

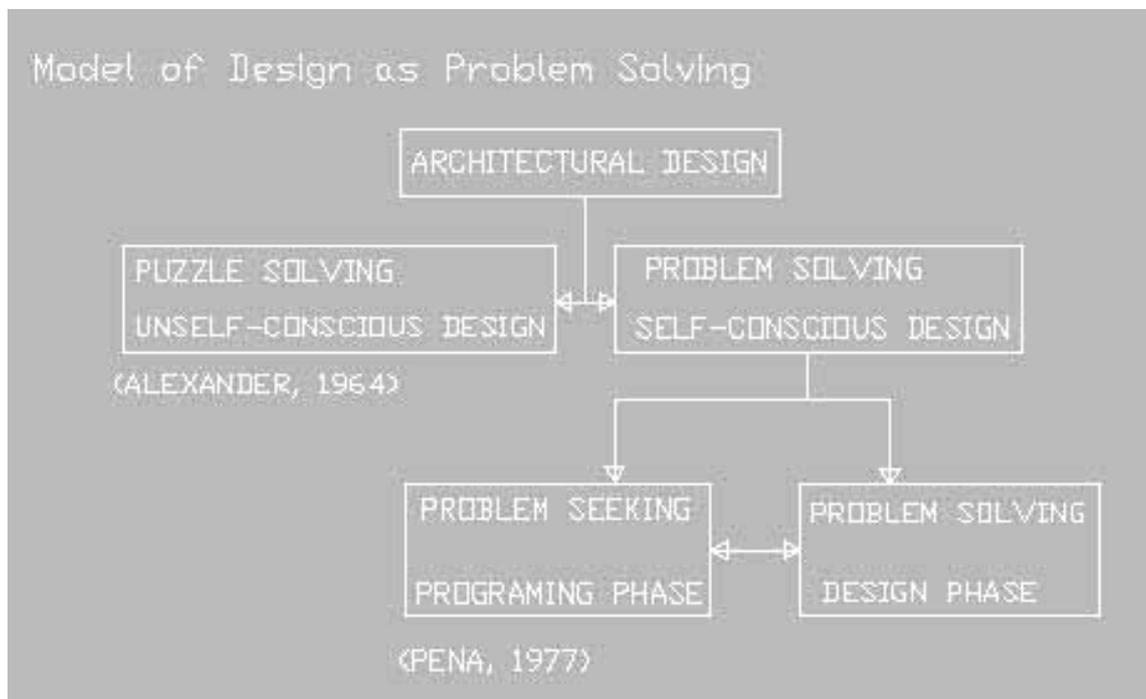
METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

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.

	Sasaran	Fakta	Konsep	Kebutuhan
Fungsi	Misi Jumlah maksimum Identas Perancangan Ineraksi kebutuhan pribadi Hierarki nilai-nilai	Data statistik Parameter lain Tenggat keterlibatan kerja Karakteristik psikologi Karakteristik komunitas Nilai kehidupan Studi waktu-gerak Analisis lalu lintas Polipada perilaku Keakutuhan ruang	Pengelompokan kritis Pengelompokan manusia Pengelompokan kegiatan Prioritas Kontrol keamanan Aliran berurutan Aliran terpisah Aliran bercampur Perhubungan	Kebutuhan ruang Kebutuhan parkir Kebutuhan ruang luar Efisiensi bangunan Alternatif/alternatif fungsional
Manusia				
Kegiatan				
Perhubungan				
Bentuk				
Tapak	Elemen-elemen tapak (pohon, air ruang terbuka, fasilitas, uti- litas yang ada) Tataguna lahan efisien Tetangga Individu/ulas Arah Jalan masuk Citra yang diproyeksikan Tingkat kualitas	Analisis tapak Analisis iklim Survei perurutan Analisis tanah F.A.R. dan G.A.C. Lingkungan sekitar Implikasi/implikasi psikologi	Peninjauan Kontrol iklim Keselamatan Pondasi khusus Kepadatan Kerengutan timbal balik Pengalihan induk Orientasi Data pencapaian Karakter Kontrol kualitas	Kualitas (biaya/biaya kaki persegi) Pengaruh/pengaruh lingkungan dan tapak pada biaya
Lingkungan				
Kualitas				
Ekonomi				
Anggaran Pertama	Tingkat daya Efektifitas biaya Pengembalian maksimum Kemungkinan pemenuhan modal	Prasentur biaya Anggaran maksimum Faktor waktu-pemakaian Analisis pasar Biaya/biaya sumber energi Faktor-faktor kegiatan dan iklim	Kontrol biaya Alokasi desain Multi-fungsi Perdagangan Konservasi energi Kontrol biaya Kontrol biaya	Analisis perkiraan biaya Anggaran masuk (lalu perlu) Biaya pengoperasian (lalu perlu)
Biaya Pengoperasian	Pembaharuan biaya pengoperasian Biaya biaya pemeliharaan dan pengoperasian			
Biaya Daur Hidup	Pemutusan biaya/biaya daur hidup	Data ekonomi		
Waktu				
Masa Lampau	Peleletaran sejarah Statik/dinamik Perubahan	Arit Parameter ruang Kegiatan Proyeksi Jawab luhur	Adaptabilitas Kalayan yang disesuaikan/longer Komertibilitas Eksponibilitas Pengkawalan yang berterangan	Pemindahan Eksistensi
Sekarang				
Masa Depan	Tanggal perencanaan			

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.



