

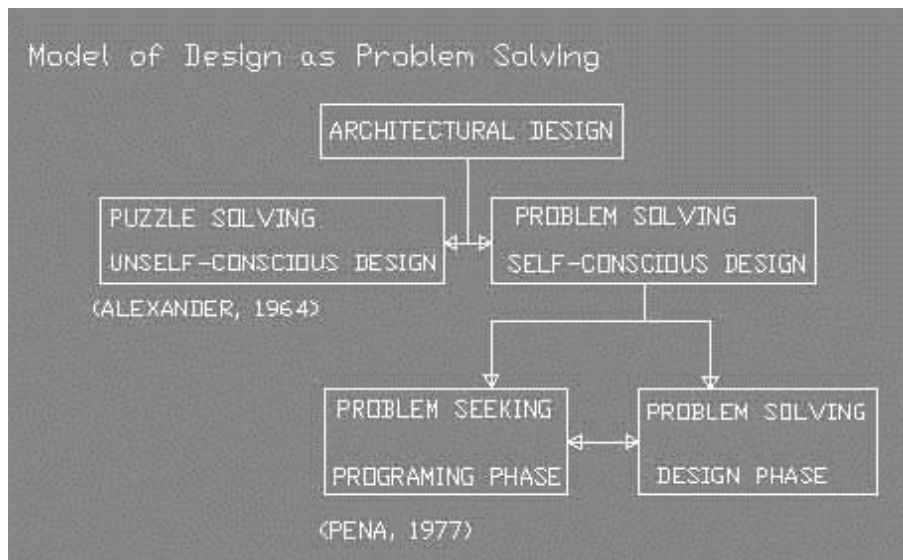
## METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

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.



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.

Matrikskan kelima langkah dengan masalah keseluruhan, lihat halaman 36 buku *Problem Seeking*, William Pena atau Indeks Informasi di halaman berikut.



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.

