

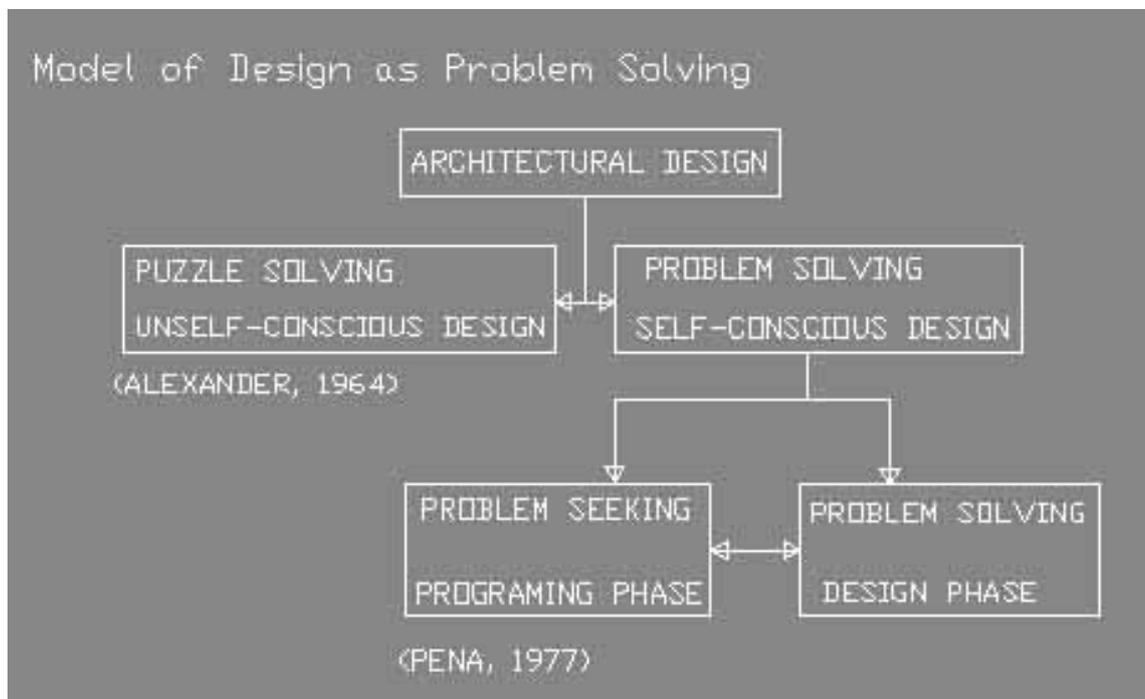
METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

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.

	Indeks Informasi				
	Sasaran	Fakta	Konsep	Kebutuhan	
Fungsi	Misi Jumlah maksimum Identitas Perseorangan Ineraksi/kebiasaan pribadi Hierarki nilai-nilai Keselamatan Pergerakan Pemeliharaan Perjumpaan Efisiensi	Data statistik Parameter lain Tenggat keterlibatan kerja Karakteristik personal Karakteristik komunitas Nilai kehidupan Studi waktu-gerak Analisis lalu lintas Polipada perilaku Keakutuhan ruang	Pengelompokan kritis Pengelompokan manusia Pengelompokan kegiatan Prioritas Kontrol keselamatan Aliran beraturan Aliran terarah 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) Tetapan lahan efisien Tetangga Individu/ulas Arah Jalan masuk Citra yang diproyeksikan Tingkat kualitas	Analisis tapak Analisis iklim Survei peraturan Analisis tanah F.A.R. dan G.A.C. Lingkungan sekitar Implikasi/implikasi psikologi	Peninjauan Kontrol iklim Keselamatan Pondasi khusus Kepastian Ketertarikan timbal balik Pengakuan induk Orientasi Dana pencapaian Karakter Kontrol kualitas	Kualitas (biaya biaya kaki persegi) Pengaruh-pengaruh lingkungan dan tapak pada biaya	
Lingkungan					
Kualitas					
Ekonomi					
Anggaran Pertama	Tingkat dana Efektifitas biaya Pengembalian maksimum Kemungkinan pemenuhan modal	Prasentor biaya Anggaran maksimum Faktor waktu-pemakaian Analisis pasar Biaya-biaya sumber energi Faktor-faktor kegiatan dan iklim	Kontrol biaya Alokasi efisien Multi-fungsi Perdagangan Konservasi energi Kontrol biaya Kontrol biaya	Analisis perkiraan biaya Anggaran maksimum (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 Perumbuhan Tanggul penerangan	Arit Parameter ruang Kegiatan Proyeksi Jawab luhur	Adaptabilitas Kelenturan yang disesuaikan/longgar Komerabilitas Eksponibilitas Pengendalian yang beraturan	Penahanan Eksistensi	
Sekarang					
Masa Depan					

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 sebagai contoh: Kantor CT Trans di jalan Dipatiukur.

- Lakukan *problem seeking* (penelusuran = pencarian masalah) – *PROGRAMING PHASE* = TAHAPAN PEMROGRAMAN
 - Lakukan *problem solving* (penyelesaian masalah berupa konsep sederhana), yang meliputi masalah tapak dan bangunan – *DESIGN PHASE* = TAHAPAN DESAIN.
- Hasil tidak perlu dikumpulkan akan tetapi didiskusikan pada perkuliahan berikutnya.

UNIKOM – Bandung, 26 Nopember 2007

