

TEORI ARSITEKTUR I SEMESTER GENAP 2009/ 2010

PERTEMUAN KESEPULUH

▪ ANALOGI DALAM PERANCANGAN

▪ ANALOGI DALAM PERANCANGAN

Analogi = *Analogy*:

1. **comparison**: a comparison between two things that are similar in some way, often used to help explain something or make it easier to understand
2. **similarity**: a similarity in some respects

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Analogi dalam arsitektur dapat membantu proses perancangan dalam konteks “tatanan hirarki”. Hal-hal apa saja yang pertama-tama harus dipikirkan dan hal-hal apa saja yang dapat dipikirkan kemudian.

ANALOGI MATEMATIS

Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan melalui penyelesaian seperti perhitungan matematis dan bentukan geometris.

Skyscraper, New York City. American architect Philip Johnson strongly influenced the rise of the postmodern style of architecture. His design for the AT&T Building (now the Sony Building), constructed in New York City in 1984, had a particularly strong impact. The building's architectural devices, such as the use



of allusion in its Renaissance detail and Chippendale-style pediment, make it a symbol of postmodern architecture. Guy Gillette/Photo Researchers, Inc.
Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.



ANALOGI BIOLOGIS

Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan mengacu kepada proses biologis. Dalam analogi

biologis ini terdapat 2 bentuk:

1. Umum – Mempertimbangkan hubungan antara bagian-bagian suatu bangunan gedung atau hubungan antara bagian gedung dengan ronanya, seringkali disebut Arsitektur Organik. Contoh: Karya-karya Frank Lloyd Wright.
2. Khusus – Biomorfik, mempertimbangkan proses perancangan gedung sebagai proses pertumbuhan dan kemampuan pergerakan yang berkaitan dengan organisme.

ANALOGI ROMANTIK

Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan dengan mengacu kepada situasi romantik. Dalam konteks ini emosi pengamat (pengguna) akan dimunculkan melalui 2 cara:



Fallingwater House. *Fallingwater, the house designed by American architect Frank Lloyd Wright for the Kaufmann family, is cantilevered dramatically over a waterfall. The house was built of reinforced concrete and stone in the 1930s in Bear Run, near Pittsburgh,*



Pennsylvania, and appears to emerge from the landscape surrounding it. Western Pennsylvania Conservancy/Art Resource, NY. Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

1. Asosiasi – Rancangan akan mengacu kepada alam, baik rona alam maupun proses alami, mengacu kepada masa lalu, tempat-tempat eksotis, benda primitif, atau asosiasi masa kanak-kanak.
2. Pernyataan yang dilebih-lebihkan – Rancangan akan dilebih-lebihkan sehingga menimbulkan rasa takut, khawatir, kagum, ukuran yang tidak biasa, dan bentuk-bentuk tidak biasa.

ANALOGI LINGUISTIK

Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan dengan penggunaan bahasa sebagai penyampai informasi dengan 3 cara sebagai berikut:

1. Model Tata Bahasa – Rancangan dianggap sebagai perwujudan unsur-unsur yang ditata berdasarkan aturan tata bahasa dan siktaksis, sehingga pesan yang akan disampaikan oleh rancangan bersangkutan akan mudah difahami.
2. Model Ekspresionis – Rancangan dianggap sebagai wahana untuk mengungkapkan sikap arsitek terhadap proyek bersangkutan.
3. Model Semiotik – Semiologi adalah ilmu tentang *signs* atau tanda. Rancangan dianggap sebagai media untuk menyampaikan tanda tersebut. Model ini terbagi menjadi 2 yaitu *Ducks* and *Shed*. *Duck* atau itik, menganggap rancangan adalah representasi dari apa yang terjadi di dalamnya, contoh: Rancangan berbentuk piano pasti akan merupakan toko piano. Sebaliknya *Shed* yang berarti bangsal berhias, menganggap rancangan cukup diberi tanda tertentu dan tidak berlebihan untuk menyampaikan maknanya, contoh: Suatu gedung yang memiliki umpak dan banyak pilar biasanya adalah sebuah Bank.