti didalamnya terkandung ketidakbenaran pada takaran tertentu. Sehingga akan berpengaruh dengan pengalaman yang lalu, kenari-bagian, serta menyimpulkan dan kadangkala persepsi hasilnya tidak akurat dikarenakan orang beranggapan pada sesuatu yang hanya memiliki kemiripan.

5. Persepsi = evaluative

Persepsi tidak pernah memiliki sifat yang objektif karena pemahaman yang terjadi sesuai dengan pengalaman masa lalu, dengan demikian persepsi memiliki sifat yang pribadi serta subjektif.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda pada suatu objek. Perbedaan-perbedaan diakibatkan karena beberapa faktor, yang disebutkan oleh Rahmat (2007) pada buku Psikologi Komunikasi, adalah sebagai berikut:

1. Perhatian (attention)

Terjadinya perhatian apabila kita menfokuskan diri kepada satu indera dan menyampingkan masukan dari indera-indera yang lainnya.

2. Faktor dari luar

Stimuli diperhatikan karena memiliki beberapa sifat yang mencolok, yaitu sebagai berikut:

- a. Gerakan: secara istilah manusia memiliki ketertarikan dengan objek yang dapat bergerak.
- b. Intesitas stimuli: manusia pasti lebih melihat stimuli yang mencolok daripada stimuli yang lain.
- c. Yang terbaru (novelty): sesuatu yang terbaru dan berbeda akan selalu menarik perhatian.
- d. Pengulangan: sesuatu yang ditampilkan secara berulang-ulang apabila diikuti dengan berbagai variasi pastinya lebih menarik perhatian.

3. Faktor dari dalam

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang terdapat pada diri seseorang, hal tersebut dapat dipengaruhi oleh hal-hal berikut ini:

- a. Faktor biologis, contohnya saat merasakan lapar pastinya semua pikiran kita akan penuh dengan bayangan buah-buahan, dengan demikian yang paling menarik saat itu ialah buah-buahan.
- b. Faktor sosiopsikologis
- c. Motif sosiogenesis, perilaku, kebiasaan dan kemauan.

2.1.5 Proses Terbentuknya Persepsi

Proses terbentuknya persepsi dimulai dari proses penerimaan rangsangan, menyeleksi, mengorganisasi, menafsirkan, mengecek dan reaksi pada rangsangan. Bagaimana seseorang tersadar dan mengerti terhadap apa yang dilihat adalah suatu proses dari terjadinya persepsi. Menurut Walgito (2010) proses terjadinya dari persepsi yaitu :

- 1) Objek menimbulkan stimulus, kemudian stimulus masuk ke alat indera atau reseptor. Objek dan stimulus memiliki perbedaan, tapi ada masanya objek dan stimulus dapat bersatu, misal pada hal tekanan. Benda yang merupakan objek langsung akan dapat dirasakan kulit, dengan demikian dapat dirasakan tekanan tersebut.
- 2) Proses proses fisik, proses ini adalah suatu proses saat stimulus mengenai alat indera.
- 3) Proses fiologis, adalah suatu proses saat stimulus yang diterima oleh alat indera dan kemudian dilanjutkan oleh syaraf sensoris menuju otak.
- 4) Proses psikologis, adalah saat terjadinya proses di dalam otak sebagai titik pusat kesadaran sehingga seseorang sadar apa yang ia lihat, ataupun apa yang bisa ia dengar, atau apa yang dapat ia raba.
- 5) Fase akhir dari proses persepsi adalah seseorang dapat menyadari mengenai apa yang telah ia lihat, atau apa yang telah ia dengar, atau bahkan apa yang telah ia raba, yaitu stimulus yang masuk melalui alat indera.

Thoha (2003), menjelaskan bahwa proses persepsi seseorang terbentuk itu dilandasi dengan tahapan-tahapan berikut:

- 1) Stimulus dan rangsang, persepsi terjadi dimulai saat seseorang dihadapkan dengan sebuah stimulus atau rangsangan yang muncul dari lingkungannya.
- 2) Registrasi, sebuah gejala yang terlihat ialah proses fisik yang berwujud penginderaan dan saraf seseorang memiliki pengaruh lewat alat indera yang ia miliki.
- 3) Interpretasi, adalah suatu hal psikologis dari persepsi yang sangat dibutuhkan yaitu proses meneruskan arti kepada stimulus yang ia terima. Tahap terjadinya interpretasi tergantung pada cara investigasinya, motivasi serta kepribadian seseorang.
- 4) Umpan balik (feedback), dari tahap terjadinya interpretasi informasi yang telah diperoleh kemudian dipersepsikan oleh seseorang dengan wujud umpan balik pada stimulus.

2.1.6 Ciri-ciri dan Karakteristik Persepsi

Irwanto dalam Amalia (2003) menerangkan bahwa persepsi memiliki beberapa ciri-ciri umum. Antara lain:

1. Rangsangan-rangsangan yang diperoleh diharuskan ada kesesuaian dengan moralitas setiap indera, merupakan sensoris dasar dari setiap indera penglihatan, penciuman, perasa, pendengaran peraba dan lain sebagainya.
2. Dunia persepsi memiliki sifat ruang, misalnya mengatakan tinggi-rendah, panjang-pendek, lurus-bengkok, dan lain sebagainya.
3. Takaran dari persepsi juga memiliki takaran waktu cepat-lambat, tua-muda, dan lain-lain.
4. Objek-objek pada lingkup pengamatan memiliki struktur yang tidak terpisah dengan kondisinya. Struktur dan kondisi ini adalah semua yang tidak terpisah, contohnya saat melihat kursi tidak berdiri sendiri tapi ada di ruang tertentu, dan posisi tertentu.

5. Kehidupan persepsi merupakan kehidupan yang penuh makna, kita condong mengamati atau berpersepsi pada gejala-gejala yang bermakna untuk kita, kemudian terdapat kaitannya pada tujuan yang ada didalam diri kita.

Irvin T. Rock dalam Muchtar, T. W (2007) menjelaskan tentang karakteristik dari persepsi, yaitu:

1. Persepsi adalah sebuah proses dari mental untuk berfikir kemudian memilah hal-hal yang dianggap lebih baik dari hal-hal lainnya.
2. Perseptor ketika menyiapkan sesuatu pastinya tidak jauh-jauh dari keadaan seorang perseptornya.
3. Persepsi bisa digunakan oleh seseorang sebagai dasar apabila ingin melakukan seleksi atau mengambil tindakan.
4. Secara umum ketika ingin berpersepsi seseorang harus memiliki pengetahuan, panca indera dan kesadaran lingkungan.

2.2 Sketsa Tangan

2.2.1 Definisi Sketsa Tangan

Sketsa merupakan sebuah coretan yang masih berantakan dibuat untuk menggambarkan hal-hal yang akan diungkapkan oleh seseorang. Pembentukan sketsa umumnya hanya memakai unsur garis, walaupun ada sketsa-sketsa lain yang didalamnya memakai unsur garis, blok serta warna. Pada dasarnya dalam pembuatan sketsa, proses penarikan garis secara spontan dengan tangan bebas atau sering diistilahkan dengan *freehand*, tidak memakai alat bantu seperti mistar, jangka atau alat bantu lainnya, Banu Arsana (2013). Menurut Myers (1958) sketsa adalah gambar coretan. Ia memberikan perbedaan antara gambar karya lengkap dengan gambar karya studi. Pada jenis karya studi, gambar adalah wujud dalam menyelesaikan lukisan, patung, dan lain sebagainya. Sedangkan gambar karya studi adalah hasil karya yang sudah selesai. Sebagai sebuah ungkapan yang disampaikan dalam bentuk gambar, sehingga ia memiliki fungsi sebagai media komunikasi, mendeskripsikan dan menjelaskan objek-objek ilustrasi.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sketsa merupakan hasil coretan tangan yang dibuat dengan unsur garis untuk mengekspresikan apa yang ingin diungkapkan oleh pembuatnya dan menghasilkan karya seni yang indah.

2.2.2 Jenis-Jenis Sketsa

Myers (1958), menyebutkan terdapat tiga jenis dari sketsa yaitu:

- 1) Secara garis besar sketsa merupakan hasil gambar biasa yang terdiri dari garis.
- 2) Sketsa cepat, adalah jenis sketsa dengan menggunakan garis-garis untuk memperlihatkan bentuk sketsa yang sudah lengkap.
- 3) Studi sketsa, adalah sketsa yang terdiri dari coretan-coretan yang dikerjakan dengan cara cepat, dan kurang rinci yang memperlihatkan wujud umumnya saja dari suatu gambar.

2.2.3 Fungsi Sketsa

Banu Arsana (2013) menjelaskan bahwa seluruh bidang yang ada pada seni rupa semuanya menggunakan metode sketsa terlebih dahulu sebelum melakukan perancangan. Dengan semikian sketsa merupakan suatu gambaran awal dari sebuah karya baik itu karya lukis, kriya, bangunan, busana dan lainnya. Di bawah ini merupakan fungsi-fungsi dari sketsa:

1. Seni murni
Pada seni murni, sketsa berfungsi sebagai media belajar, media ungkapan dalam mengungkapkan ide dan perasaan.
2. Seni terapan
Sketsa disini memiliki fungsi sebagai wadah pencarian serta sebagai informasi pertama kepada orang lain atau perancangannya.
3. Busana
Para perancang busana mengeksplorasi sketsa beberapa kali untuk memperoleh hasil yang membuat puas pemakainya nanti. Sesudah adanya sketsa yang dipilih kemudian diteruskan dengan membuat pola-pola busana.

4. Arsitek

Memanfaatkan sketsa sebagai media eksplorasi pada proses awal perancangan sebuah bangunan.

5. Teknologi

Pada bidang ini sketsa berfungsi untuk proses perancangan sebuah produk.

2.2.4 Maksud, Tujuan, dan Sasaran Sketsa

Secara spesifik pembuatan sketsa dilakukan untuk mengungkapkan secara visual kepada orang lain pada suatu objek yang dilihat atau digagas, atas keinginan sendiri atau atas permintaan orang lain. Sketsa dibuat agar keadaan fisik, bentuk, pola stereometrik, dan yang mudah dikenali dari objek, tampak. Pembuatan sketsa biasanya disesuaikan antara fungsi dari bentuk sketsa tersebut dengan ide yang diberikan di mana objek itu berada atau akan diadakan. Sasaran dari sketsa sangatlah spesifik dan teratur, yaitu sebagai pedoman dan pengembangan lebih lanjut dan lebih detail atas objek objek bersangkutan. Akan tetapi sketsa sering diperuntuknya hanya sebagai karya visual objek keindahan semata. Sketsa yang demikian, setara dengan seni lukis grafis, atau yang biasa disebut sebagai “*artist-impression*” Budiwidodo(2013)

2.2.5 Unsur-Unsur Sketsa

Menurut penjabaran dari Sipahelut (1995) terdapat beberapa prinsip dan unsur-unsur dalam sketsa. Prinsip-prinsip tersebut ialah:

1. Prinsip kesatuan (*unity*)
2. Prinsip keseimbangan (*balance*)
3. Prinsip keserasian (*harmony*)
4. Prinsip irama (*ritme*)
5. Prinsip sebanding (*proportion*)
6. Fokus perhatian (*centre of interest*)

Kemudian dibawah ini merupakan macam-macam unsur yang membentuk suatu sketsa, yaitu sebagai berikut:

- a. Unsur garis
- b. Unsur warna
- c. Unsur bidang
- d. Unsur bentuk

Sri Hartuti dan Budi Sudarwanto (2017) memaparkan ada beberapa unsur-unsur yang menjadi pertimbangan dalam mengerjakan gambar sketsa pada arsitektur, yaitu :

1. *Focus* pada suatu objek yang akan dibuat dan harus memperhatikan struktur ruang ataupun bentuknya, wujud dari bangunan dapat mempengaruhi cara memperoleh perspektif yang bagus.
2. *Framing* objek, setelah mendapatkan perspektif yang bagus maka tahap berikutnya ialah memberi bingkai area yang akan dijadikan bidang gambar untuk dipindahkan ke kertas gambar yang telah disediakan. Ketika memberi bingkai perlu diperhatikan komposisi dan proporsi pada skala yang bisa dipindahkan pada bidang kertas.
3. *Line* (garis), yang merupakan penentu dari sifat gambar sketsa, kesuksesan utama dari gambar sketsa adalah pada saat membuat unsur garis ini menjadi sebuah objek yang sebagai pusat sketsa.
4. *Shape* (bidang/blok), bidang akan berbentuk dengan sendirinya apabila garis-garis tersebut sudah tertuangkan, suatu bidang yang tampak menjadi suatu ruang pada selembar kertas gambar maka harus disiapkan karakternya.
5. *Teksture* (permukaan), karakter dari bidang menjadi ciri khas dan unik apabila dapat membuat tekstur permukaan terlihat seperti timbul atau biasa disebut dengan rendering. Rendering merupakan finalisasi dari sketsa dan membuat gambar sketsa menjadi lengkap, jelas dan tersusun.

2.3 Profesi Arsitekur

2.3.1 Pengertian Profesi Arsitektur

Profesi adalah suatu anggota lapangan kerja yang khususnya untuk menjalankan kegiatan yang membutuhkan keterampilan dan keahlian tinggi untuk memenuhi kebutuhan yang rumit dari manusia yang mampu dicapai melalui pengetahuan dengan ruang lingkup yang luas serta adanya kedisiplinan etika yang dikembangkan dan ditetapkan oleh anggota yang menyandang profesi tersebut. Ika Mutia dan Elfida Agus (2018). Menurut Munichy B Edrees, arsitek adalah suatu profesi yang jelas, karena pada saat melaksanakan praktik arsitektur diharuskan mampu memperoleh sebuah pesan atau keinginan dari pengguna jasa untuk dijadikan sebagai sebuah karya yang berupa bangunan gedung beserta dengan lingkungan yang ada di sekelilingnya dengan fungsional, indah, kuat, aman, nyaman dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Membuat karya yang sebelumnya belum pernah ada kemudian menjadi ada.

Arsitek merupakan profesi tulang punggung Negara dalam proses pembangunan, khususnya dalam pengembangan infrastruktur ekonomi. Arsitek juga dijelaskan sebagai seorang perancang bangunan, akan tetapi arsitek tidak hanya berperan hanya pada bangunan saja, juga terdiri dari tugas penataan (penciptaan dan perwujudan) dari ruang dalam skala yang lebih luas. Ruang tersebut berbentuk lingkungan binaan yang diberikan kepada kehidupan manusia ataupun masyarakat umum, Ika Mutia dan Elfida Agus (2018). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa profesi arsitek merupakan profesi yang melaksanakan kegiatan dengan keterampilan dan keahlian untuk memenuhi keinginan dari pengguna jasa kemudian menjadi sebuah karya bangunan yang fungsional.

2.3.2 Peran Arsitek

Ika Mutia dan Elfida Agus menjelaskan bahwa, Dalam skala kecil (mikro), tugas dan peran seorang arsitek adalah merancang suatu ruang yang terintegrasi penuh ke dalam bentuk bangunan, dalam skala mikro ini arsitek menjalankan perannya sebagai perancang bangunan. Arsitek akan melakukan apa saja untuk membuat sebuah bangunan yang menerapkan aturan dalam proses desain arsitektur. Pemenuhan tujuan utama dari arsitektur adalah:

1. Pemenuhan aspek fungsi atau manfaat bangunan,
2. Pemenuhan aspek struktur/kekuatan bangunan, bahkan
3. Pemenuhan aspek keindahan bangunan.

Dalam arti yang lebih luas, seorang arsitek tidak hanya memiliki tugas menciptakan dan mewujudkan sebuah bangunan, tetapi juga mencakup aspek tapak dan lingkungan. Berikut ini merupakan aspek-aspek tugas dari seorang arsitek yang harus dipahami:

1. Penataan/tata bangunan,
2. Penataan/tata lingkungan, dan
3. Penataan/tata ruang.

Dalam kerangka kerja profesional, maka seorang arsitek memiliki tugas dan peran yang akan memiliki hubungan terutama dengan:

1. Arsitek interior dan desainer furnitur (dalam skala mikro),
2. Insinyur struktur, insinyur mekanikal dan elektrikal (dalam skala menengah) dan
3. Ahli planologi/perencana kota, perancang kota dan lanskap (dalam skala makro).

2.4 Kemajuan Teknologi

Saat ini kemajuan teknologi sangat berperan penting untuk kehidupan manusia pada zaman sekarang. Dikarenakan teknologi merupakan salah satu penunjang dari kemajuan manusia. Dimana teknologi ini telah berperan banyak untuk masyarakat dalam memperbaiki ekonomi, pangan, computer, dan lain-lain. sebenarnya teknologi telah ada sejak zaman romawi kuno. Teknologi berkembang secara drastis dan selalu berevolusi sampai saat ini, Azizah (2020). Teknologi berkembang mengikuti kemajuan zaman, seperti yang kita ketahui teknologi semakin ke sini semakin canggih. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat kita rasakan ialah teknologi digital. Pada saat ini teknologi digital sudah masuk hampir ke semua aspek kehidupan manusia, dimulai dari bidang pendidikan, bidang transportasi, bidang kesehatan, bidang ekonomi dan berbagai bidang lainnya.

Sama halnya juga dengan dunia perancangan arsitektur yang juga tidak luput dari pengaruh penggunaan teknologi digital. Teknologi digital sangat berperan dan membantu arsitek sampai ke tahap pembangunan, sehingga mempermudah dan membuat kerja arsitek menjadi lebih efisien. Saat ini metode gambar yang mempermudah pekerjaan di dunia arsitektur ialah dengan cara menggambar melalui komputer. Saat menggambar menggunakan komputer tentunya membutuhkan aplikasi, aplikasi-aplikasi tersebut saat ini sangat memudahkan para mahasiswa arsitektur serta para profesi arsitek dalam menggambar atau merancang bangunan dari mulai bentuk 2D hingga 3D. Aplikasi-aplikasi tersebut ialah *SketchUp*, *AutoCad*, *3ds max*, *ArchiCAD*, *Chief Architect*, *Puch*, *Revit Architecture*, *softplan*, dan *autodesk*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi penelitian merupakan sebuah tempat dimana dilakukannya kegiatan penelitian. Penentuan lokasi penelitian dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan dan memperjelas lokasi yang dijadikan sasaran pada penelitian ini. Dengan demikian lokasi penelitian ini ialah di kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun alasan memilih lokasi tersebut karena lokasi yang mudah untuk penulis jangkau serta belum pernah dilakukannya penelitian serupa khususnya mengenai Persepsi Mahasiswa Arsitektur terhadap kebutuhan sketsa tangan dalam profesi arsitek di tengah kemajuan teknologi.

Objek dari penelitian ini ialah tertuju pada kebutuhan sketsa tangan dalam profesi arsitek di tengah kemajuan teknologi, yang ditujukan kepada mahasiswa akhir arsitektur yang ada di kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dimana saat ini mahasiswa telah berada di era yang teknologinya semakin canggih dan modern, dan sudah pasti memilih alternative yang sudah modern dalam melakukan sesuatu.

3.2 Metode Penelitian

Kata metode berasal dari bahasa Inggris yang berarti method yang berarti suatu sarana, yang merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan. Wardi Bachtiar mengatakan, bahwa metode penelitian adalah prosedur pengumpulan data yang menyangkut penentuan populasi, pengambilan sampel, penjelasan konsep dan pengukurannya, serta tata cara, metode pengumpulan data, dan teknik analisisnya Jamaludin (2011). Sedangkan Sugiyono (2013) menjelaskan, Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh informasi dengan tujuan dan manfaat tertentu, untuk itu harus diperhatikan empat kata kunci, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan.

Metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif, dimana pengertian dari metode kualitatif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang terkait dengan setiap persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata atau bahasa dalam konteks tertentu secara alami dan menggunakan berbagai metode ilmiah. kemampuan peneliti untuk lebih fokus pada masalah yang diteliti Moleong (2011).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Pengertian populasi adalah sekumpulan dari suatu individu atau objek yang menjadi sebuah bahan suatu penelitian. Populasi yang dijadikan objek dalam penelitian ini ialah mahasiswa akhir arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Jumlah keseluruhan mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry ialah sebanyak 500 orang. Yang terdiri dari angkatan tahun 2015 sampai dengan angkatan tahun 2022. Penulis mengambil populasi penelitian tersebut terdiri atas beberapa mahasiswa akhir saja, yaitu dari angkatan 2016, 2017, dan 2018.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah serta perilaku yang dimiliki oleh populasi. Dengan demikian apa yang dijadikan sebagai sampel harus bisa mewakili populasi Sugiyono (2007). Dalam penentuan sampel penulis harus menentukan sampel dan teknik sampling.

1. Karakteristik sampel

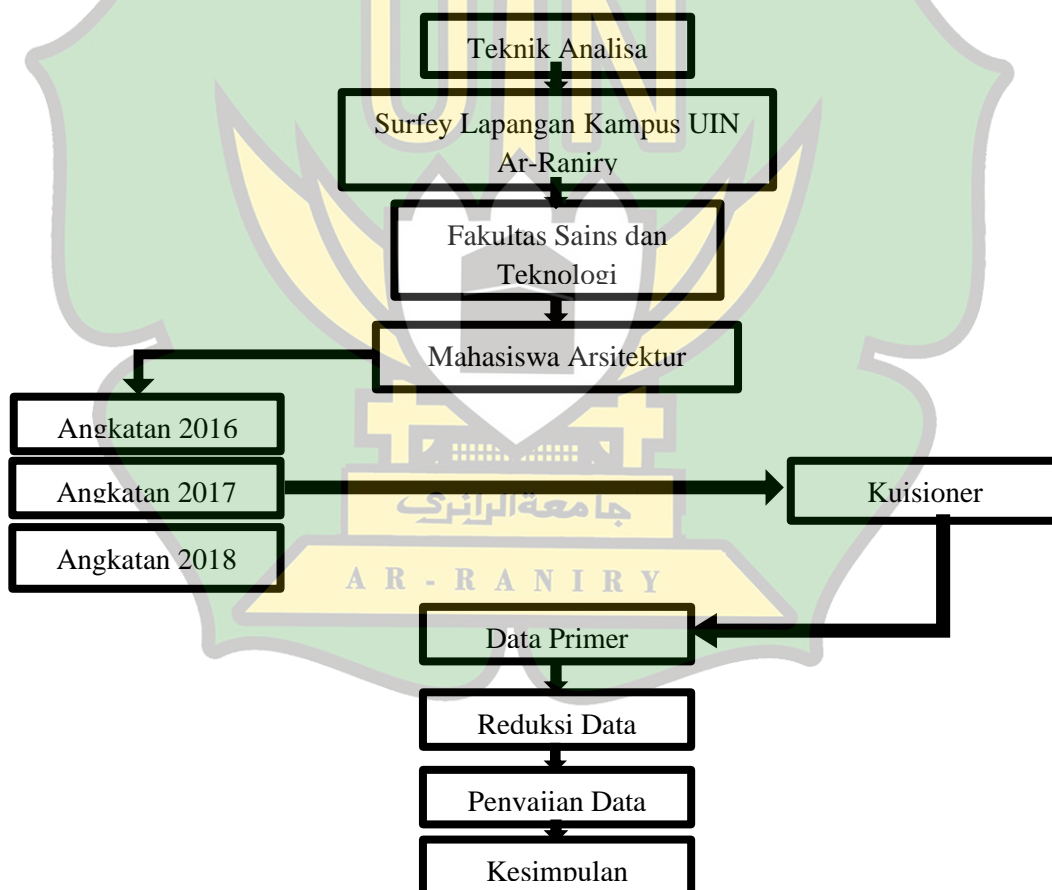
Pada penelitian ini sampelnya ialah mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry, kriteria sampel yang harus dipenuhi untuk keperluan penelitian ini ialah mahasiswa yang sedang/masih kuliah di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Teknik sampling

Teknik sampling ialah teknik dalam proses pengambilan sampel. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah memakai teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik mengambil sumber data dengan melakukan pemilihan subjek sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti Rokhmat Subagyo (2017).

3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu rencana keseluruhan dari penelitian yang meliputi hal-hal yang akan dilakukan oleh penulis dimulai dari teknik pengumpulan data sampai kepada pembahasan serta kesimpulan dari penelitian yang penulis lakukan. Rancangan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Rancangan Penelitian

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengertian dari teknik pengumpulan data adalah suatu langkah penelitian paling penting, karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data Sugiyono (2013) Sehingga data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan yang disesuaikan dengan kebutuhan, adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan ialah metode kuesioner. Berikut ini merupakan penjelasan dari metode kuesioner.

3.5.1 Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan sebuah proses pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis kepada responden untuk dijawab, pertanyaan-pertanyaan tersebut bisa diberikan secara langsung atau melalui pos atau dari internet. Sugiyono (2008).

Kuesioner ini ditujukan kepada mahasiswa akhir program studi arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh yaitu angkatan 2016, 2017 dan 2018. Untuk mengetahui kebutuhan sketsa tangan dalam profesi arsitektur di era kemajuan teknologi.

Table 3.1 Daftar Pertanyaan

No	Daftar pertanyaan
	Nama : Program Studi : Angkatan :
1	Apa pendapat anda mengenai sketsa tangan dalam dunia arsitektur?
2	Seberapa pentingkah sketsa tangan untuk dunia arsitektur di era kemajuan teknologi saat ini?

3	Mengapa sketsa tangan begitu penting bagi arsitek walaupun saat ini kita sudah berada di era kemajuan teknologi?
4	Apa peran sketsa tangan terhadap profesi arsitek di era kemajuan teknologi?
5	Bagaimana pandangan anda terhadap arsitek yang masih menggunakan sketsa tangan di era kemajuan teknologi saat ini?
6	Saat ini kita sudah berada di era kemajuan teknologi, apakah sketsa tangan dapat merugikan atau menguntungkan sang arsitek?
7	Sketsa tangan yang seperti apa yang seharusnya digunakan oleh arsitek pada era kemajuan teknologi saat ini?
8	Apa hal yang menarik dari sketsa tangan sehingga dapat menguntungkan arsitek?
9	Jika teknologi semakin canggih, apakah anda sebagai calon arsitek di masa depan nanti akan meninggalkan metode sketsa tangan tersebut?
10	Dengan adanya aplikasi-aplikasi pendukung untuk merancang bangunan apakah metode sketsa tangan akan hilang?
11	Bagaimana cara seorang arsitek/anda jika merancang bangunan tanpa melakukan sketsa tangan terlebih dahulu?
12	Jika ada aplikasi khusus untuk menggantikan sketsa tangan yang hasilnya mirip sketsa tangan, apakah anda akan memilihnya?

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data merupakan sebuah proses pengecekan, pembersihan data-data yang telah diperoleh untuk memperoleh informasi yang berguna dan jelas. Teknik analisis data dimulai dengan membaca semua hasil wawancara, yang masih acak, yang kemudian dipelajari dan dianalisis. Apabila masih ada data yang penting dan belum dimasukkan maka diharuskan melakukan pengumpulan data kembali, pemeriksaan data dan seterusnya. Hal ini ialah proses yang simultan dari satu tahap ke tahap yang lain dari pengumpulan data peneliti mencatat semua data secara obyektif dan secara apa adanya sesuai dengan hasil dari wawancara J. Moleong (2004)

Menurut Miles dan Huberman (1992) terdapat beberapa langkah-langkah dari analisa data, yaitu:

1. Pengumpulan data, adalah mengumpulkan data-data dari lokasi penelitian melalui wawancara kemudian menentukan strategi pengumpulan data yang dilihat tepat dalam menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data selanjutnya.
2. Reduksi data, adalah suatu proses seleksi, pemfokusan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang ada pada lapangan dan dilanjutkan saat proses pengumpulan data sehingga reduksi data dimulai ketika peneliti memfokuskan lokasi penelitian.
3. Penyajian data, adalah kumpulan informasi yang membuat kemungkinan penelitian dilakukan. Penyajian data didapat berbagai jenis, jaringan kerja, keterkaitan kegiatan atau tabel.
4. Penarikan kesimpulan, adalah dalam pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti harus paham dan tanggap tpada sesuatu yang sudah diteliti langsung di lapangan dengan menyusun pola-pola pengarahan sebab akibat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Letak Geografis

Lokasi penelitian ini berada di perguruan tinggi Universitas Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang terletak di Ir. Ibnu Sina No.2, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh. Luas lahan kampus sekitar \pm 50 Ha didalamnya terdapat Sembilan fakultas yaitu Fakultas Syariah dan Hukum (FSH), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Fakultas Adab dan Humaniora (FAH), Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK), Fakultas Ushuluddin dan Filsafat (FUF), Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI), Fakultas Sains dan Teknologi (SAINTEK), Fakultas Psikologi (FP), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan (FISIP) dan satu Program Pascasarjana. Penelitian ini tertuju pada salah satu program studi yang ada di Fakultas Sains dan Teknologi yaitu program studi Arsitektur.



Gambar 4.1 Peta Lokasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Sumber: Google Earth



Gambar 4.2 Peta Lokasi Fakultas Sains dan Teknologi

Sumber: Google Earth

4.1.2 Program Studi Arsitektur UIN Ar-Raniry

Program Studi (Prodi) Arsitektur merupakan salah satu prodi yang berada di fakultas sains dan teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang diresmikan pada tanggal 13 Mei 2014. Prodi arsitektur di UIN Ar-Raniry dapat dikatakan masih baru karena usianya yang masih mau menginjak 8 tahun. Jumlah mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry berjumlah 501 orang dan jumlah alumninya masih sebanyak 120 orang.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Profil Responden

Dari hasil penyebaran kuesioner diperoleh profil responden yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu jenis kelamin dan tahun angkatan.

1. Jenis Kelamin

Table 4.1 Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	8 orang
Perempuan	7 orang

2. Tahun Angkatan

Table 4.2 Tahun Angkatan Responden

Program Studi	Angkatan
Arsitektur	2016
	2017
	2018

4.2.2 Jawaban Responden

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang penulis peroleh melalui pertanyaan-pertanyaan yang penulis siapkan sebelumnya dan dijawab oleh beberapa perwakilan mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang penulis wawancara melalui *google form*.

4.2.2.1 Pendapat Mahasiswa Mengenai Sketsa Tangan Dalam Dunia Arsitektur

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir tentang pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Mengenai Sketsa Tangan Dalam Dunia Arsitektur adalah sebagai berikut:
Contoh ;

Menurut Safira mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“Sketsa tangan pada seni arsitektur sangat dibutuhkan oleh mahasiswa arsitektur, karena itu juga adalah bagian dari sebuah awal perancangan, jadi sebelum seorang arsitek membuat bangunan jadi harus memulai sketsa tangan terlebih dahulu. jadi sketsa tangan sangat dibutuhkan oleh seorang Arsitek.”*

Menurut Rahmad mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“Tahap pertama dalam proses desain.”*

Menurut Arifin mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“Sketsa tangan merupakan proses penyaluran ide oleh sang arsitek berbentuk coretan-coretan yang abstrak namun memiliki makna. Dimana walaupun gambar yang dihasilkan belum rapi, namun memiliki tujuan.”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Mengenai Sketsa Tangan Dalam Dunia Arsitektur” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan
2. Gambaran awal
3. Melatih skill
4. Proses awal
5. Awal perancangan
6. Tahap pertama
7. Penyaluran ide
8. Coretan
9. Visualisasi ide
10. Bagus
11. Berguna
12. Menarik
13. Ilustrasi
14. Metode penunjang
15. Membantu
16. menciptakan

4.2.2.2 Pentingnya Sketsa Tangan Untuk Dunia Arsitektur Pada Era Kemajuan Teknologi

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Pentingnya Sketsa Tangan Untuk Dunia Arsitektur Pada Era Kemajuan Teknologi adalah sebagai berikut :

Contoh ;

Menurut Yuyun mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“Menurut saya di era kemajuan teknologi saat ini sketsa tangan untuk dunia arsitektur masih banyak digunakan rata-rata masih menggunakan sketsa tangan karena sketsa merupakan*

gambaran awal dari ide kasar, sebelum dituangkan atau dibuat sebagai gambar didalam kompute sebelum diberikan kepada kliennya.”

Menurut Aqila mahasiswa arsitektur angkatan 2016 *“sangat penting, Karena tanpa sketsa tangan, ide yg kita punya hanya diambang bayang-bayang saja. Dikarenakan ide yang sebelumnya terlintas tidak kita salurkan dengan sketsa.”*

Menurut Muhammad Haikal mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“Sangat penting bagi seorang arsitektur untuk melakukan pekerjaan sebagai arsitek. Serta juga sangat diperlukan bagi seseorang berprofesi arsitektur untuk mengilustrasikan objek kepada klien, untuk memberi tahu bagaimana situasi objek dan dapat dilakukan kapan pun kita inginkan.”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Pentingnya Sketsa Tangan Untuk Dunia Arsitektur Pada Era Kemajuan Teknologi” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Sangat penting
2. Ide kreatif
3. Cepat
4. Leluasa
5. Media eksplorasi
6. Menuangkan ide
7. Ide kasar
8. Mudah
9. Bereksplorasi
10. Praktis
11. Menampilkan ide
12. Mengilustrasikan objek
13. Bersifat fleksibel
14. Dibutuhkan

4.2.2.3 Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Tidak Menggunakan Sketsa Tangan Pada Era Kemajuan Teknologi

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Tidak Menggunakan Sketsa Tangan Pada Era Kemajuan Teknologi” adalah sebagai berikut:

Contoh :

Menurut Thessa Andari Mutmayni mahasiswi arsitektur angkatan 2017, *“Tergantung bagaimana arsitek tersebut dapat mengimbangi dengan keadaan yang sedang dia alami di dunia kerjanya.”*

Menurut Malisa Fairuza mahasiswi arsitektur angkatan 2017, *“Menurut saya, tidak masalah apabila arsitek yang tidak menggunakan sketsa tangan lagi. Mengingat efisiensi waktu dan keakuratan yang dihasilkan oleh gambar yang diproses dengan teknologi.”*

Menurut Indah Rahmi mahasiswa arsitektur angkatan 2018, *“Menurut saya sampai kapanpun sketsa tangan adalah keahlian yang istimewa.”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Tidak Menggunakan Sketsa Tangan Pada Era Kemajuan Teknologi” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Ide kreatif
2. Keahlian
3. Cara masing-masing
4. Kenyamanan
5. Hebat
6. Hak
7. Jalan pintas
8. Keren
9. Bagus
10. Mahir

11. Tidak semua
12. Dianjurkan
13. Mengimbangi
14. Efisiensi waktu
15. Keakuratan

4.2.2.4 Peran Sketsa Tangan Terhadap Profesi Arsitek di Era Kemajuan Teknologi

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Peran Sketsa Tangan Terhadap Profesi Arsitek di Era Kemajuan Teknologi” adalah sebagai berikut :

Contoh :

Menurut Fera mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“mungkin berperan penting ya, karena dapat mempermudah pekerjaan.”*

Menurut Hendra mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“berperan sebagai cara sang arsitek menuangkan idenya terlebih dahulu sebelum menggambar menggunakan computer/laptop.”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Peran Sketsa Tangan Terhadap Profesi Arsitek di Era Kemajuan Teknologi” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Media berdialog
2. Menyalurkan imajinasi
3. Mempermudah pekerjaan
4. Dibutuhkan
5. Membantu
6. Berperan penting
7. Predesain
8. Media artistic
9. Informative

10. Proses perancangan
11. Kreativitas
12. Sederhana
13. Berguna
14. fleksibel

4.2.2.5 Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Masih Menggunakan Metode Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Masih Menggunakan Metode Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi” adalah sebagai berikut :

Contoh :

Menurut Fera mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“tanggapan saya biasa saja karena memang sudah dipastikan arsitek ataupun calon arsitek tidak bisa jauh-jauh dari sketsa.”*

Menurut Hendra mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“sangat bagus bagi arsitek, menurut saya gambar yang dihasilkan oleh sang arsitek tentunya memiliki kualitas yang bagus dikarenakan sebelum ia merancang menggunakan komputer ia menuangkan idenya dahulu dengan sketsa tangan.”*

Menurut Reza Khairunnas mahasiswa arsitektur angkatan 2018, *“Bagus sekali”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Masih Menggunakan Metode Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Mempercepat
2. Berperan aktif
3. Kualitas
4. Menuangkan ide
5. Permulaan setiap ide
6. Berkaitan
7. Tidak akan punah
8. Karya
9. Kemampuan

4.2.2.6 Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi” adalah sebagai berikut :

Contoh ;

Menurut Hendra mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“Sangat menguntungkan, karena banyak ide yang bisa dituangkan ke sketsa tangan sebelum mulai merancang bangunannya.”*

Menurut Reza Khairunnas mahasiswa arsitektur angkatan 2018, *“Menguntungkan”*

Menurut Nisa mahasiswa arsitektur angkatan 2018, *“keuntungan yang didapat ialah lebih mudah untuk memperlihatkan ide yang dimiliki kepada klien dan prosesnya cepat karena hanya menggunakan kertas, pensil/pena saja. Tidak ada kerugiannya sama sekali.*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Menguntungkan
2. Tidak merugikan
3. Tertuang ide
4. Keahlian
5. Banyak ide
6. Dibutuhkan
7. Memudahkan
8. cepat

4.2.2.7 Jenis Sketsa Tangan Yang Digunakan di Era Kemajuan Teknologi

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Jenis Sketsa Tangan Yang Digunakan di Era Kemajuan Teknologi” adalah sebagai berikut :

Contoh ;

Menurut Fera mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“yang berbau teknologi.”*

Menurut Hendra mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“sketsa konsep desain.”*

Menurut Reza Khairunnas mahasiswa arsitektur angkatan 2018, *“Sketsa dasar, untuk organisasi ruang, pola fasad, dll”.*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Jenis Sketsa Tangan Yang Digunakan di Era Kemajuan Teknologi” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Biasa
2. Umum
3. Konsep desain
4. Teknologi
5. Sama
6. Canggih
7. *Pen tablet*

4.2.2.8 Hal Yang Menarik Dari Sketsa Tangan

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Hal Yang Menarik Dari Sketsa Tangan” adalah sebagai berikut :

Contoh ;

Menurut Safira mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“Karena di sketsa tangan kita dapat mengeluarkan ide atau gambaran yang ingin kita rancangan atau desain.”*

Menurut Yuyun mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“bebas mengekspresikan segala ide yang dimiliki.”*

Menurut Thessa Andari Mutmayni mahasiswi arsitektur angkatan 2017, *“Keindahan dan komunikasi yang dapat di sampaikan melalui sketsa oleh arsitek tersebut kepada tim kerjanya.”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Hal Yang Menarik Dari Sketsa Tangan” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Cepat
2. Praktis
3. Leluasa
4. Memudahkan
5. Menentukan bentuk
6. Bebas berekspresi
7. Menghibur
8. Berkembang
9. Menarik
10. Unik
11. Indah
12. Komunikasi
13. Gaya seni

4.2.2.9 Pendapat Mahasiswa Jika Teknologi Semakin Canggih Akankah Meninggalkan Metode Sketsa Tangan

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Jika Teknologi Semakin Canggih Akankah Meninggalkan Metode Sketsa Tangan” adalah sebagai berikut :

Contoh ;

Menurut Thessa Andari Mutmayni mahasiswi arsitektur angkatan 2017, “*tidak.*”

Menurut Malisa Fairuza mahasiswi arsitektur angkatan 2017, “*Walaupun teknologi semakin canggih di masa depan, saya tidak ingin meninggalkan metode sketsa tangan.*”

Menurut Fera mahasiswa arsitektur angkatan 2017, “*tidak.*”

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Pendapat Mahasiswa Jika Teknologi Semakin Canggih Akankah Meninggalkan Metode Sketsa Tangan” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan
2. Dibutuhkan
3. Hubungan
4. Keunggulan
5. Menciptakan

4.2.2.10 Pandangan Mahasiswa Mengenai Adanya Aplikasi-Aplikasi Pendukung Merancang Bangunan, Akankah Metode Sketsa Tangan hilang

Jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Pandangan Mahasiswa Mengenai Adanya Aplikasi-Aplikasi Pendukung Merancang Bangunan, Akankah Metode Sketsa Tangan hilang” sama.

Pada poin pertanyaan ini, semua jawaban dari responden sama. Mereka sama-sama menjawab tidak akan hilang.

Dari pemaparan di atas mengenai adanya aplikasi-aplikasi pendukung merancang bangunan, akankah metode sketsa tangan hilang penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu : tidak, hilang

4.2.2.11 Merancang Bangunan Tanpa Melakukan Sketsa Tangan Terlebih Dahulu

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “Merancang Bangunan Tanpa Melakukan Sketsa Tangan Terlebih Dahulu” adalah sebagai berikut :

Contoh ;

Menurut Yuyun mahasiswa arsitektur angkatan 2016, “*setiap ada ide yang terlintas langsung menggambar ke komputer.*”

Menurut Aqila mahasiswa arsitektur angkatan 2016, *“Membayang-bayangkan konsep desainnya.”*

Menurut Muhammad Haikal mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“Hal itu akan menciptakan suatu bangunan melakukan pekerjaan sangat lama dalam pembangunan dan bentuknya tidak menentu.”*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “Merancang Bangunan Tanpa Melakukan Sketsa Tangan Terlebih Dahulu” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Menuangkan
2. Deskripsi
3. Coretan
4. Menghayal
5. Kesulitan
6. Detail
7. Bagian
8. Penggunaan

4.2.2.12 Apabila Ada Aplikasi Khusus Sketsa

Beberapa jawaban mahasiswa tingkat akhir Arsitektur UIN Ar-Raniry tentang pertanyaan “pabila Ada Aplikasi Khusus Sketsa” adalah sebagai berikut :

Contoh :

Menurut Malisa Fairuza mahasiswi arsitektur angkatan 2017, *“Ya saya akan memilihnya.”*

Menurut Hendra mahasiswa arsitektur angkatan 2017, *“tentu saja iya, karena zaman makin canggih pasti menyediakan fasilitas-fasilitas yang praktis dan lebih memudahkan pekerjaan.”*

Menurut Reza Khairunnas mahasiswa arsitektur angkatan 2018, *“Tentu, yang penting praktis dan bisa digunakan di mana saja, tablet contohnya”.*

Dari pemaparan di atas mengenai pertanyaan “pabila Ada Aplikasi Khusus Sketsa” penulis menemukan beberapa kata kunci yang dapat penulis rangkum, yaitu sebagai berikut:

1. Mencoba
2. Praktis
3. Menguntungkan
4. *Tablet*
5. Memilih
6. Muda

4.3 Analisa Kata Kunci

Setelah penulis mendapatkan hasil wawancara dari setiap responden penulis menemukan banyak kata kunci yang kemudian dapat penulis jadikan sebagai hasil dari penelitian ini. Dengan demikian dari kata-kata kunci tersebut penulis merangkum sebagai sebuah hasil penelitian ke dalam tabel berikut ini:

Table 1.3 Tabel Analisis Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Kata kunci	Kategori
1	Pendapat Mahasiswa Mengenai Sketsa Tangan Dalam Dunia Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Gambaran Awal • Proses Awal • Awal perancangan • Tahap Pertama • Coretan 	Tahapan pertama
		<ul style="list-style-type: none"> • Penyaluran Ide • Visualisasi Ide • Menciptakan • Ilustrasi 	Ide
		<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan • Metode Penunjang • Membantu • Melatih Skill 	Memudahkan

		<ul style="list-style-type: none"> • Berguna • Menarik • Bagus 	
	<p>Dapat disimpulkan bahwa sketsa tangan merupakan sebuah coretan atau bahkan ilustrasi dalam proses awal/tahap pertama perancangan. Dengan sketsa tangan para arsitek dapat menyalurkan idenya untuk dapat dilihat oleh orang lain. Sketsa tangan merupakan metode penunjang dalam perancangan yang dapat menciptakan visual ide yang menarik dan berguna.</p>		
2	<p>Pentingnya Sketsa Tangan Untuk Dunia Arsitektur Pada Era Kemajuan Teknologi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ide Kreatif • Menuangkan Ide • Ide Kasar • Menampilkan Ide • Mengilustrasikan Objek • Media eksplorasi • Bereksplorasi 	Ide
		<ul style="list-style-type: none"> • Cepat • Leluasa • Mudah • Praktis 	Mudah
		<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Penting • Dibutuhkan 	Penting
		Bersifat Fleksibel	

	<p>Sketsa sangatlah penting, dikarenakan sketsa dilakukan diatas secarik kertas untuk menuangkan ide kreatifnya yang dilakukan dengan leluasa sebagai media eksplorasi, sketsa sering disebut sebagai ide kasar yang mudah dan praktis dalam menampilkan ide bahkan mengilustrasikan objek. Sketsa tangan sangat dibutuhkan karena bersifat fleksibel, tanpa melakukan sketsa tangan mungkin kita hanya mampu membayangkan ide saja tanpa mengungkapkannya.</p>															
3	<p>Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Tidak Menggunakan Sketsa Tangan Pada Era Kemajuan Teknologi</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="734 556 1114 667">Ide Kreatif</td> <td data-bbox="1114 556 1402 667"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 667 1114 821"> <ul style="list-style-type: none"> • Keahlian • Mahir </td> <td data-bbox="1114 667 1402 821">Ahli</td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 821 1114 1010"> <ul style="list-style-type: none"> • Hebat • Keren • Bagus </td> <td data-bbox="1114 821 1402 1010">Bagus</td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1010 1114 1241"> <ul style="list-style-type: none"> • Jalan Pintas • Efisiensi Waktu • Mengimbangi • Keakuratan </td> <td data-bbox="1114 1010 1402 1241">Menghemat Waktu</td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1241 1114 1352">Kenyamanan</td> <td data-bbox="1114 1241 1402 1352"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1352 1114 1463">Dianjurkan</td> <td data-bbox="1114 1352 1402 1463"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1463 1114 1570">Hak</td> <td data-bbox="1114 1463 1402 1570"></td> </tr> </table>	Ide Kreatif		<ul style="list-style-type: none"> • Keahlian • Mahir 	Ahli	<ul style="list-style-type: none"> • Hebat • Keren • Bagus 	Bagus	<ul style="list-style-type: none"> • Jalan Pintas • Efisiensi Waktu • Mengimbangi • Keakuratan 	Menghemat Waktu	Kenyamanan		Dianjurkan		Hak	
Ide Kreatif																
<ul style="list-style-type: none"> • Keahlian • Mahir 	Ahli															
<ul style="list-style-type: none"> • Hebat • Keren • Bagus 	Bagus															
<ul style="list-style-type: none"> • Jalan Pintas • Efisiensi Waktu • Mengimbangi • Keakuratan 	Menghemat Waktu															
Kenyamanan																
Dianjurkan																
Hak																
<p>Diera teknologi yang sudah berkembang seperti saat ini arsitek pastinya memiliki caranya masing-masing dalam menyelesaikan pekerjaannya karena itu sebuah hak setiap orang dan itu tetap bersifat keran atau bagus. Akan tetapi menggunakan sketsa tangan tentunya ada kelebihan tersendiri karena pastinya kita tidak jauh-jauh dengan sketsa tangan, apalagi sketsa tangan sendiri</p>																

	<p>merupakan sebuah keahlian dalam menampilkan ide kreatif dan dapat mengimbangi keakuratan serta efisiensi waktu. Tidak semua orang mahir dalam sketsa, akan tetapi kita dianjurkan untuk sketsa tangan terlebih dahulu. Sketsa tangan merupakan jalan pintas dalam proses desain.</p>													
4	<p>Peran Sketsa Tangan Terhadap Profesi Arsitek di Era Kemajuan Teknologi</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="734 447 1114 716"> <ul style="list-style-type: none"> • Media Berdialog • Media Artistik • Menyalurkan imajinasi • Pradesain • Kreatifitas </td> <td data-bbox="1114 447 1406 716">Gagasan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 716 1114 984"> <ul style="list-style-type: none"> • Mempermudah • Membantu • Dibutuhkan • Berguna • Berperan Penting </td> <td data-bbox="1114 716 1406 984">Mudah</td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 984 1114 1094">Proses Perancangan</td> <td data-bbox="1114 984 1406 1094"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1094 1114 1203">Sederhana</td> <td data-bbox="1114 1094 1406 1203"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1203 1114 1312">Informatif</td> <td data-bbox="1114 1203 1406 1312"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="734 1312 1114 1428">Fleksibel</td> <td data-bbox="1114 1312 1406 1428"></td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> • Media Berdialog • Media Artistik • Menyalurkan imajinasi • Pradesain • Kreatifitas 	Gagasan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempermudah • Membantu • Dibutuhkan • Berguna • Berperan Penting 	Mudah	Proses Perancangan		Sederhana		Informatif		Fleksibel	
<ul style="list-style-type: none"> • Media Berdialog • Media Artistik • Menyalurkan imajinasi • Pradesain • Kreatifitas 	Gagasan													
<ul style="list-style-type: none"> • Mempermudah • Membantu • Dibutuhkan • Berguna • Berperan Penting 	Mudah													
Proses Perancangan														
Sederhana														
Informatif														
Fleksibel														
<p>Sketsa tangan berperan sebagai media berdialog dalam menyalurkan imajinasinya sang arsitek sehingga dapat mempermudah serta membantu pekerjaan. Sebagai seorang arsitek pastinya bergantung dan akan terus berhubungan dengan sketsa tangan karena memang sebuah proses dalam perancangan atau disebut dengan predesain. Sketsa tangan tempatnya orang berkreativitas, sketsa tangan bersifat sederhana, berguna dan fleksibel</p>														

5	Pendapat Mahasiswa Terhadap Arsitek Yang Masih Menggunakan Metode Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Bereksplorasi • Menuangkan Ide • Permulaan Setiap Ide 	Ide
		Mempercepat	
		Berperan Aktif	
		Kualitas	
		Berkaitan	
		Tidak Akan Punah	
		Karya	
	<p>Arsitek yang masih menggunakan sketsa tangan di era majunya teknologi seperti ini pastinya tahu bahwa dengan sketsa tangan mereka bebas bereksplorasi dengan bebas dalam menuangkan idenya. Sketsa tangan mempercepat proses desain dan berperan aktif sehingga kita akan terus berkaitan dengan sketsa tangan saat ingin membuat sebuah karya. Sketsa tangan merupakan permulaan setiap ide, sampai kapanpun tidak akan punah.</p>		
6	Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Sketsa Tangan di Era Kemajuan Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Menguntungkan • Tidak Merugikan 	Untung
		<ul style="list-style-type: none"> • Tertuang Ide • Banyak Ide 	Ide

		Keahlian	
		Dibutuhkan	
		Memudahkan	
		Cepat	
<p>Sketsa tangan menguntungkan, tidak merugikan karena walaupun sketsa tangan hanya sebuah coretan-coretan tetapi dengan sketsa tangan kita dapat menuangkan banyak ide. Sketsa tangan sebuah keahlian yang dibutuhkan dan memudahkan serta prosesnya cepat.</p>			
7	<p>Jenis Sketsa Tangan Yang Digunakan di Era Kemajuan Teknologi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Biasa • Umum 	Umum
		<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi • Canggih • <i>Pen Tablet</i> 	Modern
		Konsep Desain	
<p>Di era seperti sekarang ini sketsa tangan pastinya sketsa yang berbentuk seperti biasa atau umum, akan tetapi teknologi semakin canggih pastinya kita ingin ada kemajuan. Menurut pendapat mereka di era seperti sekarang ini sketsa tangan bisa dikerjakan dengan <i>pentablet</i>, yang berbau-bau teknologi karena teknologi semakin canggih.</p>			
8	Hal Yang Menarik Dari Sketsa Tangan	<ul style="list-style-type: none"> • Cepat • Praktis • Memudahkann 	Praktis

		<ul style="list-style-type: none"> • Bebas Berekspresi • Leluasa • Komunikasi 	Komunikasi
		<ul style="list-style-type: none"> • Menghibur • Menarik • Unik 	Menarik
		Berkembang	
		Indah	
		Gaya Seni	
	<p>Sketsa tangan merukan gaya seni yang unik dan indah, di dalam sketsa tanan ada unsur komunikasi dan menghibur diri seseorang dalam menyalurkan idenya, dengan sketsa kita dapat leluasa dalam menentukan bentuk karena kita bebas dalam berekspresi. Pengerjaan sketsa pastinya lebih cepat dan praktis hasil yang diterima juga indah, unik dan menarik.</p>		
9	<p>Pendapat Mahasiswa Jika Teknologi Semakin Canggih Akankah Meninggalkan Metode Sketsa Tangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan • Dibutuhkan • Hubungan • Keunggulan • Menciptakan 	
	<p>Sketsa tangan sampai kapanpun tidak akan ditinggalkan, sekalipun teknologi semakin canggih. Karena dengan sketsa tangan memudahkan dalam menciptakan karya dan sampai kapanpun arsitek akan terus memili hubungan dengan sketsa tangan.</p>		

10	Pandangan Mahasiswa Mengenai Adanya Aplikasi- Aplikasi Pendukung Merancang Bangunan, Akankah Metode Sketsa Tangan hilang	Tidak akan hilang	
11	Merancang Bangunan Tanpa Melakukan Sketsa Tangan Terlebih Dahulu	<ul style="list-style-type: none"> • Menuangkan • Deskripsi • Coretan • Menghayal • Kesulitan • Detail • Bagian • Penggunaan 	
Menuangkan suatu ide tanpa sketsa terlebih dahulu pastinya akan merasa kesulitan. Tanpa melakukan coretan-coretan berarti kita harus mendeskripsikan ide dengan sedetail mungkin.			
12	Apabila Ada Aplikasi Khusus Sketsa	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba • Praktis • Menguntungkan • <i>Tablet</i> • Memilih • Mudah 	
Jika ada sesuatu yang lebih mudah, praktis dan menguntungkan kita pastinya akan memilih serta mencobanya. Salah satu contohnya mensketsa dengan tablet, tidak menggunakan kertas lagi.			

Dari hasil reduksi data yang telah dilakukan pada pertanyaan-pertanyaan diatas kemudian penulis menemukan beberapa jawaban responden yang mirip maka penulis merangkum dari beberapa pertanyaan tersebut menjadi kalimat-kalimat berikut ini:

Pertama, pada pertanyaan pendapat mahasiswa mengenai sketsa tangan dalam dunia arsitektur dapat disimpulkan bahwa 60% dari mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh angkatan 2016 dalam skala (5) menjawab sketsa tangan sebagai gambaran awal dalam proses perancangan. Sedangkan pada angkatan 2017 dan 2018 hanya 20% yang menjawab sebagai gambaran awal perancangan.

Kedua, pada pertanyaan pentingnya sketsa tangan untuk dunia arsitektur pada era kemajuan teknologi dapat disimpulkan bahwa 60% dari mahasiswa arsitektur angkatan 2016 dan 2018 menjawab sangat penting, sedangkan mahasiswa arsitektur angkatan 2017 80% menjawab sangat penting.

Ketiga, pada pertanyaan pendapat mahasiswa terhadap arsitek yang tidak menggunakan sketsa tangan pada era kemajuan teknologi dapat disimpulkan bahwa 100% dari mereka menjawab tidak masalah.

Keempat, pada pertanyaan peran sketsa tangan terhadap profesi arsitek di era kemajuan teknologi dapat disimpulkan bahwa 40% dari mahasiswa arsitektur angkatan 2016 menjawab berperan penting. Sedangkan dari angkatan 2017 dan 2018 masing-masing hanya 20% yang menjawab berperan penting.

Kelima, pada pertanyaan pendapat mahasiswa terhadap arsitek yang masih menggunakan metode sketsa tangan di era kemajuan teknologi dapat disimpulkan bahwa 60% dari mahasiswa angkatan 2016 menjawab bagus sedangkan 40% dari mahasiswa angkatan 2017 dan 2018 yang menjawab bagus.

Keenam, pada pertanyaan keuntungan dan kerugian menggunakan sketsa tangan di era kemajuan teknologi dapat ditarik kesimpulan bahwa 80% dari angkatan 2016 dan 2017 menjawab menguntungkan sedangkan angkatan 2018 hanya 20% yang menjawab menguntungkan.

Ketujuh, pada pertanyaan jenis sketsa tangan yang digunakan di era kemajuan teknologi, penulis menyimpulkan bahwa 60% dari mahasiswa angkatan 2016 menjawab jenis sketsa yang mengandung teknologi, angkatan 2017 hanya 40% yang menjawab demikian sedangkan angkatan 2018 tidak ada yang menjawab jenis sketsa yang mengandung teknologi.

Kedelapan, pada pertanyaan hal yang menarik dari sketsa tangan, dapat disimpulkan bahwa 40% dari mahasiswa angkatan 2016 menjawab media mengekspresikan ide, sedangkan untuk angkatan 2017 dan 2018 hanya 20% yang menjawab demikian.

Kesembilan, pada pertanyaan pendapat mahasiswa jika teknologi semakin canggih akankah meninggalkan metode sketsa tangan dapat ditarik kesimpulan bahwa 100% dari mereka menjawab tidak akan meninggalkan metode sketsa tangan.

Kesepuluh, pada pertanyaan merancang bangunan tanpa melakukan sketsa tangan terlebih dahulu, dilihat dari jawaban-jawaban responden ialah 100% dari mereka menjawab tidak akan hilang.

Kesebelas, pada pertanyaan merancang bangunan tanpa melakukan sketsa tangan terlebih dahulu, 20% dari angkatan 2016 sampai 2018 mereka menjawab mengalami suatu kesulitan apabila mendesain bangunan tanpa melakukan sketsa tangan terlebih dahulu.

Kedua belas, pada pertanyaan apabila ada aplikasi khusus sketsa dapat disimpulkan bahwa 80% mahasiswa arsitektur angkatan 2016 menjawab akan mencoba menggunakannya. Sedangkan mahasiswa angkatan 2017 dan 2018 hanya 60% yang menjawab akan mencobanya.

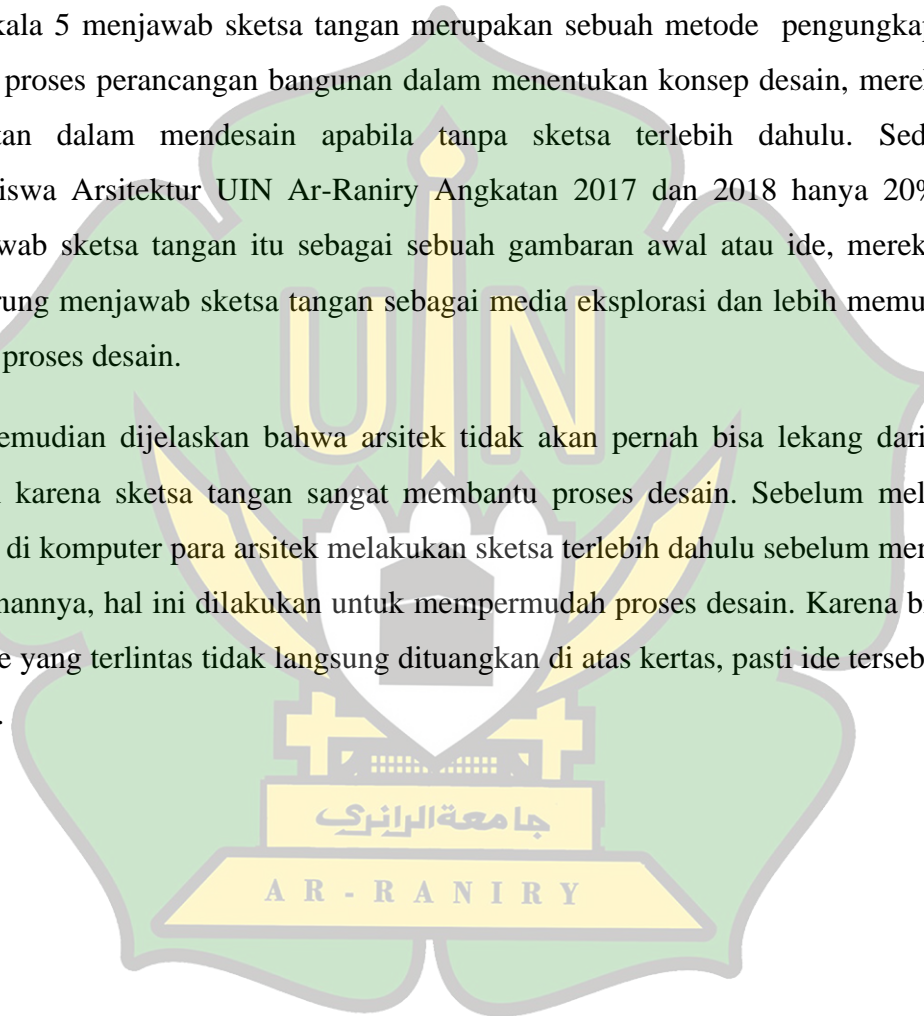
BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil persepsi perwakilan mahasiswa-mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh dapat disimpulkan bahwa 60% mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry dari skala 5 menjawab sketsa tangan merupakan sebuah metode pengungkapan ide dalam proses perancangan bangunan dalam menentukan konsep desain, mereka juga kesulitan dalam mendesain apabila tanpa sketsa terlebih dahulu. Sedangkan mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Angkatan 2017 dan 2018 hanya 20% yang menjawab sketsa tangan itu sebagai sebuah gambaran awal atau ide, mereka lebih cenderung menjawab sketsa tangan sebagai media eksplorasi dan lebih memudahkan dalam proses desain.

Kemudian dijelaskan bahwa arsitek tidak akan pernah bisa lekap dari sketsa tangan karena sketsa tangan sangat membantu proses desain. Sebelum melakukan desain di komputer para arsitek melakukan sketsa terlebih dahulu sebelum merancang bangunannya, hal ini dilakukan untuk mempermudah proses desain. Karena biasanya jika ide yang terlintas tidak langsung dituangkan di atas kertas, pasti ide tersebut akan hilang.



5.2 SARAN

1. Penulis mengakui bahwa masih terdapat kekurangan pada penelitian yang penulis lakukan, oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang akan diberikan.
2. Penelitian ini perlu disempurnakan dengan mengadakan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak mahasiswa agar mendapatkan hasil yang lebih baik.
3. Kemudian kepada mahasiswa Arsitektur agar terus mempertahankan teknik sketsa tangan karena pastinya sketsa tangan akan terus berkaitan dengan Arsitektur.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2010) Strategi Membaca Teori dan Pembelajaranya. Bandung: Risqi Press
- Arsana, Banu. (2013) Sketsa Dan Gambar 1. Jakarta; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Bimo Walgito. (1989) Pengantar Psikologi Umum. Andi Offset, Yogyakarta.
- Bimo, Walgito. (2010). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: C.V Andi
- B. S. Myers. (1958) Understanding the arts. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Fajar, Marhaeni. (2009) Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Irwanto. (1991) Psikologi Umum. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Jamaludin, Adon Nasrullah. (2011) Metode Penulisan Skripsi untuk Mahasiswa. Bandung.
- Laura, A. K. (2017). Psikologi Umum. Jakarta : Salemba Humanika
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992) Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.
- Moleong, Lexy J. (2004) Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muchtar, T. W. (2007). Studi Komparatif Persepsi [Skripsi]. Pendidikan Teknik Sipil FPTK UPI. Bandung. RANIRY
- Moleong, L.J. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pangarso, F.X.Budiwidodo, Teknik Gambar Sketsa Arsitektur. Kanisius, (2013)
- Rahmat, J. (2007) Psikologi Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sipahelut, Atisah. (1995). Seni Rupa dan Desain. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV

Sugiyono. (2007) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Subagyo,Rokhmat, (2017) Metode Penelitian Ekonomi Islam,Jakarta : Alim's Publishing.

Thoha, M. (2003) Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Wahyuningrum,Sri Hartuti., & Sudarwanto,Budi. (2017). Peran gambar sketsa arsitektur untuk menggali karakter disain bangunan dalam kerangka pengembangan pelestarian kawasan. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro Semarang, 17, 36-42

Walgio, Bimo. (2004) Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Penerbit ANDI

