

# TEORI ARSITEKTUR I – GENAP 2016/ 2017

## PERTEMUAN X – TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

### ANALOGI DALAM PERANCANGAN (LANJUTAN)

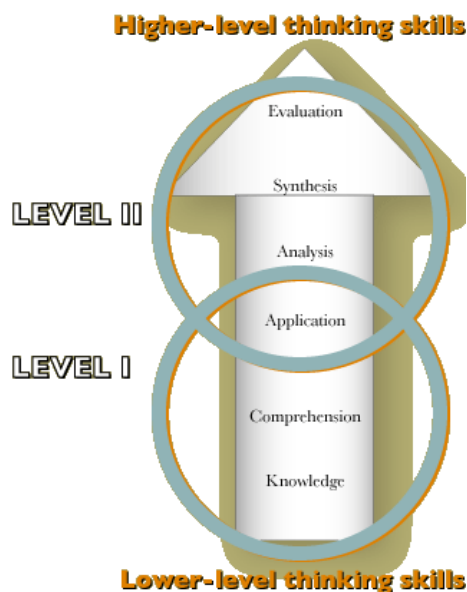
Analogi = *Analogy*:

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 PEMECAHAN MASALAH



Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan dengan beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan lingkungan merupakan hal yang dapat diselesaikan melalui analisis yang dilakukan secara seksama dan prosedur-prosedur khusus dirumuskan untuk itu.

Merancang bukan semata merupakan proses intuitif yang bercirikan “ilham” semata, akan tetapi merupakan proses langkah demi langkah yang setiap langkah akan bergantung kepada data dan informasi yang padat.

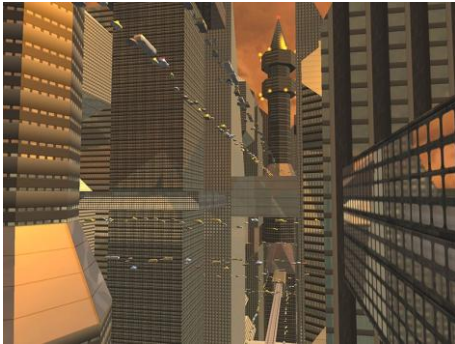
Persyaratan analogi pemecahan masalah:

1. Permasalahan harus dinyatakan secara baik dan khusus.
2. Prosedur harus seksama dan terpadu.
3. Rasional, prosedur harus memiliki tiga tahapan analisis, sintesis, dan evaluasi.

### ANALOGI ADHOCIS



Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan dengan cara menanggapi kebutuhan langsung dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh dan tanpa mengacu kepada suatu cita-cita. Karena pandangan para tradisional mengenai arsitektur menyatakan bahwa perancang selayaknya memilih unsur-unsur yang layak dan membentuknya untuk memperkirakan suatu cita-cita.



Tidak ada pedoman baku untuk menilai rancangan tersebut, karena apa pun dapat dipakai.

Pada dasarnya semua



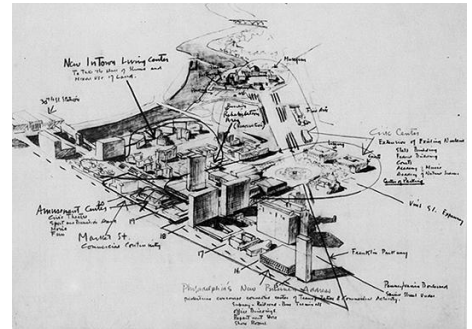
rancangan arsitektur adalah "adhocis", karena pada umumnya palet para arsitek terbatas pada komponen-komponen yang ada. Rancangan "adhocis" sejati akan lebih membatasi diri dengan menggunakan apa yang paling mudah atau yang dapat diperoleh dengan murah.

## ANALOGI BAHASA POLA

Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur



dapat dilakukan berdasar pada pola-pola baku dari suatu kebutuhan dan jenis-jenis baku dari tempat untuk



memuaskan kebutuhan-kebutuhan tersebut.

Pendekatan tipologis atau pola menganggap

bahwa hubungan-hubungan lingkungan-perilaku dapat dipandang dalam pengertian satuan-satuan yang digabungkan oleh perancang untuk membuat sebuah bangunan atau suatu rona kota

Sebagai contoh: Orang lanjut usia akan mengalami dorongan yang kuat menuju kemerdekaan: anak-anak pindah, lingkungan sekitar berubah, sahabat-sahabat meninggal dunia. Di sisi lain, orang lanjut usia semata-mata akan tergantung pada kemudahan serta hubungan sederhana dengan masyarakat di sekitar mereka.

## ANALOGI DRAMATURGI

Memperbandingkan atau mempersamakan bahwa penyelesaian perancangan arsitektur dapat dilakukan dengan cara mencantumkan beberapa istilah dramaturgi yang digunakan oleh para arsitek.

Ada dua cara:

1. Titik pandang para aktor. Di sini arsitek memperhatikan penyediaan alat-alat perlengkapan dan rona-rona yang diperlukan untuk memainkan suatu peranan tertentu.
2. Titik pandang para dramawan, sang arsitek bertindak sebagai dalang atau sutradara. Di sini perhatian arsitek tidak banyak pada kebutuhan para tokoh



untuk muncul, namun arsitek menggerakkan si pengamat ke suatu arah dengan memberikan petunjuk-petunjuk visual. Contoh: Suatu daerah yang diterangi dalam konteks kegelapan akan menarik orang. Suatu lorong beratap pada ujung plaza akan menarik pergerakan, dan seterusnya.

## PERUMPAMAAN

Perumpamaan yang meliputi Metafora dan *Simile* (memperhatikan abstraksi-abstraksi) merupakan salah satu dari Lima Konsep selain Analogi, Hakikat, Konsep Programatik, dan Cita-cita.

Seperti halnya analogi, perumpamaan mengidentifikasi hubungan-hubungan di antara benda-benda, akan tetapi hubungan tersebut lebih bersifat abstrak. Perumpamaan menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaikan" untuk mengungkapkan suatu hubungan. Perumpamaan mengidentifikasi pola hubungan sejajar, sedangkan analogi mengidentifikasi hubungan harfiah yang mungkin.



**METAFORA** – Contoh, "Arsitektur bagaikan Kristal", "Obelisk adalah suatu teka-teki", "Kamar adalah sebuah dunia", "Pintu adalah suatu undangan", "Deretan kolom adalah paduan suara", "Rumah adalah suatu mimpi", dan seterusnya.

Gambar kanan: *The National Cold War Exhibition building at the RAF Museum in Cosgrove, Shropshire, was designed to be a physical metaphor for the Cold War's opposing forces.* Pameran *The National Cold War*, gedung berada di museum Royal Air Force (RAF), Cosgrove, Shropshire, didesain sebagai *physical metaphor* bagi kekuatan-kekuatan lawan pada Perang Dingin.



**SIMILE** – Berasal dari kata "*similar*" atau memiliki kemiripan masih merupakan perumpamaan sebuah gedung yang dipersamakan dengan objek lain namun lebih jelas daripada metafora.

