SKETSA DALAM ARSITEKTUR LANSKAP

Oleh:
FITRIYAH NURUL HIDAYATI UTAMI

DEPARTEMEN ARSITEKTUR LANSKAP
FAKULTAS PERTANIAN
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Artikel : Sketsa dalam Arsitektur Lanskap
Penulis : Fitriyah Nurul Hidayati Utami
Afiliasi : Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, IPB

Menyetujui,
Plh. Ketua Departemen

Rosyi Damayanti T. Manningtyas, S.P, M.Si, PhD
NIP. 198801092020122003

Bogor, 25 Juni 2025
Penulis

Fitriyah Nurul Hidayati Utami, ST, MT
NIP. 197704242006042001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Pertanian

Prof. Dr. Ir. Suryo Wiyono, M.Sc.Agr.
NIP. 196902121992031003

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
FAKULTAS PERTANIAN

Kampus IPB Dramaga, Bogor 16680
Telepon (0251) 8629350
faperta@apps.ipb.ac.id
faperta.ipb.ac.id

SURAT KETERANGAN

No 3064/IT3.F1/KP.15/M/B/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Ir. Suryo Wiyono, MSc.Agr.
NIP : 196902121992031003
Jabatan : Dekan Fakultas Pertanian

memberikan keterangan bahwa tulisan:

Judul : Sketsa dalam Arsitektur Lanskap
Penulis : Fitriyah Nurul Hidayati Utami, ST, MT
NIP : 197704242006042001

merupakan hasil pemikiran dan penugasannya sebagai tim pengajar pada MK Menggambar Sketsa, MK Teori Desain Lanskap, MK Desain Lanskap dan MK Desain Taman Tematik, untuk pemutakhiran terkait materi sketsa pada kurikulum K2025 PS S1 Arsitektur Lanskap.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bogor, 25 Juni 2025
Dekan,

Prof. Dr. Ir. Suryo Wiyono, M.Sc.Agr.
NIP. 19690212 199203 1 003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN 1
SURAT KETERANGAN 2
DAFTAR ISI 3
ABSTRAK 4
PENDAHULUAN 4
PEMBAHASAN 5
Gambar dan Sketsa 5
Sketsa sebagai Bahasa Komunikasi Arsitek Lanskap 6
Peran Sketsa dalam Desain Lanskap 7
Mata Kuliah Menggambar Sketsa pada Program Studi S1 Arsitektur Lanskap IPB 8
KESIMPULAN 9
DAFTAR PUSTAKA 9

DAFTAR GAMBAR

1. Proses Merekam Obyek dalam Aktivitas Sketsa 6
2. Sketsa dan Guggenheim Museum Bilbao Karya Frank Gehry 7

SKETSA DALAM ARSITEKTUR LANSKAP

Fitriyah Nurul Hidayati Utami
Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, IPB
email: fitry_nurul@apps.ipb.ac.id

ABSTRAK

Sketsa adalah gambar yang dilakukan dengan cepat untuk mengungkapkan dan mengembangkan gagasan/rancangan, atau memvisualisasikan suatu obyek. Bahasa gambar (termasuk gambar sketsa) jauh lebih komunikatif daripada bahasa tulisan, seperti ungkapan popular "*a picture is worth a thousand words*". Bagi arsitek lanskap, lebih mudah untuk mempresentasikan ide dan pemikirannya dalam bentuk gambar. Sketsa juga berperan penting dalam proses pembelajaran desain lanskap untuk membantu menggali ide-ide desain yang kreatif dan estetis. Membuat sketsa dapat digunakan pada semua tahapan proses desain, dari tahap membuat konsep, bahkan sampai proyek dibangun. Beberapa arsitek, contohnya Yusuf Bilyarta Mangunwijaya atau dikenal dengan Romo Mangun, menggunakan sketsa sebagai sarana utama mengkomunikasikan ide desain kepada klien. Kemampuan menggambar sketsa dapat ditingkatkan dengan latihan terus-menerus, dengan cara membiasakan keterampilan memindahkan obyek gambar secara langsung ke media kertas, dengan membiasakan menarik garis-garis secara lentur dan berkarakter pada satu bidang kertas. Dengan demikian, untuk membekali dan mengasah keterampilan tersebut, maka Mata Kuliah (MK) Menggambar Sketsa diberikan kepada mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Lanskap IPB sebagai bekal pada pembelajaran mata kuliah-mata kuliah berbasis desain, yaitu MK Teori Desain Lanskap, MK Desain Lanskap dan MK Desain Taman Tematik.

Kata Kunci: gambar, menggambar sketsa, komunikasi visual, sketsa *freehand*, sketsa lanskap

PENDAHULUAN

Lanskap adalah wajah dan karakter lahan/tapak bagian dari muka bumi ini dengan segala kegiatan kehidupan dan apa saja yang ada di dalamnya, baik bersifat alami, non alami, atau keduanya, yang merupakan bagian atau total lingkungan hidup manusia serta makhluk lainnya, sejauh mata memandang, sejauh segenap indra dapat menangkap, dan sejauh imajinasi dapat membayangkan. Arsitektur lanskap adalah bidang ilmu (*science*) dan seni (*art*) yang mempelajari pengaturan ruang dan massa di alam terbuka, dengan mengkombinasikan elemen-elemen lanskap alami maupun buatan manusia, baik secara horisontal maupun vertikal, dengan segenap kegiatannya, agar tercipta karya lingkungan yang secara fungsional berguna dan secara estetika indah, efektif, serasi, seimbang, teratur dan tertib, sehingga tercapai kepuasan rohani dan jasmaniah manusia dan makhluk hidup di dalamnya (Tim Pengajar Dasar-dasar Arsitektur Lanskap, 2020).

Di sisi lain, terdapat ungkapan populer "*a picture is worth a thousand words*", yang berarti bahwa satu gambar bernilai atau setara dengan ribuan kata. Hal tersebut menunjukkan bahwa

gambar memiliki kekuatan yang lebih daripada kata-kata, atau bisa juga diartikan bahwa bahasa gambar jauh lebih komunikatif daripada bahasa tulisan. Sketsa *freehand* sangat membantu arsitek, dan juga arsitek lanskap, untuk mengilustrasikan ide-idenya dengan menghasilkan banyak gambar alternatif.

Berdasarkan dari definisi arsitektur lanskap di atas, maka lingkup pekerjaan bidang arsitektur lanskap merupakan perpaduan antara ilmu (*science*) dan seni (*art*), dengan produk desain dan perencanaan lanskap adalah berupa gambar-gambar desain dan rencana lanskap. Untuk melatih mahasiswa agar dapat mengungkapkan ide dan gagasannya dalam bentuk gambar desain lanskap, maka keterampilan menggambar sketsa menjadi salah satu hal yang perlu untuk diasah. Untuk itu, pada semester 2, mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Lanskap (ARL) dibekali dengan keterampilan membuat sketsa melalui Mata Kuliah (MK) Menggambar Sketsa (ARL1111).

PEMBAHASAN

Gambar dan Sketsa

Gambar dan sketsa adalah dua istilah yang berbeda. Gambar adalah istilah yang lebih umum, adapun sketsa adalah gambar yang dilakukan dengan cepat untuk mengungkapkan dan mengembangkan gagasan, atau merancang, atau merekam (memvisualisasikan / mendokumentasikan) suatu obyek (Idedhyana, 2024). Sketsa *freehand* sangat membantu arsitek, dan juga arsitek lanskap, karena dapat membayangkan serta menghasilkan banyak gambar alternatif. Sketsa memiliki peran penting mendukung pikiran dalam mengkonversi deskriptif informasi ke penggambaran (Helmi dan Khaidzin, 2016).

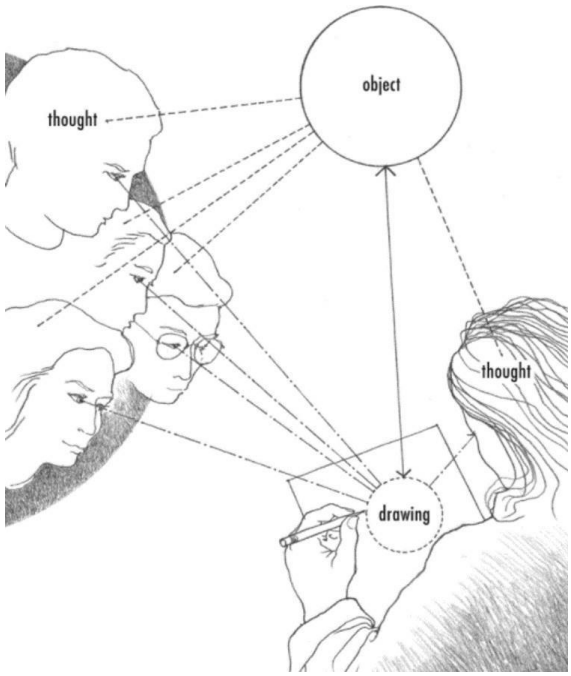
Sketsa dikenal sebagai gambar sementara atau tentatif. Berdasarkan Awalina et al (2023), secara etimologi kata “sketsa” berarti “sementara” atau “selesai tanpa persiapan”. Menurut definisi ungkapan, sketsa adalah gambar awal yang pada akhirnya akan selesai (Awalina et al, 2023).

Menggambar sketsa adalah upaya untuk menjelaskan ide yang ada di pikiran. Bagi seorang arsitek dan arsitek lanskap, akan lebih mudah untuk mengungkapkan dan mempresentasikan ide dan pemikirannya dalam bentuk gambar atau diagram. Sketsa membantu arsitek, dan arsitek lanskap, dalam mempertimbangkan masalah dan bermanfaat untuk mengkomunikasikan ide-ide kepada orang lain. Sketsa juga memiliki peran penting dalam pembelajaran desain, bermanfaat bagi pengembangan desain dan kreativitas desain (Idedhyana, 2017). Sketsa menjadi alat kognitif untuk pengembangan ide (Idedhyana, 2017). Arsitek dan juga arsitek lanskap menggunakan gambar sebagai alat komunikasi visual.

Ide-ide yang dituangkan dalam gambar sketsa arsitektural, biasanya akan dilanjutkan dengan membuat gambar-gambar yang lebih detail dan terskala dalam 2 dimensi ataupun 3 dimensi, yang disebut sebagai gambar desain atau gambar kerja. Gambar arsitektur adalah ekspresi murni dari pemikiran arsitek, sehingga dengan membuat sketsa dapat membantu seorang arsitek dalam proses desain dan dalam mengembangkan gagasannya (Idedhyana, 2024).

Melalui sketsa *freehand*, mahasiswa arsitektur lanskap dilatih untuk merekam apa saja yang mereka lihat dari sebuah obyek visual (garis, bidang, bentuk, tekstur, proporsi, penekanan, keseimbangan). Kemampuan merekam secara analog ini harus terus dilatih untuk memperbanyak bank data visual mahasiswa agar memudahkan mereka mengajukan ide konsep

secara kreatif ketika melakukan kegiatan desain. Gambar 1 memperlihatkan proses merekam obyek dalam aktivitas sketsa.



Gambar 1. Proses Merekam Obyek dalam Aktivitas Sketsa
Sumber: Ching dan Juroszek, 2018

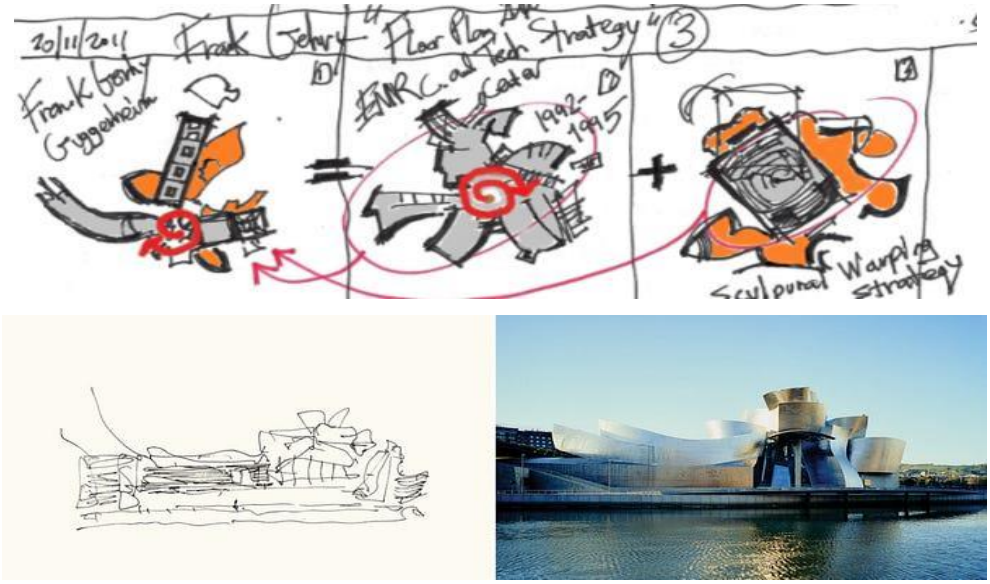
Sketsa sebagai Bahasa Komunikasi Arsitek Lanskap

Bagi seorang arsitek, termasuk arsitek lanskap, membuat sketsa dapat digunakan pada semua tahapan proses desain, seperti membuat dan mengembangkan konsep, bahkan sebagai observasi pencatatan setelah proyek dibangun (Idedhyana, 2024). Lebih lanjut, Idedhyana (2024) menjelaskan bahwa sketsa tangan bebas (*freehand*) berfungsi sebagai catatan dan sebagai alat desain bagi arsitek/arsitek lanskap. Beberapa arsitek dan arsitek lanskap masih menggunakan sketsa sebagai sarana utama mengkomunikasikan ide desain kepada klien.

Sketsa adalah proses membuat sejumlah gambar dengan tangan bebas atau *freehand*. Jika menulis adalah sarana ekspresi dalam sastra, maka menggambar sketsa adalah sarana ekspresi dalam desain (Nurcahyo, 2022). Berdasar pengertian tersebut, maka menggambar sketsa dalam pendidikan desain (dalam bidang arsitektur, arsitektur lanskap, desain interior) adalah sama pentingnya seperti menulis (Nurcahyo, 2022). Sketsa dapat diibaratkan seperti kumpulan diksi atau susunan kalimat terbaik yang menggambarkan ide seorang arsitek/arsitek lanskap/desainer.

Salah satu arsitek yang menggunakan sketsa dalam pekerjaannya adalah Yusuf Bilyarta Mangunwijaya atau lebih dikenal dengan Romo Mangun. Beliau adalah seorang pengajar, budayawan dan sekaligus praktisi arsitek di Indonesia. Romo Mangun membuat gambar konsep umumnya berupa sketsa dan gambar kerja, dengan dominasi gambar sketsa (Sunaryo, 2007). Berdasarkan karya-karya arsitektur YB Mangunwijaya, gambar kerja paling lengkap dan satu-satunya bersifat teknis adalah rancangan Universitas Surabaya. Gambar kerja umumnya dikerjakan di kertas millimeter blok, didominasi oleh gambar dua dimensi dan sketsa detail (Sunaryo, 2007). Sebagai arsitek, Romo Mangun lebih banyak melakukan proses desain

di lapangan pada saat proyek tengah berlangsung. Perubahan rencana umumnya langsung dilakukan di lapangan dengan memberi instruksi detail pada tukang, dalam bentuk coretan-coretan (sketsa), bahkan juga coretan sketsa di tanah (Sunaryo, 2007). Arsitek lain yang menggunakan sketsa dalam proses desain adalah Frank Gehry. Gambar 2 menunjukkan proses desain arsitektur dari gambar sketsa sampai bangunan terwujud yang dilakukan oleh Frank Gehry.



Gambar 2. Sketsa dan Guggenheim Museum Bilbao Karya Frank Gehry
Sumber: Agustin, 2024; Pagnota 2013 dalam Idedhyana, 2017

Peran Sketsa dalam Desain Lanskap

Desain adalah aktivitas berimajinasi, membayangkan, membuat komposisi secara kreatif sebagai solusi terhadap permasalahan desain, yang dituangkan dalam sebuah rencana atau sketsa. Desain adalah proses kreatif, memecahkan masalah, membuat sketsa, berpikir dan menghasilkan proses yang bermakna (Nurcahyo, 2022). Lebih lanjut, pendidikan desain bertujuan untuk mengembangkan keterampilan individu dalam mendesain melalui pengajaran dan pembimbingan. Desain lanskap adalah seni dan ilmu mengorganisasi dan memperkaya kualitas ruang luar melalui penempatan tanaman dan struktur dalam hubungannya dengan lingkungan alam yang menyenangkan dan bermanfaat (VanDerZanden and Rodie, 2008).

Dalam pendidikan Program Studi (PS) S1 Arsitektur Lanskap di Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB), diajarkan Mata Kuliah (MK) Menggambar Sketsa sebagai keterampilan dasar bagi setiap mahasiswa arsitektur lanskap. Keterampilan membuat sketsa tersebut akan bermanfaat dan berperan penting pada setiap tahapan proses desain lanskap yang mana keterampilannya akan diasah lebih lanjut pada perkuliahan semester berikutnya, khususnya pada mata kuliah berbasis desain, seperti MK Teori Desain Lanskap, MK Desain Lanskap, dan MK Desain Taman Tematik. Hal tersebut karena mata kuliah berbasis desain lanskap berorientasi pada keterampilan dan konseptual yang memerlukan kemampuan menggambar sketsa untuk menuangkan ide gagasan desain yang dibuat secara kreatif.

Peran sketsa sangat penting dalam kegiatan latihan mendesain atau merancang. Oleh karena itu kegiatan latihan sketsa dan keterampilan berfikir visual merupakan konten wajib yang selalu ada dalam kurikulum pendidikan desain (Nurcahyo, 2022). Lebih lanjut berdasarkan Nurcahyo (2022), tujuan dari pendidikan desain adalah memberi ruang kemerdekaan bagi individu untuk membangun cara pandang dan sikap kritisnya, memiliki persepsi estetis, dapat menginterpretasikan lingkungan sekitar, dan mengembangkan daya ekspresinya.

Sketsa memiliki peran interaktif untuk menyatukan ide-ide dalam pikiran, menentukan fungsi dan makna gambar, menemukan bentuk-bentuk baru dan menyesuaikannya dengan desain (Edwards, 1979 dalam Nurcahyo, 2022). Lebih lanjut, sketsa sebagai metode berpikir yang penting dalam pendidikan desain. Sketsa dapat digunakan pada seluruh tahapan proses desain. Proses menemukan ide kreatif melalui sketsa-lah yang menjadi faktor terpenting dalam proses desain. Berdasarkan Nurcahyo (2022), terdapat lima aspek yang melekat saat seseorang menggambar sketsa secara *freehand*, yaitu *seeing*, *intuiting*, *insting*, *feeling* dan *thinking*.

Dalam pendidikan desain, tujuan dari kegiatan mendesain melalui metode sketsa adalah untuk membesarkan dan mempertahankan ide-ide orisinal mahasiswa, sehingga menjadi media bagi mahasiswa untuk berani berbicara, mengungkapkan dan menafsirkan ide kreativitas mereka (Nurcahyo 2022). Bahkan dalam era teknologi digital yang sangat berkembang saat ini, keterampilan sketsa secara *freehand* tetap dibutuhkan dalam mencari ide desain. Bagi mahasiswa arsitektur dan juga arsitektur lanskap, kegiatan sketsa *freehand* akan memberi pengalaman awal bagi mereka dalam proses desain, dan dengan membuat sketsa *freehand* mahasiswa dapat menggali ide-ide solusi desain secara cepat.

Hasil sketsa desain membantu seorang desainer atau arsitek lanskap untuk memvisualiasasikan dan memahamkan bentuk-bentuk yang didesain secara 2 dimensi atau 3 dimensi. Setiap goresan dalam sketsa desain tersebut memiliki makna dan masing-masing mewakili elemen desain tertentu, misalnya titik, garis, bentuk, bidang, warna, dan sebagainya, ataupun elemen taman/lanskap tertentu, misalnya vegetasi, *hardscape*, dan sebagainya. Dalam penelitiannya terhadap profesional arsitek dan kontraktor, Awalina et al (2023) menyimpulkan tentang peran sketsa bagi profesional arsitek dan kontraktor adalah dalam rentang cukup sampai dengan sangat efektif dalam konteks untuk mempermudah proses desain, serta untuk mengembangkan inspirasi dan gagasan/ide desain.

Mata Kuliah Menggambar Sketsa pada Program Studi S1 Arsitektur Lanskap IPB

Bagi mahasiswa arsitektur lanskap, untuk mengasah kreativitas desain dalam berfikir arsitektur dibutuhkan keterampilan secara kognitif dan psikomotorik. Aspek psikomotorik yang perlu terus diasah salah satunya adalah menggambar sketsa, sampai mereka terampil. Kemampuan menggambar sketsa dapat ditingkatkan dengan latihan terus-menerus, untuk membiasakan keterampilan memindahkan gambar obyek langsung ke media kertas, dengan cara melatih teknik menggambar cepat, membiasakan menarik garis-garis secara lentur dan berkarakter pada satu bidang kertas (Awalina et al, 2023). Unsur-unsur yang perlu menjadi pertimbangan dalam membuat gambar sketsa (Awalina, 2023) adalah 1) fokus terhadap obyek, 2) *framing* obyek, 3) *line* (garis), 4) *shape* (bidang), dan 5) tekstur (permukaan). Mahasiswa yang mempunyai bakat menggambar atau sketsa yang baik, biasanya pada proses pembelajaran desain arsitekturnya lebih dapat menyampaikan ide-ide desainnya secara lebih baik (Awalina et al, 2023).

Pada kurikulum K2020 dan kurikulum K2025 Program Studi S1 Arsitektur Lanskap di Institut Pertanian Bogor (IPB), mata kuliah program studi yang pertama diambil oleh mahasiswa adalah MK Menggambar Sketsa di semester 2 sebagai mata kuliah fundamental prodi. Meskipun setiap orang memiliki gaya atau metode menggambar sketsa yang unik, keterampilan tersebut dapat dipelajari. MK Menggambar Sketsa diberikan kepada mahasiswa semester 2 ARL untuk mengasah keterampilan dasar mereka membuat sketsa. Pada MK Menggambar Sketsa, mahasiswa diharapkan mampu menggambar sketsa tanpa alat bantu (*freehand*), baik sketsa *monocolour* dan *multicolour*, dengan berbagai obyek, spot dan suasana lanskap dengan teknik rendering yang benar.

Sebagai mata kuliah yang diampu oleh Divisi Perencanaan dan Desain Lanskap (PDL), maka keterampilan menggambar sketsa dengan teknik rendering yang benar, diharapkan akan berkontribusi positif pada pengembangan keterampilan menuangkan ide gagasan desain lanskap secara kreatif, yang akan diasah pada mata kuliah berbasis desain selanjutnya, yaitu MK Teori Desain Lanskap, MK Desain Lanskap, dan MK Desain Taman Tematik.

KESIMPULAN

Secara etimologi, kata “sketsa” berarti “sementara” atau “selesai tanpa persiapan”. Sketsa adalah proses membuat gambar dengan tangan bebas atau *freehand*. Sketsa juga dapat didefiniskan sebagai gambar yang dilakukan dengan cepat untuk mengungkapkan dan mengembangkan gagasan/rancangan, atau memvisualisasikan suatu obyek. Bagi arsitek dan juga arsitek lanskap, sketsa masih menjadi sarana utama untuk mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan desain. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran menggambar sketsa dalam pendidikan desain lanskap adalah sama pentingnya dengan keterampilan menulis. Dengan berbekal membuat gambar-gambar sketsa, mahasiswa arsitektur lanskap dapat mengeksplorasi ide-ide desain yang kreatif, sehingga sketsa berperan penting dalam proses pembelajaran desain lanskap. Mata kuliah menggambar sketsa merupakan mata kuliah dasar yang diberikan kepada mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Lanskap untuk mengasah keterampilan menggambar sketsa secara *freehand*, baik sketsa *monocolour* dan *multicolour*, dengan berbagai obyek, spot dan suasana lanskap dengan teknik rendering yang benar. Keterampilan menggambar sketsa *freehand* tersebut akan menjadi landasan pada pembelajaran mata kuliah berbasis desain selanjutnya, yaitu MK Teori Desain Lanskap, MK Desain Lanskap, dan MK Desain Taman Tematik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A.E.S. 2024. The rise of the Bilbao effect: how one iconic museum transformed a struggling industrial city. https://bangwin.medium.com/the-rise-of-the-bilbao-effect-how-one-iconic-museum-transformed-a-struggling-industrial-city-ae0eb55687b3

Awalina IA, Budiman H, Haryono MJ. 2023. Peran *freehand drawing* sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan sebuah karya dalam presentasi kepada client. Seminar Karya dan Pameran Arsitektur Indonesia 2023 (Sakapari 2023). 6(1):892-901

Ching, F.D.K., dan Juroszek, SP. 2018. Design Drawing. Third Edition. New Jersey: John Willey & Sons, Inc

Helmi, F., dan A.B.M Khaidzir. 2016. Analyzing the critical role of sketches in the visual transformation of architectural design. *Archnet-IJAR, International Journal of Architectural Research*. 10:219-229

Idedhyana, IB. 2017. Desain parametrik pada perancangan arsitektur. *Jurnal Teknik Gradien.* 9(1): 145-156

Idedhyana, IB. 2024. Menggambar arsitektur Bali. Jilid 1. Bali: PT Nilacakra Publishing House

Nurcahyo, M. 2022. Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain (kasus pengalaman belajar desain di era digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*. 10(2): 86-97

Sunaryo, RG. 2007. Mengikuti langkah pikir Romo Mangun sebuah tinjauan mengengai metode perancangan arsitektur Yusuf Bilyarta Mangunwijaya. *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur*. 35(1): 41-45