

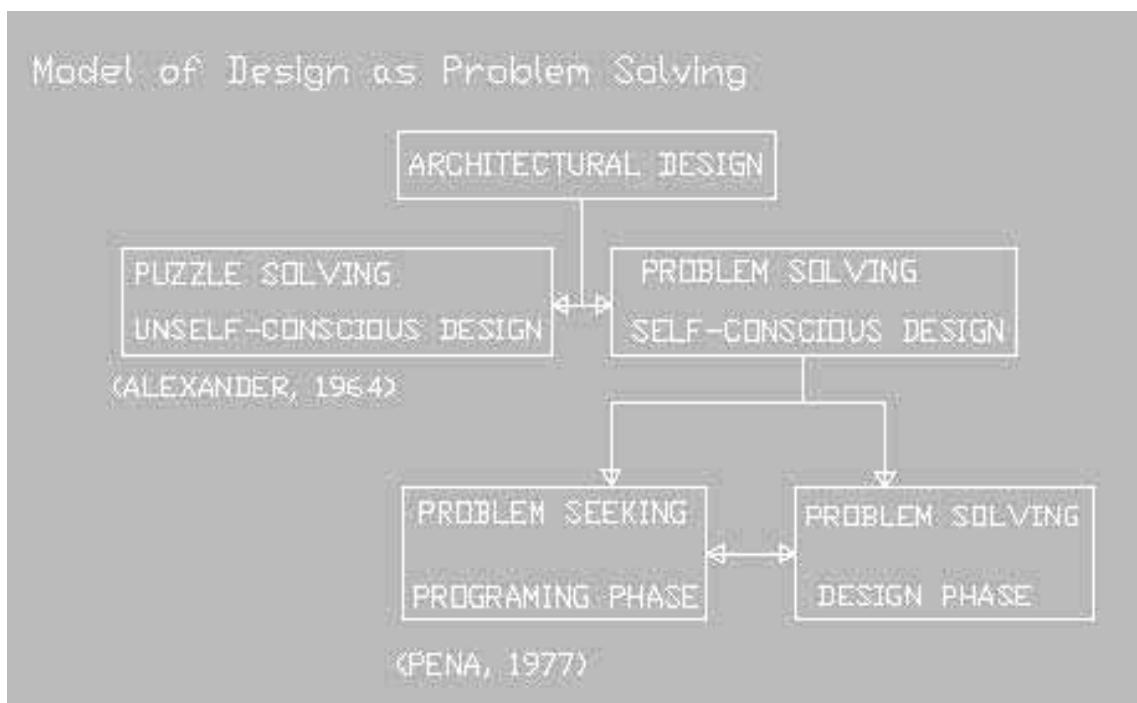
METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

PERTEMUAN KETUJUH + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

PROBLEM SEEKING = PENELUSURAN MASALAH (lanjutan ...)

WORKSHOP

- PENDAHULUAN



- PEMROGRAMAN = PENYUSUNAN PROGRAM DENGAN METODA PROBLEM SEEKING

IDEA	PEMROGRAMAN	PERANCANGAN = DESAIN
	Atau PENYUSUNAN PROGRAM → Merencanakan segala hal yang diperlukan dalam dan selama proses desain, agar DESAIN terlihat dan dapat berfungsi lebih baik.	Dalam konteks arsitektur → Hasil berupa ruang atau gedung bahkan kota.
	ANALISIS = SEEKING	SINTESIS = SOLVING

▪ **MASALAH KESELURUHAN**

Masalah keseluruhan harus dikenali dalam bidang-bidang Fungsi, Bentuk, Ekonomi, dan Waktu (4 PERTIMBANGAN) yang berhubungan dengan PRODUK ARSITEKTURAL seperti: Ruang, Gedung, atau Kota.

Prinsip: PRODUK (termasuk produk arsitektural) memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi lebih berhasil apabila selama proses perancangan ke-4 PERTIMBANGAN utama diperhatikan dan dipertimbangkan secara serempak.

1. Fungsi meliputi: manusia, kegiatan, dan perhubungan.
2. Bentuk meliputi: tapak, lingkungan, dan kualitas.
3. Ekonomi meliputi: anggaran utama, biaya pengoperasian, dan biaya daur hidup.
4. Waktu meliputi: masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.

▪ **INDEKS INFORMASI**

Matrikskan kelima langkah dengan masalah keseluruhan, lihat halaman 36 buku *Problem Seeking*, William Pena atau Indeks Informasi di halaman berikut.

Seluruh hasil yang berada di dalam ke-15 kotak disebut sebagai PROGRAM berupa INFORMASI yang terlebih dahulu harus DIORGANISASIKAN.

PEMROGRAM mengorganisasikan dan mengklasifikasikan informasi + mengorganisasikan dunia informasi yang luas dari KLIEN dengan suatu KERANGKA RASIONAL. Di sini PEMROGRAM (atau merangkap arsitek) → mengurutkan sedemikian rupa INFORMASI dapat dimengerti dan dapat digunakan secara efektif di dalam diskusi-diskusi (asistensi antara ARSITEK vs KLIEN) dan pengambilan keputusan serta dapat merangsang keputusan-keputusan KLIEN.

Manfaat KERANGKA ini → Mengecek atau memeriksa kebenaran seluruh keinginan KLIEN dan sebagai persiapan untuk diserahkan kepada PERANCANG, dalam hal ini PEMROGRAM terpisah dengan PERANCANG (ARSITEK).

▪ **WORKSHOP**

Implementasikan pada kasus arsitektur sederhana.

UNIKOM – Bandung, 24 Oktober 2007



Indeks Informasi

Sasan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi				
Musa	Dua titik Jaringan Infrastuktur Infrastruktur Hari-hari Kawasan Pekerja Pemukiman Perkembangan Eksistensi	Pengaruhnya Pengaruhnya Tingkat pengelolaan kota Karakteristik Kehilangan bahan Nilai tambang Sifat sumberdaya Akar tanah Ketahanan tanah	Kontribusi yang Kontrol yang Kontrol teknis Kontrol yang Tingkat bergerak Kontrol sumber Awan buruan Awan tembok Awan bergerak Perkembangan	Kebutuhan bagi diri sendiri baik di sekitar yang ada masa mendatang
Bentuk				
Tidak	Elemen atau bagian al- nurut setelah hasil, di- tambahkan	Auditorium Rabbi/klien Survei penelitian Analisis teknik F.A.S. dan G.A.C. Untuk mengakses teknologi Arah Jarak manusia Cara pengelolaan Tempat kerja	Pengaruh Kontrol teknis Kelebihan Bentuk atau tipe Kualitas Kemampuan teknologi Pengetahuan teknologi Overshoot Dulu pernah Kepala Kontrol kualitas	Kebutuhan bagi diri sendiri yang dapat mengantarkan diri pada tujuan
Lingkungan				
Kulit				
Ekonomi				
Anggaran Perluasan	Tingkat dan Efektivitas Kegiatan ekstensif Faktor-faktor pembiayaan suatu Proyek dan pengembangan Bantuan pendidikan dan pengembangan	Pembentukan Kegiatan ekstensif Faktor-faktor pembiayaan suatu Proyek dan pengembangan Bantuan pendidikan dan pengembangan	Kontrol bersama Akhir tahun Analisis teknik Analisis teknik Analisis teknik Kontrol bersama Kontrol bersama	Aktivitas ekspansi Anggaran dan pengembangan Bantuan pendidikan dan pengembangan
Baya Pengembangan				
Sifat Daur Hidup				
Waktu				
Masa Lahirku	Pembentukan Dulu berada Perluas Perluas Tingkat pertumbuhan	Analisis teknik Kita akan yang dimaksudkan dengan Kontrol bersama Espositori Perkembangan yang berkembang	Pembentukan Espositori	Inovasi-inovasi dasar perilaku-perilaku pada perubahan juga perubahan
Sekarang				
Masa Depan				

