

MODUL PEMBELAJARAN

KOMUNIKASI ARSITEKTUR

Persepsi & Pemaknaan Ruang,
serta Komunikasi Visual dalam
Poster Perancangan



Disusun untuk
Mahasiswa Arsitektur
Tingkat 2



Jurusan Arsitektur —
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Trisakti
(FTSP USAKTI)

DAFTAR ISI

BAB 1 Pendahuluan

BAB 2 Komunikasi, Persepsi, dan Pemaknaan dalam Arsitektur

BAB 3 Komunikasi Visual: Menyusun Poster Perancangan

BAB 4 Tugas Individu: Analisis Meruang pada Sebuah Karya Arsitektur

BAB 5 Daftar Periksa & Tips Sukses

BAB 6 Ringkasan dan Glosarium

Referensi

BAB 1 — PENDAHULUAN

1.1 Tentang Modul Ini

Modul ini disusun untuk mata kuliah Komunikasi Arsitektur dan menggabungkan dua topik yang saling berkaitan: (1) bagaimana manusia mempersepsikan dan memaknai ruang arsitektur, dan (2) bagaimana hasil pemahaman tersebut dikomunikasikan secara visual melalui poster/presentasi perancangan. Modul ditutup dengan panduan lengkap mengerjakan Tugas Individu Analisis Meruang.

1.2 Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan proses manusia menangkap, mempersepsikan, dan memaknai ruang arsitektur (sensasi → persepsi → interpretasi → makna).
2. Mengidentifikasi elemen-elemen rangsangan ruang (cahaya, material, tekstur, suara, aroma, dll.) dan sistem indera yang menangkapnya.
3. Menganalisis bagaimana suatu karya arsitektur menghasilkan pengalaman dan makna bagi penggunanya.
4. Menyusun poster/presentasi perancangan yang komunikatif, dengan kejelasan informasi dan komposisi visual yang baik.
5. Mengerjakan Tugas Individu Analisis Meruang sesuai struktur dan ketentuan yang ditetapkan.

1.3 Peta Materi

Bagian	Isi	Fungsi
Bab 2	Teori persepsi & pemaknaan ruang	Dasar konseptual/analitis
Bab 3	Teknik komunikasi visual (poster)	Dasar penyajian/presentasi
Bab 4	Panduan Tugas Individu	Penerapan Bab 2 + Bab 3

BAB 2 — KOMUNIKASI, PERSEPSI, DAN PEMAKNAAN DALAM ARSITEKTUR

2.1 Model Komunikasi Dasar

Sebelum membahas persepsi ruang, penting dipahami bahwa arsitektur pada dasarnya adalah bentuk komunikasi. Model komunikasi klasik menggambarkan proses berikut:

- Pengirim menyusun gagasan (encode) menjadi pesan.
- Pesan disampaikan melalui media.
- Penerima menafsirkan (decode) pesan tersebut hingga tercapai pemahaman.
- Penerima memberikan response, yang di-encode kembali menjadi feed-back kepada pengirim.

Dalam arsitektur, perancang adalah "pengirim", bangunan/ruang adalah "media dan pesan", dan pengguna adalah "penerima" yang menafsirkan ruang tersebut melalui pengalaman inderawi mereka.

2.2 Dari Sensasi Menuju Makna

Proses seseorang memahami ruang berlangsung secara bertahap, mulai dari penangkapan rangsangan fisik hingga terbentuknya makna personal. Empat istilah kunci yang perlu dipahami:

Istilah	Definisi Singkat
Sensation (Sensasi)	Proses deteksi dini energi fisik (cahaya, bunyi, panas, tekanan) dari lingkungan oleh reseptor organ indera — pengalaman fisik sebelum diproses otak.
Perception (Persepsi)	Tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan.
Interpretation (Interpretasi)	Proses kognitif memberikan arti, konteks, dan signifikansi pada bentuk terbangun — "membaca" bangunan sebagai teks untuk memahami fungsi sosial, budaya, dan estetikanya.
Meaning (Makna)	Hasil akhir dari proses pemaknaan; dapat berbeda-beda antar individu meski terhadap ruang yang sama.

💡 Interpretasi bersifat sangat personal. Contoh sederhana: sebuah rumah dapat dimaknai secara fisik sebagai "bricks and beams" (bata dan balok), namun secara emosional sebagai "love and dreams" (cinta dan mimpi) — seperti diungkapkan Ralph Waldo Emerson.

2.3 Sensasi: Delapan Sistem Sensorik Manusia

Manusia menangkap rangsangan lingkungan melalui delapan sistem sensorik. Tidak semua sistem sama pentingnya dalam arsitektur, namun beberapa di antaranya sangat relevan untuk dipertimbangkan dalam perancangan ruang:

Sistem Sensorik	Relevansi dengan Arsitektur (contoh)
Vision (penglihatan)	Cahaya, warna, proporsi, bentuk, bayangan
Hearing (pendengaran)	Akustik ruang, kebisingan, gema, suara air
Smell (penciuman)	Aroma material (kayu, tanah), sirkulasi udara
Tactile (perabaan)	Tekstur material — halus, kasar, panas, dingin
Taste (pengecapan)	Umumnya tidak langsung, terkait ruang makan/kuliner

Sistem Sensorik	Relevansi dengan Arsitektur (contoh)
Vestibular (keseimbangan)	Perubahan level lantai, tangga, ramp, ketinggian
Proprioceptive (posisi tubuh)	Skala ruang, kesempitan/keluasan, orientasi gerak
Interoception (sensor internal tubuh)	Rasa nyaman/tidak nyaman, suhu, kelembapan ruang

Contoh penerapan: pada sebuah ruang bermain, tekstur permukaan dapat dirasakan halus di satu area dan kasar di area lain, sementara material tertentu dapat terasa panas saat terkena sinar matahari langsung — semua ini adalah rangsangan sensasi yang membentuk pengalaman ruang.

2.4 Persepsi: Menyusun dan Menafsirkan Informasi

Persepsi (dari bahasa Latin perceptio, percipio) adalah tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan. Pada tahap ini, otak melakukan seleksi informasi, pengelompokan, serta memahami hubungan antar elemen ruang untuk membentuk gambaran utuh.

Pertanyaan pemandu saat menganalisis persepsi suatu ruang, antara lain:

- Bagaimana lingkungan sekitarnya?
- Material apa yang digunakan dan bagaimana efeknya terhadap pengguna?
- Apakah ruang terasa formal/informal, sempit/luas, terang/gelap, terbuka/privat?

2.5 Interpretasi: Peran Penafsiran dalam Berarsitektur

Menurut Gabriela Goldschmidt (Faculty of Architecture and Town Planning, Technion), interpretasi merupakan sub-proses yang paling penting dalam pembentukan solusi desain arsitektural — sebuah interpretasi terbentuk ketika langkah-langkah desain mentransformasikan pengetahuan menjadi struktur yang stabil melalui hubungan yang unik antar bagiannya.

Dalam konteks pemaknaan ruang oleh pengguna, interpretasi berarti proses kognitif memberikan arti pada apa yang dipersepsikan — misalnya, mengapa sebuah rumah dimaknai sebagai simbol kesederhanaan, identitas budaya, representasi religius, atau kesan kekuasaan. Interpretasi dipengaruhi oleh:

- Budaya
- Nilai dan keyakinan
- Pengalaman masa lalu
- Pengetahuan
- Harapan dan emosi

2.6 Makna Ruang (Meaning)

Proses pemaknaan (meaning-making) melibatkan seluruh tahapan sebelumnya — sensasi, persepsi, interpretasi — hingga menghasilkan respons perilaku. Poin penting yang perlu diingat:

- Setiap pengguna dapat menghasilkan makna yang berbeda terhadap ruang yang sama.
- Makna ruang berkaitan erat dengan sense of place, identitas, kenyamanan, keterikatan emosional, dan nilai simbolik.

2.7 Diagram Proses Meruang: Enam Tahap

Keseluruhan proses di atas dapat digambarkan sebagai satu alur enam tahap, dari rangsangan lingkungan hingga tindakan pengguna. Diagram ini menjadi kerangka utama untuk menganalisis pengalaman ruang pada karya arsitektur apa pun.

Tahap	Definisi	Contoh Elemen / Pertanyaan Pemandu
1. Stimulus	Rangsangan dari lingkungan	Cahaya, bentuk & ruang, warna & tekstur, suara, aroma
2. Sensasi	Penerimaan rangsangan oleh indera	Apa yang dirasakan oleh indera? (sempit/luas, hangat/dingin, terang/gelap, tenang/ramai, terbuka/privat)
3. Persepsi	Pengorganisasian dan pemahaman informasi	Seleksi informasi, pengelompokan, pemahaman hubungan antar elemen, pembentukan gambaran ruang
4. Interpretasi	Pemberian arti berdasarkan pengalaman & konteks	Dipengaruhi budaya, nilai & keyakinan, pengalaman masa lalu, pengetahuan, harapan & emosi
5. Makna Ruang	Makna yang terbentuk dari interpretasi	Sense of place, identitas, kenyamanan, keterikatan emosional, nilai simbolik
6. Respons Perilaku	Tindakan sebagai hasil dari pemaknaan	Bergerak & beraktivitas, berinteraksi sosial, bertahan/tinggal, menghindari, mengapresiasi & merawat

2.8 Studi Kasus Ilustratif

Sebagai latihan berpikir, coba terapkan kerangka di atas pada sebuah karya seperti rumah Fallingwater karya Frank Lloyd Wright:

- Sensasi — Apa yang dirasakan tubuh saat berada di ruang tersebut? (suara air terjun, tekstur batu, cahaya alami)
- Persepsi — Bagaimana lingkungan, material, dan efeknya dipahami secara keseluruhan?
- Interpretasi — Rumah tersebut dimaknai sebagai apa? (menyatu dengan alam, kekuatan, ketenangan, dsb.)

Latihan serupa akan menjadi dasar Tugas Individu pada Bab 4.

2.9 Implikasi bagi Perancangan Arsitektur

- Perancang tidak hanya menciptakan bentuk, tetapi juga pengalaman.
- Desain harus mempertimbangkan konteks budaya dan pengguna.
- Makna ruang yang kuat meningkatkan identitas tempat (sense of place).
- Tujuan akhir: ruang yang fungsional, bermakna, dan mudah diinterpretasikan.

BAB 3 — KOMUNIKASI VISUAL: MENYUSUN POSTER PERANCANGAN

Setelah memahami bagaimana ruang dipersepsikan dan dimaknai, mahasiswa perlu mampu mengomunikasikan hasil analisis atau rancangannya secara visual dan efektif. Bab ini membahas prinsip-prinsip dasar penyusunan poster perancangan arsitektur.

3.1 Mengapa Kejelasan Visual Penting? — Attention Span Manusia

Kemampuan fokus manusia terhadap suatu informasi cenderung semakin menurun di era digital. Data berikut menggambarkan tren attention span (rentang perhatian) dari masa ke masa:

Tahun	Perkiraan Attention Span
2000	12 detik
2012	8 detik
2016	7 detik
2020	5 detik
2025 (perkiraan)	3 detik

Faktor yang memengaruhi penurunan attention span antara lain: notifikasi & distraksi digital, kebiasaan multitasking, konsumsi konten instan, serta stres dan kelelahan. Dampaknya bagi pembaca poster: sulit memahami informasi mendalam, mudah lupa, dan cenderung hanya menangkap kesan visual sekilas.

💡 Karena rentang perhatian pembaca sangat singkat, poster arsitektur harus mampu menyampaikan pesan utama hanya dalam beberapa detik pertama — di sinilah peran gambar (image) menjadi sangat penting.

3.2 Prinsip Kejelasan Informasi

Kejelasan informasi adalah bagaimana informasi ditampilkan secara jelas dalam layout poster. Prinsip dasarnya adalah kombinasi yang baik antara gambar dan narasi, dengan proporsi umum:

Elemen	Proporsi Umum
Image / ilustrasi	± 80%
Narasi / teks	± 20%

Prinsip ini menegaskan bahwa poster arsitektur bersifat sangat visual — narasi/teks berfungsi sebagai pelengkap dan penjas, bukan elemen utama.

3.3 Kelengkapan Konten Poster

Sebuah poster perancangan yang baik umumnya memuat tujuh jenis konten berikut:

Konten	Penjelasan
Boom Image	Gambar yang dapat menarik perhatian; gambar terbaik yang mengilustrasikan proyek secara keseluruhan.
Konteks / Isu	Kondisi fisik dan non-fisik yang mendasari proyek.
Konsep Desain	Narasi singkat dan jelas untuk menjelaskan konsep desain.

Konten	Penjelasan
Transformasi Bentuk	Menggambarkan proses bentuk rancangan, biasanya dengan gambar aksonometri.
Metode Rancangan	Narasi singkat menjelaskan proses/teknik merancang.
Detail	Detail-detail menarik yang menjadi point of interest dalam perancangan.
Gambar Pelengkap	Denah, tampak, potongan, skema utilitas, dan gambar lain yang menjelaskan perancangan secara menyeluruh.

3.4 Teknik Layout

a. Proporsi / Grid

Terapkan grid dalam membuat poster. Grid berfungsi sebagai guideline dalam pembagian substansi poster, baik untuk penempatan gambar maupun penempatan narasi, sehingga komposisi terasa rapi dan terstruktur.

b. Warna

Gunakan palet warna untuk membantu menentukan tema visual poster. Terapkan kaidah estetika untuk mengatur komposisi, serta lakukan blocking warna yang baik agar mendukung kejelasan informasi.

💡 Penerapan warna tidak harus berupa full block warna — banyak poster tetap menggunakan latar putih agar tidak mengganggu keterbacaan informasi lain.

3.5 Storyboard: Merancang Alur Informasi

Storyboard adalah papan cerita yang menunjukkan urutan alur informasi yang akan disampaikan dalam poster. Storyboard membantu menentukan letak konten dan mengarahkan pembaca untuk memahami informasi secara runtut. Berikut beberapa contoh proporsi storyboard yang umum digunakan:

Pola Storyboard	Proporsi Area
Pola A	80% Killer/Boom Image + 20% Konteks/Isu
Pola B	50% Killer Image + 25% Konteks/Isu + 25% Konsep
Pola C	40% Killer Image + 15–10% Konsep/Ide + 25% Image Pendukung + 10% Konteks/Permasalahan

Elemen umum yang biasa ditemukan dalam storyboard poster karya nyata: boom image (gambar utama), judul, konsep dan skematik desain, gambar rancangan teknis (denah, tampak, potongan), render interior/eksterior sebagai image pendukung, serta keterangan/penjelasan konteks dan lokasi.

💡 Boom image memegang peran penting dalam impresi pertama poster. Pilih gambar terbaik yang mewakili proyek secara keseluruhan, dan tempatkan pada area yang paling dominan agar menarik perhatian pembaca — proporsi umum: 50% boom image, 25% konteks, 25% konsep.

3.6 Referensi Tambahan untuk Eksplorasi Layout

Mahasiswa dianjurkan mengeksplorasi lebih banyak referensi layout poster arsitektur secara mandiri, misalnya melalui:

- Pinterest — kata kunci: "Architecture Panel", "Presentation Board", "Project board template for architecture".
- Instagram — akun referensi layout & konten poster arsitektur.

BAB 4 — TUGAS INDIVIDU: ANALISIS MERUANG PADA SEBUAH KARYA ARSITEKTUR

4.1 Tujuan Tugas

Mahasiswa mampu menganalisis bagaimana suatu ruang menghasilkan pengalaman dan makna melalui proses sensasi, persepsi, dan interpretasi — dengan menerapkan kerangka teori pada Bab 2 dan menyajikannya secara visual sesuai prinsip pada Bab 3.

4.2 Objek Analisis

Pilih satu karya arsitektur dari daftar berikut. Objek boleh dikunjungi langsung atau dianalisis melalui dokumentasi (foto, video, gambar kerja):

Kategori	Pilihan Objek
Hunian & Ibadah	Rumah tinggal • Tempat ibadah
Bangunan Publik	Bangunan publik • Museum • Sekolah
Komersial	Seleri • Kafe
Ruang Luar	Ruang terbuka

4.3 Output Tugas

Presentasi berupa 10–12 slide (mengikuti Template Tugas Analisis Ruang Mahasiswa yang telah disediakan), disusun dengan struktur berikut:

1. Identitas Bangunan

- Nama bangunan
- Arsitek
- Tahun
- Lokasi
- Fungsi

2. Deskripsi Ruang

- Konsep desain
- Organisasi ruang
- Sirkulasi
- Zoning
- Hubungan dalam–luar

3. Analisis Proses Meruang

Gunakan diagram enam tahap pada Bab 2.7 dan jelaskan setiap tahapannya berdasarkan objek yang dipilih:

Tahap	Pertanyaan Pemandu
Stimulus	Apa saja rangsangan ruang? (cahaya, material, warna, tekstur, aroma, suara, suhu, proporsi, vegetasi, dll.)

Tahap	Pertanyaan Pemandu
Sensasi	Apa yang dirasakan oleh indera? (sempit/luas, hangat/dingin, terang/gelap, tenang, terbuka/privat, dll.)
Persepsi	Bagaimana pengguna memahami ruang tersebut? (formal, privat, mengarahkan orientasi, monumental, dinamis, dll.)
Interpretasi	Apa arti ruang tersebut menurut Anda? (simbol kesederhanaan, identitas budaya, representasi religius, kesan kekuasaan, ruang kontemplasi, dll.)
Makna Ruang	Makna apa yang terbentuk? (sense of place, attachment, identitas, kenyamanan, memori, dll.)
Respons Perilaku	Bagaimana perilaku pengguna? (berjalan perlahan, duduk lebih lama, berfoto, berdoa, berinteraksi, diam, dll.)

4. Diagram Meruang

Buat diagram sendiri yang menunjukkan hubungan antar elemen hingga terbentuk makna ruang dan respons pengguna. Contoh alur:

Urutan Contoh Alur
Material Kayu
→ Suasana Hangat
→ Persepsi Nyaman
→ Makna Rumah
→ Betah Tinggal

5. Analisis Kritis

- Mengapa ruang tersebut berhasil membangun pengalaman?
- Unsur apa yang paling dominan?
- Bagaimana jika salah satu elemen dihilangkan?
- Apakah semua orang akan memaknai ruang tersebut sama?
- Faktor budaya apa yang memengaruhi pemaknaan?

6. Kesimpulan

Rangkum bagaimana proses meruang terjadi pada objek yang dianalisis, dari stimulus hingga respons perilaku pengguna.

4.4 Ketentuan Teknis Penyajian

Terapkan prinsip komunikasi visual pada Bab 3 saat menyusun slide/poster tugas ini:

- Gunakan proporsi gambar : narasi sekitar 80% : 20% — hindari slide yang penuh teks.
- Tentukan boom image untuk slide pembuka yang mewakili keseluruhan karya.
- Susun storyboard/alur informasi sebelum mendesain slide secara detail.
- Terapkan grid dan konsistensi tata letak antar slide.
- Gunakan palet warna yang mendukung, bukan mengganggu, keterbacaan informasi.

BAB 5 — DAFTAR PERIKSA & TIPS SUKSES

5.1 Daftar Periksa Sebelum Mengumpulkan Tugas

- Sudah mencantumkan identitas bangunan secara lengkap?
- Deskripsi ruang (konsep, sirkulasi, zoning, hubungan dalam-luar) sudah jelas?
- Keenam tahap proses meruang (stimulus–sensasi–persepsi–interpretasi–makna ruang–respons perilaku) sudah dijelaskan dan relevan dengan objek?
- Diagram meruang buatan sendiri sudah menunjukkan alur hubungan antar elemen secara logis?
- Kelima pertanyaan analisis kritis sudah dijawab dengan argumen yang jelas?
- Kesimpulan merangkum keseluruhan proses secara ringkas?
- Slide/poster didominasi gambar ($\pm 80\%$) dengan narasi singkat dan padat ($\pm 20\%$)?
- Ada satu boom image yang kuat sebagai pembuka?
- Layout mengikuti grid yang konsisten antar slide?
- Jumlah slide sesuai ketentuan (10–12 slide)?

5.2 Tips Sukses

- Kunjungi atau amati objek secara langsung jika memungkinkan — pengalaman sensasi langsung akan memperkaya analisis persepsi dan interpretasi.
- Gunakan foto/dokumentasi milik sendiri sebisa mungkin untuk memperkuat orisinalitas boom image.
- Susun storyboard di atas kertas terlebih dahulu sebelum membuka software desain.
- Sadari bahwa interpretasi bersifat subjektif — jelaskan alasan logis di balik pemaknaan yang dipilih, bukan sekadar opini.
- Cari referensi layout poster (Pinterest/Instagram) untuk memperkaya ide komposisi, namun tetap sesuaikan dengan konten dan karakter objek yang dianalisis.

BAB 6 — RINGKASAN DAN GLOSARIUM

6.1 Ringkasan

Proses seseorang memahami dan memaknai ruang arsitektur berlangsung melalui enam tahap berurutan: stimulus, sensasi, persepsi, interpretasi, makna ruang, dan respons perilaku. Karena makna bersifat subjektif, ruang yang sama dapat dimaknai berbeda oleh setiap pengguna, dipengaruhi oleh budaya, pengalaman, dan nilai masing-masing individu. Sebagai perancang, tugas arsitek bukan hanya menciptakan bentuk, melainkan juga pengalaman dan makna yang mendukung terbentuknya sense of place.

Untuk mengomunikasikan hasil analisis maupun rancangan tersebut, diperlukan keterampilan komunikasi visual yang baik — mengingat rentang perhatian pembaca yang semakin singkat. Poster/presentasi arsitektur yang efektif mengutamakan kejelasan informasi (dominasi gambar dibanding teks), kelengkapan konten (boom image, konteks, konsep, transformasi bentuk, metode, detail, gambar pelengkap), serta layout yang terstruktur melalui grid, warna, dan storyboard yang matang.

6.2 Glosarium

Istilah	Penjelasan
Sensasi (Sensation)	Penerimaan rangsangan fisik oleh organ indera.
Persepsi (Perception)	Penyusunan dan penafsiran informasi sensoris menjadi pemahaman tentang lingkungan.
Interpretasi (Interpretation)	Pemberian arti/makna terhadap apa yang dipersepsikan, berdasarkan konteks dan pengalaman.
Makna Ruang (Meaning)	Hasil akhir proses pemaknaan yang bersifat personal terhadap suatu ruang.
Sense of Place	Identitas atau karakter khas suatu tempat yang dirasakan dan diingat penggunaanya.
Boom Image / Killer Image	Gambar utama/terbaik pada poster yang mewakili keseluruhan proyek dan menarik perhatian pertama.
Storyboard	Papan cerita yang menunjukkan urutan alur informasi dalam poster.
Attention Span	Kemampuan seseorang mempertahankan fokus pada suatu hal dalam jangka waktu tertentu.

REFERENSI

- Goldschmidt, G. Interpretation: Its Role in Architectural Designing. Faculty of Architecture and Town Planning, Technion, Haifa, Israel.
- Emerson, R. W. — kutipan mengenai rumah (house) dan hunian (home).
- Materi kuliah: "Persepsi dan Pemaknaan dalam Arsitektur", Mata Kuliah Komunikasi Arsitektur.
- Materi kuliah: "Poster Perancangan", Jurusan Arsitektur – FTSP USAKTI (@ferdy.sabono, @ardillajefri, @timangkringJOGJA, dan sumber gambar lain sebagaimana dicantumkan pada materi asli).
- Template Tugas: Analisis Ruang Mahasiswa (Editable), Jurusan Arsitektur – FTSP USAKTI.