

BAB IV

GOAL, KONSEP DAN METODE

Hasil tugas akhir ini adalah rancangan arsitektur Muslimah Center yang bernuansa alam. Konsep perancangan yang di gunakan adalah Metafora Intangible Libasuttaqwa, dan metode perancangan optimalisasi potensi unsur estetika lingkungan yang ada untuk diproses menjadi sajian arsitektur.

4.1 Goal

Goal sama dengan tujuan atau hasil akhir rancangan. Sebelum merancang maka terlebih dahulu menentukan goal dari perancangan tersebut.

Pada perancangan ini Goal atau tujuan akhir dari perancangan adalah "Muslimah Center yang bernuansa alam". Untuk mewujudkan goal tersebut, harus dibangun dengan memadukan komponen-komponen arsitektur. Arsitektur memiliki 3 komponen, yaitu :

1. Firmitas yang terkait dengan penggunaan struktur bangunan
2. Utilitas yang terkait dengan fungsi
3. Venustas yang terkait dengan estetika bangunan
(Teori Polio Vitruvius)



Diagram 4.1: Proses menciptakan Goal

4.2 Konsep dan Metode Perancangan

Konsep adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin *Conceptus*, yang dibentuk dari kata *conceptum* yang berasal dari kata kerja *Concippio*; berarti : mengambil kedalam dirinya, menerima, menghisap, menampung, menyerap, atau menangkap. *Conceptum* berarti mengambil, menyerap, menangkap dalam pikiran, mengerti dan menangkap. Sedangkan *Conceptus* berarti : Cerapan, bayangan dalam pikiran dan tangkapan.

Menurut (Edward T. White) konsep memiliki pengertian antara lain :

1. Suatu gagasan awal yang di generalisasikan.
2. Suatu pengembangan yang harus diperluas, dikembangkan, kemudian lebih terperinci.
3. Sebuah kerangka embrionik yang akan menampung suatu keunikan yang lebih kaya.
4. Suatu ekspresi tentang penghasilan bentuk dari suatu analisa permasalahan.
5. Suatu gambaran mental yang berasal dari suatu (situasi) proyek.

Dalam proses desain pengertian konsep bukanlah pengertian seperti pada umumnya, yang memiliki makna latar belakang pemikiran, ide atau gagasan.

Menurut penelitian penulis. Dalam bahasan ini konsep dianalogikan sebagai alat untuk mencapai tujuan desain (Goal). Sedangkan metode dianalogikan sebagai cara. Sehingga untuk mencapai tujuan perancangan maka konsep dan metode menjadi satu-kesatuan untuk bekerja bersama dalam mewujudkan goal.

Dengan langkah yang sama, dalam perancangan Muslimah Center ini peneliti menganalogikan konsep dan metode seperti sebuah proses menuju goal. Konsepnya adalah Metafora Intangible Libasuttaqwa, sedangkan metodenya adalah optimalisasi potensi estetika yang berhubungan dengan agama islam, Selanjutnya konsep dan metode bekerja bersama (mengolah potensi estetika lingkungan sekitar) untuk menuju goal, yakni menciptakan Muslimah Center nuansa alam.

4.2.1 Perwujudan Konsep (Metafora)

Konsep (Metafora) diwujudkan dengan Perancangan yang menggunakan ungkapan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengidentifikasi hubungan antara benda tertentu dengan desain. Bersifat abstrak dari yang sebenarnya (nyata). Bentuk-bentuk yang nyata tersebut diolah dan dipadukan dengan imajinasi perancang.

Beberapa obyek yang akan digunakan untuk mengidentifikasi hasil perancangan antara lain sebagai berikut :



"seperti
membaca Al-
Quran"



"seperti
membaca Al-
Quran"

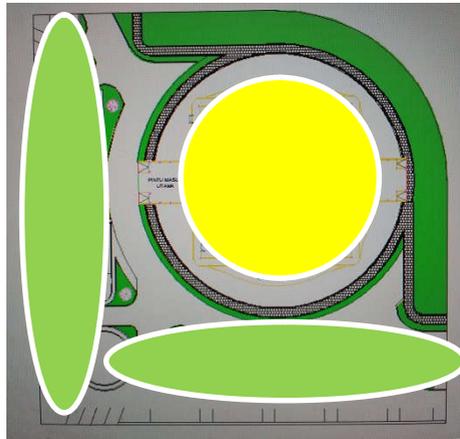
4.2.2 Perwujudan Metode (optimalisasi potensi estetika yang berhubungan dengan lingkungan sekitar)

Untuk mewujudkan suasana alam, maka tampilan arsitektur diwujudkan dengan mengoptimalkan kondisi lingkungan sekitar. Kondisi lingkungan sekitar masyarakat yang kurang mempedulikan pentingnya agama dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga bentuk tampilan arsitekturnya menyerupai bentuk Al Quran.

4.2.3 Pola Massa

a. Zoning

secara garis besar penzoningan ditentukan berdasarkan tingkat kebisingan dan view, maka didapatkan pembagian zona antara lain area publik, semi publik, dan privat.



 : Zona Publik  : Zona Semi Publik  : Zona Private

Gambar 4.1 Zoning Area

b. Pola Masa

Konsep pola masa membentuk sesuai dengan aktifitas sehingga menyesuaikan .

4.3 Alur Perancangan

Sesuai strategi yang dipilih, alur perancangan Muslimah Center ini dibagi dalam beberapa langkah atau tahap, yaitu

1. Goal, menentukan tujuan atau hasil akhir perancangan
2. Konsep, menentukan Konsep atau alat (*metafora*) untuk mencapai goal
3. Metode, menentukan cara atau jalan (*Route*)
4. Program ruang
Yaitu menentukan jenis ruang-ruangan beserta ukuran luasan sesuai dengan kapasitas ruangan yang dibutuhkan. Selain itu juga dapat menentukan hubungan antar ruang baik dari segi efektifitas maupun fungsional.
5. Analisis Tapak
yaitu menganalisa tapak berdasarkan pertimbangan-pertimbangan antara lain arah lintasan Matahari, arah angin, iklim/ Cuaca, Kebisingan, sirkulasi, View, dan Lain-lain.
6. Zoning
Yaitu menentukan zona atau area sesuai dengan fungsi dan hasil analisa Tapak, meliputi : Zona Publik, Semi Publik, Private.
7. Desain atau merancang
Merupakan produk akhir setelah keempat tahapan diatas. Yang meliputi :

- a. Perancangan tapak/ ruang luar, meliputi perancangan pola masa bangunan, sirkulasi dalam site, dan landscaping
- b. Perancangan Bentuk dan tampilan bangunan, mencakup eksterior, Interior. Dari desain inilah akan dihasilkan gambar berupa rancangan dan detail-detail.

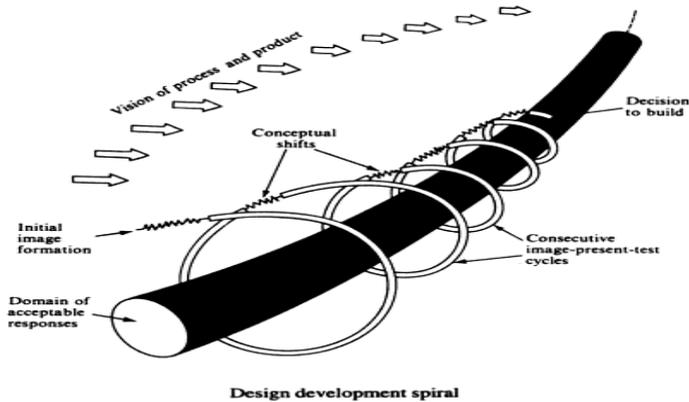
4.4 Pendekatan Perancangan

Untuk mencapai tujuan perancangan yang optimal maka perancang melaksanakan suatu metode yang akan menjadi pedoman dalam merancang yaitu dengan melakukan pendekatan antara lain :

- a) Study Kepustakaan
yaitu mencari beberapa literatur yang berkaitan dengan judul tugas, hal ini dilakukan sebagai masukan untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan dalam melakukan analisa mperencanaan dan perancangan.
- b) Study Lapangan (observasi)
studi lapangan dilakukan di kawasa Surabaya Utara dan lokasi site (yang akan di rencanakan) yang berada di Jl. Wonosari sebagai rujukan atau pembanding. sehingga dapat mengetahui obyek dan lingkungan yang ada disekitarnya serta memperoleh gambaran yang obyektif terhadap lokasi site.
- c) Wawancara dan diskusi
tahap ini merupakan bagian dari peninjau lapangan dengan menitik beratkan pada tanya jawab kepada pihak yang berhubungan dengan tugas.
- d) Strategi Perancangan
Pada dasarnya proses perancangan bisa dimulai dari mana saja. khususnya dalam menganalisa dan mengambil keputusan,

Tidak harus terikat atau secara kaku terstruktur dan berurutan rapi.

Secara kronologis Proses berpikir yang dilakukan oleh perancang mengambil jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain, dari satu forward ke *feedback*, dari alur maju ke alur mundur, dan sebaliknya, secara terus-menerus dan berdasarkan pertimbangan pemikiran dan pengalaman perancangan.



Gambar 4.2 Sumber : Google book (John Zeisel : inquiry by design)

Proses desain *John Zeisel (Zeisel, john; inquiry by Design : Tools for Environment – Behavior Research ; 1981)* yang melihat proses perancangan sebagai sebuah tahapan spiralistik yang berulang-ulang menuju pada satu penajaman. Dalam skema ini proses perancangan didefinisikan sebagai suatu proses pemecahan masalah - masalah yang penuh kerumitan, secara berulang-ulang dengan revisi terus-menerus terhadap konsep untuk menuju pada penyempitan lingkup masalah,

Tugas Akhir | Muslimah Center | Fauzia Rahmawati 44

proses ini diberlakukan tahapan antara lain *image - present - test* yang dilakukan berulang-ulang sehingga mendapatkan solusi terakhir. Pada akhirnya waktu dan berbagai parameter lainnya yang menjadi pembatas aktivitas perancangan dan memfinalkan hasil akhir yang menjadi pilihan terakhir, sesuai kedalaman proses spiralistik.

e) Teori yang Mendasari Tema

4.4.1 Aliran Metafora

Metafora adalah tipe konsep perancangan yang menggunakan ungkapan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengungkapkan atau mengidentifikasi hubungan antara benda tertentu dengan desain. Bersifat abstrak dari yang sebenarnya (nyata). Bentuk-bentuk yang nyata tersebut diolah dan dipadukan dengan imajinasi perancang.

Metafora → Hubungan bentuk atau pola

4.4.2 Tiga Elemen Arsitektur

Sebuah bangunan belum tentu bisa disebut Arsitektur. Menurut Polio Vitruvius, "sebuah bangunan bisa dikatakan arsitektur jika memiliki 3 elemen", yaitu :

- a. Firmitas / struktur
 - b. Utilitas / fungsi
 - c. Venustas / estetika
- (*menurut Polio Vitruvius*)

4.4.3 Fungsi Arsitektur (Menurut Geoffrey Broadbent)

Pada awalnya fungsi memiliki pengertian sebagai aktifitas yang dilakukan oleh manusia didalam dan sekitar bangunan. Disamping itu juga memiliki pengertian peruntukan/ kegunaan dari suatu bangunan.

Dalam perkembangannya, fungsi memiliki pengertian yang semakin meluas seiring perkembangan dunia arsitektur.

a. Artistik Form (Fungsi Bentuk Arsitektur)

Dalam arsitektur dianggap sebagai bentukan seni, sehingga arsitektur yang fungsional diartikan sebagai suatu bentukan yang artistik dan memiliki nilai-nilai keindahan. Jadi dapat diambil patokan secara empirikal bahwa suatu bangunan harus mempunyai fungsi estetika untuk memperindah suatu karya arsitektur agar dapat dinikmati.

b. Container (Fungsi Perwadahan)\

Pengertian Container ini lebih mengacu pada fungsi perwadahan aktifitas. Dalam arti bahwa bentukan arsitektur yang fungsional secara fisik adalah sesuatu yang mampu mewedahi suatu kegiatan/aktifitas tertentu, sehingga penikmat dapat merasa aman dan nyaman.

c. Climatic Modifier (Fungsi Modifikasi / Kontrol Iklim)

Dalam kategorinya, fungsi ini lebih menunjuk bahwa bentukan arsitektur yang fungsional itu dapat diartikan sebagai bangunan yang mampu mengantisipasi, mengontrol, dan beradaptasi dengan lingkungan fisiknya, dalam hal ini adalah aspek iklim yang berlaku disekitarnya. Arsitektur harus dapat menyesuaikan diri secara klimatologis dalam lingkungannya

karena kehadirannya menurut fungsionalisasinya dari berbagai aspek termasuk iklim.

d. Environmental Filter (Fungsi Filter Lingkungan)

Bangunan mampu beradaptasi dengan mengikutsertakan karakteristik dominan dan setidak-tidaknya dapat memberikan nilai tambah dalam meningkatkan kualitas lingkungan tersebut.

e. Behaviour Modifier (Fungsi Pembentuk Perilaku)

Dalam kajian perilaku ini arsitektur atau bangunan harus berfungsi sebagai pembentuk perilaku. Dalam tautan ini diyakini, bahwa setiap olahan dalam setiap bentukan arsitektur pada gilirannya akan mampu memodifikasi, membentuk bahkan memanipulasi tingkah seseorang yang secara aktif berinteraksi dengan bentukan arsitektur tersebut.

f. Capital Investment (Fungsi Investasi Modal)

arsitektur berfungsi sebagai suatu investasi modal yang mengartikan bahwa adanya semacam tujuan untuk memperoleh manfaat atau nilai tambah tertentu atau keuntungan. Investasi yang dimaksud adalah suatu upaya pemanfaatan sumber daya, baik modal uang, alat dan tenaga untuk menghasilkan keuntungan tertentu. Keuntungan yang dimaksud dapat dibedakan menjadi dua keuntungan yaitu keuntungan profit dan keuntungan benefit.

- Keuntungan Profit adalah keuntungan dalam hal yang dapat diukur, misalnya pengembalian modal investasi. Contoh arsitektur yang bersifat “Profit Oriented” yakni Hotel, Supermarket, Bioskop, dsb.
- Keuntungan Benefit adalah keuntungan yang sifatnya tidak dapat diukur dengan uang karena berhubungan dengan

peningkatan kualitas nilai-nilai atau norma kehidupan tertentu. Contoh arsitektur “Benefit Oriented” yakni Bangunan Peribadatan, Rumah Sakit, Gedung Pemerintah, dsb.

g. Cultural Symbolization (Fungsi Simbol Budaya)

Dalam pengertiannya, arsitektur yang berfungsi sebagai simbol budaya adalah arsitektur yang mampu mengekspresikan karakteristik suatu budaya tertentu. Pengertian budaya dapat diartikan sebagai nilai-nilai, norma, gagasan, pola tingkah laku dan aktivitas, maupun artefaknya. Pengertian simbol atau lambang bukan berarti lambang yang dikemukakan memiliki kemiripan rupa atau sama dengan apa yang dilambangkan.

4.4.4 Azas Estetika Perancangan Arsitektur

a. Irama

Diartikan sebagai perulangan garis atau bentuk, wujud atau warna secara teratur atau harmonis.

b. Keseimbangan

Yaitu jika dua komponen atau lebih yang dikombinasikan dan masing-masing saling berinteraksi, maka akan terjadi keseimbangan. Tiga bentuk dasar keseimbangan :

- Keseimbangan Simetri, merupakan bentuk-bentuk dengan setengah bayangan cermin dari lainnya dengan sumbu imajiner yang membagi susunan tersebut menjadi dua bagian sama, keseimbangan ini bersifat statis, formal, pasif,
- Keseimbangan Asimetri, dapat dicapai tanpa bentuk-bentuk yang sama, hanya sesuai jarak-jaraknya terhadap titik tumpuan, keseimbangan ini bersifat aktif, dinamis, informal.

- Keseimbangan Radial, ditentukan oleh suatu titik pusat yang unsur-unsur perancangannya menyebar luas mengelilingi titik tersebut.
- c. Proporsi
- Perbandingan ukuran yang baik (*proporsi*). untuk mendapatkan kesan yang seimbang diperlukan adanya perbandingan ukuran yang baik. Diantaranya ukuran-ukuran yang dipakai dapat meninggikan rasa keindahan kepada yang melihatnya.
- d. Skala
- Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruangan dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai bagi manusia.
- Ada dua macam skala :
- Skala Manusia, yaitu perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia.
 - Skala Generic, yaitu perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain yang hubungan dengan sekitarnya
- e. Keserasian
- Adalah suatu perpaduan dari berbagai macam unsur -unsur dan prinsip-prinsip membentuk suatu keselarasan/ keharmonisan.
- f. Kesatuan
- Adalah rasa kesatuan, keutuhan dalam keseluruhan (*the sense of wholeness*) setiap bangunan harus memberikan tampilan lengkap, tidak ada bagian berkesan tambahan maupun tempelan.