

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. Metode Rasional

3.1.1. Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penataan dan pengembangan Pesantren Darussalam Dungmas ini sumber data diperoleh dari berbagai pihak, namun digolongkan menjadi dua, yaitu:

- **Data primer** merupakan data yang diperoleh dari pengamatan secara langsung di lokasi. Data tersebut yang dibutuhkan seperti data lokasi, keadaan sekitar lokasi, arah angin, arah matahari, jalannya lalu lintas, keadaan masyarakat sekitar, dan pengaruh bangunan sekitar terhadap lokasi.
- **Data skunder** merupakan data yang diperoleh dari membaca dan mempelajari buku-buku, literatur-literatur dan studi kepustakaan lainnya yang mendukung. Selain itu juga dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang sedang terjadi.

3.1.2. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang lebih kompeten sebagai acuan konsep penataan dan pengembangan Pesantren Darussalam Dungmas, maka digunakan teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

- **Wawancara** merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang

mempunyai wewenang di lokasi. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh tentang bagaimana keadaan lokasi yang ada.

- **Observasi** merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap permasalahan yang akan dirancang.
- **Dokumentasi** merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari semua dokumen dan catatan yang memuat data-data yang diperlukan.
- **Studi pustaka** merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan penyaringan data dari dokumen penunjang. Data yang dimaksud adalah berupa buku-buku atau jurnal penelitian yang terkait dengan perancangan.
- **Studi literatur** merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari studi kasus yang terkait melalui pencarian internet ataupun survei secara langsung pada obyek yang sama.
-

3.1.3. Metode Analisis Data

Dari data beberapa data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digolongkan menjadi beberapa jenis data sebagai berikut :

- **Analisis data lokasi** adalah analisa terhadap bagaimana keadaan lokasi, arah angin, arah matahari, jalannya lalu lintas, keadaan masyarakat sekitar, dan pengaruh bangunan sekitar terhadap lokasi. Analisis ini bertujuan agar penataan dan pengembangan

Pesantren Darussalam Dungmas terkonsep dengan baik sesuai dengan kondisi alam dan selaras dengan masyarakat sekitar.

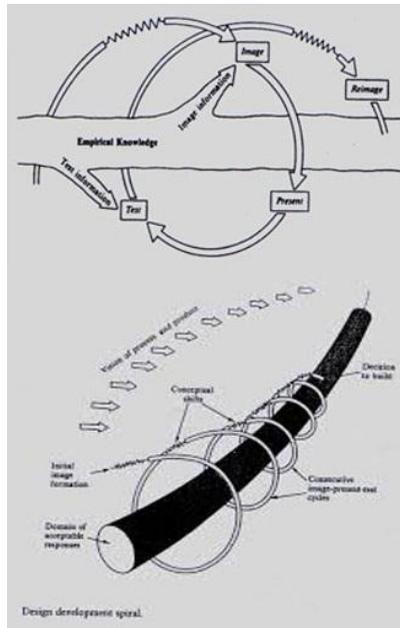
- **Analisis data pelaku** adalah analisa terhadap siapa saja yang menjadi pelaku kegiatan dalam pondok pesantren. Dengan analisis ini dapat diketahui fasilitas ruang dari pelaku kegiatan yang menghasilkan luas ruang. Dengan mengetahui fasilitas ruang fungsi ruang akan terkonsep dengan baik sesuai dengan kebutuhan pelaku kegiatan.
- **Analisis data pustaka** adalah Analisa terhadap data-data studi pustaka semisal dari buku-buku ataupun jurnal penelitian terkait. Dengan analisis ini dapat diketahui konsep program ruang, konsep arsitektur Islami dan prinsip-prinsip ilmu arsitektur terkait.

3.2. Metode Kreatif

Proses desain adalah proses kreatif yang pada dasarnya bisa menggunakan metode atau cara apa saja. Dalam hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa tidak ada metode baku dalam desain, karena yang terpenting adalah suatu desain dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan dari objek desain. Secara kronologis proses berpikir yang dilakukan oleh perancang mengambil jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain. Hal ini sejalan dengan pemikiran John Zeisel (Zeisel dalam Rogi, 2014:11) menyatakan bahwa :

1. Proses desain terdiri atas tiga aktivitas elementer yakni imajinasi, presentasi dan test.
2. Informasi dalam proses desain berguna sebagai katalisator imajinasi dan sebagai referensi evaluasi.
3. Perancang akan secara kontinyu merubah konsep desain sebagai respon terhadap informasi baru atau lama. Proses desain akan merupakan rangkaian perubahan konseptual (*conceptual shifts*) ataupun lompatan kreatifitas.
4. Perancang akan tertuju pada satu solusi responsif tertentu di antara sejumlah solusi alternatif.
5. Perubahan konseptual terjadi sebagai akibat dari pergerakan yang berulang dalam hal tiga aktivitas elementer di atas.

Proses perancangan merupakan sebagai tahapan spiralistik yang berulang-ulang menuju pada suatu perjalanan. Proses desain ini didefinisikan sebagai suatu proses pemecahan masalah - masalah yang penuh dengan kerumitan. Hal tersebut terlihat dalam gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3.2. Tiga Aktivitas Elementer (Sumber: Zeisel dalam Rogi, 2014)

Dalam hal ini secara berulang-ulang akan terjadi revisi terus-menerus terhadap konsep. Semua pengulangan ini bertujuan untuk menghasilkan penyempitan lingkup masalah. Proses ini diberlakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: *image*, *present*, dan *test*. Ketiga hal ini dilakukan secara berulang-ulang hingga mendapatkan solusi terakhir. Kemudian waktu dan berbagai parameter lainnya yang menjadi pembatas aktivitas desain. Oleh sebab itu secara tidak langsung memfinalkan hasil akhir yang menjadi pilihan terakhir disesuaikan dengan kedalaman proses spiralistik tersebut.