

METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II

PERTEMUAN KETUJUH + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI



▪ TEKNIK-TEKNIK KOMUNIKASI DAN EVALUASI

1. INTERAKSI PARTISIPAN

▪ *Brainstorming*

Digunakan oleh seseorang/ arsitek yang memerlukan ide-ide kreatif untuk memecahkan permasalahan dalam rentang waktu yang sangat ketat, cepat dan tidak mahal.

▪ *Synectics*

Dapat dikatakan sebagai teknik yang “*absurd*” (tidak masuk akal) karena secara sengaja melebih-lebihkan, berfantasi, dan secara irasional memperkenankan solusi permasalahan yang keluar dari asumsi. Contoh: Menyelesaikan permasalahan transportasi boleh jadi dapat diselesaikan dengan menyurati masyarakat. Jadi tujuannya untuk sementara mengesampingkan hukum-hukum dan kendala-kendala kenyataan dan mencari esensi masalah dan solusi tanpa batas.

▪ *Buzz/ Rap Sessions*

Memeriksa isu-isu atau permasalahan yang sama dengan *brainstorming*, akan tetapi pada umumnya kurang intens dan tidak jelas arah tujuannya. Akan lebih baik apabila dilakukan dalam kelompok kecil yang terbiasa dengan permasalahan bersangkutan. *Buzz sessions* merupakan pertemuan informal dengan mengumpulkan klien secara spontan atau pertemuan reguler dari sekelompok pengambil keputusan kunci formal/ resmi. Dalam beberapa peristiwa sesi disebut sebagai bertukar informasi, mendiskusikan ide atau analisis masalah yang dapat dikaitkan dengan topik spesifik atau aspek-aspek proyek.

- **Role Playing**

Banyak hal yang tersembunyi di dalam kehidupan sehari-hari ternyata merupakan petunjuk atas tindakan-tindakan tertentu dan merupakan fitur-fitur lingkungan yang signifikan. *Role playing* adalah salah satu cara bagi pemrogram untuk fokus pada petunjuk-petunjuk yang penting. Karena pada saat kita diminta untuk memerankan baik perannya sendiri maupun peran orang lain maka akan lebih teraksentuasi karena kita berakting, dengan perkataan lain aktor akan cenderung membesar-besarkan setiap aksi pada bagian perannya yang paling penting. *Role playing* berguna untuk mengidentifikasi konflik yang terjadi di antara manusia dan untuk menolong memecahkan solusi atas konflik yang terjadi.

- **Gaming**

Gaming/ permainan merupakan simulasi atau model atas suatu situasi nyata, di dalamnya pilihan-pilihan disederhanakan dan tindakan-tindakan harus sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan secara jelas. Sebagai contoh: CLUG (*Communication Land Use Games*). Kombinasi Catur dan Monopoli digunakan dalam *Urban Planning* dan pendidikan desain. CLUG melibatkan kegiatan-kegiatan pembelian dan penjualan properti berdasarkan kepedulian terhadap pengembangan investasi dan komunitas.

- **Group Planning**

Merupakan sesi sintesa (pembentukan yang bersifat konvergen) tempat kelompok pengambil keputusan melakukan keputusan. Kelompok dapat berupa komunitas besar atau badan komisi gedung yang bersama-sama dengan para pemrogram memberi penilaian atas alternatif solusi dengan mempertimbangkan segala segi untuk mengambil keputusan. Kegiatan menerus yang sekaligus dapat digunakan untuk mengembangkan, menganalisis, serta mengorganisasikan informasi dan memproduksi program dan keputusan-keputusan desain. Contoh kegiatan ini adalah: *Workshop*, Maraton, *Squatters* (kelompok acak), dan *Charrettes* (istilah arsitektural yang berarti "tindakan arsitek pada menit-menit terakhir untuk melengkapi gambar bagi klien").

2. **DOKUMENTASI/ PRESENTASI**

- Naratif
- Grafik
- Audio/ Visual
- Presentasi Oral
- Forum
- Diskusi Panel
- *Workbooks*

3. **TEKNIK-TEKNIK EVALUASI**

- **Rating dan Rating Scales**

Dengan mengkonversikan data subjektif menjadi kuantitatif maka *rating* atau pemeringkatan dapat digunakan oleh para pemrogram untuk mengidentifikasi variabel-variabel signifikan.

EXHIBIT 5-9. A RATING CHART FOR MEASURING USER SATISFACTION WITH HOUSING

	thermal comfort	location	appearance of wall material	appearance of floor material	breeze through the room	size	durability	daylight	artificial light	maintenance
	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad	very good good barely good no knowledge barely bad bad very bad
socializing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eating	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
food preparation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
parents sleeping	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
children sleeping (first bedroom)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
children sleeping (second bedroom)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
toilet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
porch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
front yard	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
auto facility	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
clothes washing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ Evaluation Matrix

Matriks Evaluasi, dengan matriks ini para pemrogram dapat menghasilkan score kumulatif untuk setiap opsi berdasarkan kriteria tertentu seperti: preferensi (hal-hal yang lebih disukai), kepuasan, kecocokan. Score untuk menciptakan peringkat bagi opsi. Hal-hal yang dapat dievaluasi adalah tujuan proyek, solusi desain, alternatif tapak, atau isu-isu lain yang keputusannya akan diperlukan oleh klien.

EXHIBIT 5-10. SIMPLE MODEL OF AN EVALUATION MATRIX

	EVALUATION CRITERIA					Total Score	Rank Order
	a	b	c	d	e		
OPTION A	0	+2	+1	-1	0	+2	3
OPTION B	+2	+1	+2	0	+1	+6	1
OPTION C	-1	-1	0	+1	0	-1	4
OPTION D	+1	+2	0	-1	+1	+3	2

▪ **Weighting**

Weighting atau “menimbang/ mengukur” kriteria-kriteria rancangan, hal ini dapat dilakukan baik oleh Klien maupun Pemrogram tergantung kepada siapa yang akan menggunakan kriteria yang diukur tersebut.

Ada baiknya bagi kedua belah pihak melakukan “*weighting*” terhadap kriteria-kriteria lawan masing-masing untuk kemudian dilakukan penggabungan untuk menentukan keputusan akhir.

4. **PENGEMBANGAN KOMPETENSI PEMROGRAMAN**

Pemrograman menawarkan beragam kesempatan baru bagi para arsitek dan rentang lebar teknik-teknik baru bagi para master. Beberapa pemrograman boleh jadi masih memerlukan praktik dan uji coba di dalam situasi-situasi baru.

Para pemrogram yang giat atau rajin tidak akan membatasi pengalaman mereka dengan teknik-teknik yang mereka kenal dan aman serta nyaman, akan tetapi mereka akan mengembangkan pengetahuan mereka dalam teknik dan prosedur baru serta menilai cara mana yang paling tepat dan paling efisien untuk pekerjaan bersangkutan.

Metoda-metoda pemrograman dan pemrosesan informasi terus berkembang. Penggunaan komputer sebagai *tool* atau alat untuk memperbaiki efisiensi dan mengembangkan keahlian dalam teknik-teknik pemrosesan informasi semakin meluas. Aplikasi dan teknik-teknik komputer dapat sangat berguna dalam suatu proses pemrograman dan dapat mengembangkan praktik-praktik arsitektural.

EXHIBIT 5-11. WEIGHTED EVALUATION MATRIX

Rating Factors +2Excellent Potential +1 Good Potential 0Even -1 Poor Potential -2 No Potential	Program Development Based on Site Size	COMPARISON AREAS	DEVELOPED	INTERNAL			EXTERNAL					PLAN DEVELOPMENT				SUBTOTALS
				Modular Development	Full Design Potential	Full Program Potential	Full Accessibility	Potential Parking Facilities	Potential Shared Facilities	Related to Medical School	UCMC Development	Identification	Overall Planning Potential	Phasing Potential	Development of Related Projects	
	250 B G-3 208, 425'	Recommended Program		+2	+2	+2	-1	+1	+1	-2	-1	+1	-2	+1	+1	+5
		Recommended Effective Size		+2	+2	+2	-1	+1	+1	-2	-1	+1	-2	+1	-1	+3
		Ultimate Recommended Effective Size		+2	+2	+2	-1	+1	+1	-2	-2	+1	-2	+1	-1	+2
	150 B G-2 172, 410'	Recommended Program		-1	-1	-1	+1	+1	+2	+2	+1	-1	-1	-2	0	0
		Recommended Effective Size		-2	-2	-2	-1	+1	+1	+1	-1	-1	-1	-1	-1	-9
		Ultimate Recommended Effective Size		-2	-2	-2	-2	+1	+1	+1	-1	-1	-1	-1	-1	10
	250 B G-3 208, 425'	Recommended Program		+2	+2	+2	+1	+1	+1	0	+1	+1	+2	+1	+1	+15
		Recommended Effective Size		+2	+2	+2	+1	+1	+1	0	+1	+1	+2	+1	+1	+15
		Ultimate Recommended Effective Size		+2	+2	+2	+1	+1	+1	0	+1	+1	+2	+1	+1	+15