

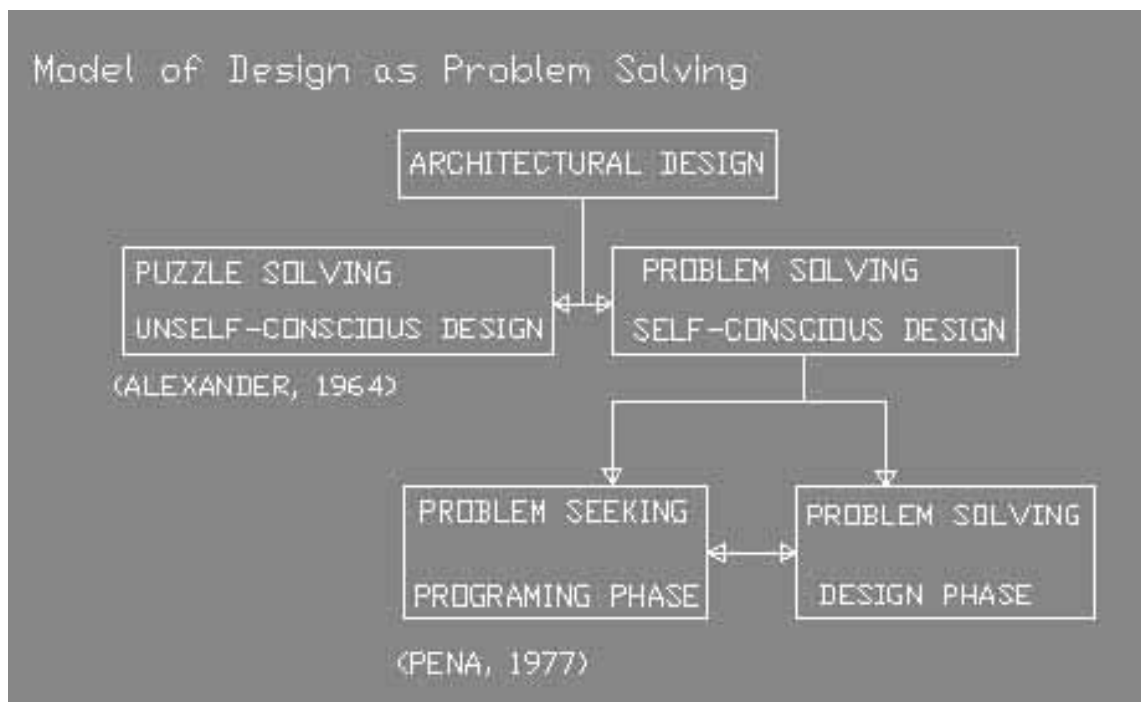
METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

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				
Manusia	Misi Jumlah maksimum Identitas Perseorangan Interaksi kebutuhan pribadi Hierarki nilai-nilai	Data statistik Parameter luas Tenggat kerja/kegiatan kerja Karakteristik perilaku Karakteristik komunitas Nilai kehidupan Studi waktu-grafik Analisis lalu lintas Polipoda perilaku Keakutuhan ruang	Pengelompokan servis Pengelompokan manusia Pengelompokan kegiatan Prioritas Kontrol keamanan Aliran beraturan Aliran terarah Aliran bercampur Perhubungan	Kebutuhan ruang Kebutuhan parkir Kebutuhan ruang luar Efisiensi bangunan Alternatif alternatif fungsional
Kegiatan	Kesempatan Pergerakan Perubahan Perjumpaan Efisiensi			
Perhubungan				
Bentuk				
Tapak	Elemen-elemen tapak (pool, air ruang terbuka, fasilitas, uti- litas yang ada) Tanggapan lahan efisien Tanggapan lahan efisien Individu/aktivitas 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 Keselamatan khusus Kepastian Ketertarikan timbul balik Pengaturan 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 Efektivitas biaya Pengembalian maksimum Kembalinya pemenuhan modal Perubahan biaya pengoperasian Biaya biaya pemeliharaan dan pengoperasian	Parameter 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 (bila perlu) Biaya pengoperasian (bila perlu) Biaya daur hidup (bila perlu)
Biaya Pengoperasian				
Biaya Daurl Hidup	Pemenuhan biaya biaya daur hidup	Data ekonomi		
Waktu				
Masa Lampau	Pelebaran sejarah Statistik dramatis Perubahan Perumbuhan Tanggapan perancangan	Air Parameter ruang Kegiatan Proyeksi Jawab linear	Adaptabilitas Kelangkaan yang disesuaikan/longgar Komertibilitas Eksponibilitas Pengembangan yang berkembang	Pemilihan 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

