

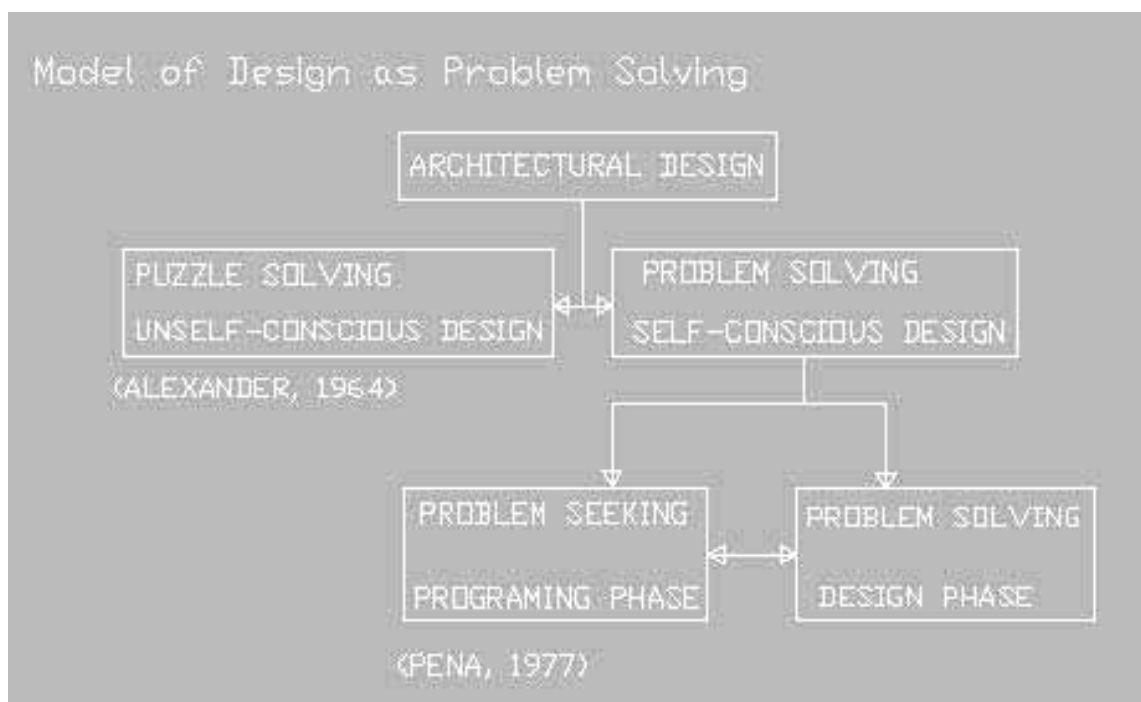
## METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

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.
	<b>ANALISIS = SEEKING</b>	<b>SINTESIS = SOLVING</b>

▪ **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

Fungsi	Sasaran	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Manusia	Manusia	Orang-orang yang terlibat dalam proses produksi	Perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengawasan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Kegiatan	Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Perhitungan	Perhitungan	Perhitungan yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Perhitungan yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Bentuk	Bentuk	Bentuk yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Bentuk yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Tempak	Tempak	Tempak yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Tempak yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Lingkungan	Lingkungan	Lingkungan yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Lingkungan yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Kualitas	Kualitas	Kualitas yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kualitas yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Ekonomi	Ekonomi	Ekonomi yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Ekonomi yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Anggaran	Anggaran	Anggaran yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Anggaran yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Biaya	Biaya	Biaya yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Biaya yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Waktu	Waktu	Waktu yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Waktu yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Masa Lampau	Masa Lampau	Masa lampau yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Masa lampau yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Sekarang	Sekarang	Sekarang yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Sekarang yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan
Masa Depan	Masa Depan	Masa depan yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Masa depan yang digunakan oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan	Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia untuk mencapai tujuan