

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Pola pengembangannya yaitu dengan melakukan beberapa tahapan analisis yang disertai dengan studi literatur yang mendukung teori.

3.1 Proses Perancangan

Perancangan Gedung Olahraga ini menerapkan pendekatan Arsitektur metafora yang mana akan dirancang dengan menggunakan beberapa elemen yang terkait dengan olahraga badminton sebagai acuan

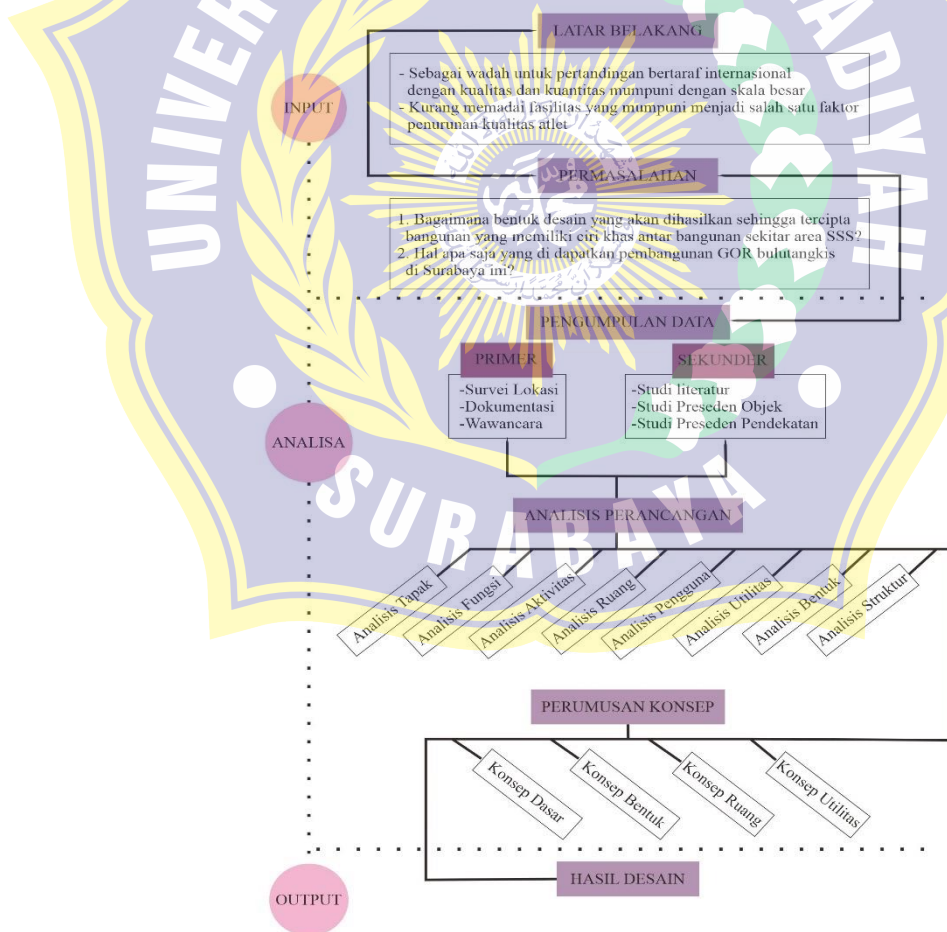


Diagram 3. 1 alur proses perancangan
sumber : analisa penulis, 2023

dan gagasan dalam merancang. Demi menghasilkan rancangan yang sesuai maka harus mengikuti proses rancangan yang tepat, sebagai berikut :

3.2 Pengumpulan Data

Dalam merancang GOR Badminton di Surabaya dengan pendekatan Arsitektur Metafora digolongkan menjadi dua, yaitu :

3.2.1 Data primer

Merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan langsung di lokasi pembangunan. Informasi yang diperlukan meliputi informasi tapak, arah angin, arah matahari, arus lalu lintas, keadaan masyarakat sekitar dan dampak bangunan sekitar terhadap tapak.

3.2.2 Data sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dengan membaca atau mempelajari buku, literatur atau bacaan lainnya. Selain itu dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan ini.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Dengan mengamati dan merekam informasi tentang bangunan Gedung Olahraga yang dibangun. Informasi yang dapat dicari : rencana, tata letak, dan fungsi di dalam bangunan.

3.3.2 Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan dan langsung menjawab kepada pengelola atau masyarakat yang berwenang di sekitar lokasi. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran umum keadaan lokasi tapak.

3.3.3 Studi pustaka

Dengan cara penyaringan data dari dokumen penunjang seperti buku atau jurnal penelitian yang terkait dengan perancangan. Guna mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

3.3.4 Studi literatur

Dengan mencari studi kasus yang terkait melalui internet atau survei secara langsung pada objek yang sama terkait :

- a. Studi tentang definisi beberapa kata yang menyusun kalimat pada judul
- b. Studi mengenai elemen-elemen arsitektural.
- c. Studi tentang pemecahan masalah yang ada pada objek preseden.
- d. Studi tentang standar Arsitektur Gedung Olahraga.

3.4 Analisis Perancangan

Proses yang meliputi analisis pengguna dan aktivitas tapak adalah sebagai berikut :

3.4.1 Analisis Tapak

Merupakan analisis eksisting tapak, yang meliputi lokasi tapak, batas tapak, potensi tapak, sirkulasi dalam tapak, pencapaian ke tapak, vegetasi pada tapak, kondisi iklim pada tapak. Nantinya akan diberikan tanggapan atau alternatif-alternatif mengenai penyelesaian terhadap permasalahan yang ada di tapak, dengan tetap memperimbangan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing tanggapan atas alternatif tersebut.

3.4.2 Analisis Fungsi

Pada analisa fungsi, hal yang di bahas adalah fungsi primer dan sekunder dan penunjang dari perancangan gedung olahraga badminton sebagai tempat untuk mewadahi pertandingan bertaraf

internasional dengan skala besar. Dengan adanya analisa fungsi, maka selanjutnya dapat menentukan pengguna.

3.4.3 Analisis Aktivitas

Pada analisis ini terdapat gambaran secara umum mengenai aktivitas atau kegiatan yang berada di Surabaya *Badminton Arena* sebagai tempat untuk bertanding dan juga tempat untuk pelatihan badminton. Selain itu memasukan aspek-aspek dari tema *intangible metaphor* yang disesuaikan dengan layout dari bangunan perancangan gedung olahraga ini.

3.4.4 Analisis Ruang

Dalam analisis ruang akan menjelaskan tentang kebutuhan ruang antara aktivitas dan pengguna, persyaratan ruang serta besarnya dalam merancang Surabaya *Badminton Arena* yang sesuai dengan standart internasional maupun nasional.

3.4.5 Analisis Pengguna

Analisis pengguna ini akan menentukan jumlah dari ruang-ruangnya termasuk besaran ruang serta penzoningan yang dilakukan sesuai dan kebutuhan dan runtutan aktivitas yang dilakukan oleh si pengguna.

3.4.6 Analisis Bentuk

Bentuk yang digunakan disesuaikan dengan tema yang dipakai yakni *intangible metaphor*. Lebih lanjut pendekatan nilai dari tema juga akan di ulas lebih rinci. Selain itu akan menampilkan bentukan-bentukan yang atraktif, kreatif, komunikatif sehingga pengunjung tidak merasa jenuh dan tetap nyaman berada didalam ruangan.

3.4.7 Analisis Utilitas

Analisa ini merupakan pemaparan dan gambaran system utilitas yang diterapkan pada rancangan Surabaya *Badminton Arena*

sebagai tempat perandingan dan pusat pelatihan badminton di Surabaya.

3.4.8 Analisa Struktur

Dalam analisa struktur ini akan dijelaskan pemaparan mengenai struktur apa saja yang di gunakan pada rancangan Surabaya *Badminton Arena* ini. Selain itu juga lebih dititik beratkan pada tema yang di gunakan yakni *intangible metaphor*.

3.5 Metode Kreatif

Pada hakekatnya metode apapun dapat digunakan dalam metode kreatif. Dalam hal ini dimungkinkan tidak adanya metode yang pasti dalam perancangan, karena tujuan utamanya adalah supaya dapat terpenuhinya syarat dan kebutuhan objek perancangan.

3.6 Metode Rasional

Dalam filsafat, rasionalisasi dan argumentasi adalah metode sentral untuk menangani pengetahuan yang diperoleh secara empiris, yang merupakan hasil eksperimen konkret dan pengamatan langsung. Setiap orang memiliki kecenderungan untuk berpikir secara rasional atau logis. Maka jangan heran jika hal-hal yang tidak logis selalu dipersoalkan dan diperbincangkan. Rasa ingin tahu dan logika telah memandu perkembangan ilmu pengetahuan manusia hingga saat ini.

Konsep atau teori arsitektural yang rasional hanya dapat dicapai melalui pola pikir kritis yang berlandaskan nilai-nilai intelektual, meliputi seluruh rangkaian permasalahan yang ada dengan kejelasan, ketelitian, ketelitian, bukti dan kejujuran. Berpikir kritis yang tepat membutuhkan kemampuan mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi, terutama yang berkaitan dengan pernyataan atau pendapat yang diungkapkan oleh orang lain. Berpikir kritis adalah proses melihat arti sebenarnya dari sebuah pernyataan, menganalisis bukti yang disajikan dan alasannya, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta.

3.7 Konsep Rancangan

Pada tahapan konsep rancangan merupakan tahapan pengolahan data yang bisa disebut sintesis atau konsep yang menggabungkan dari hasil analisa yang ada. Dari hasil tersebut akan dipertimbangkan salah satu atau digabungkan yang sesuai pada standart batasan dalam perancangan. Perancangan paciran mangrove resort dengan menggunakan konsep arsitektur biomimikri menenkankan pada prinsip terinspirasi dari alam (bentuk, proses, dan system), penggunaan material dari alam dan keberlanjutan. Menggunakan alam sebagai acuan, pedoman, dan contoh dalam menyelesaikan permasalahan perancangan atau menciptakan solusi dalam perancangan sebuah bangunan.

Perancang Surabaya Badminton Arena ini menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora yang dimana pada penggunaan konsep ini mengambil dari gubahan bentuk dari beberapa elemen yang terkait dengan olahraga badminton. Demi menghasilkan suatu bangunan yang atraktif dan memiliki ciri khas tersendiri dari pada bangunan yang ada di sekitarnya. Oleh sebab itu dalam hal bentuk dan juga proses sangat cocok dijadikan acuan, contoh, ataupun solusi dalam perancangan gedung olahraga badminton ini.

3.8 Kerangka / Alur Perancangan

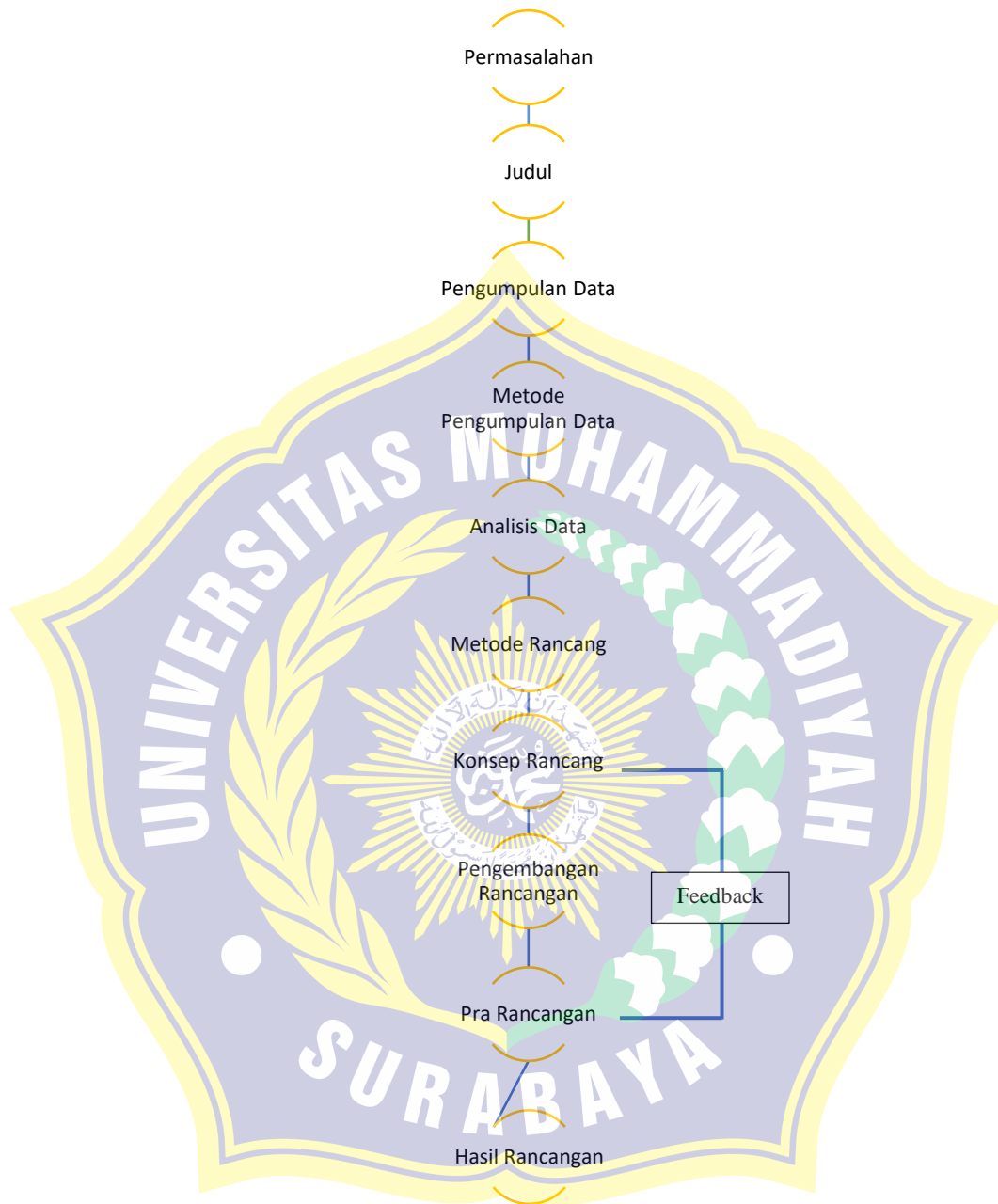


Diagram 3. 2 alur perancangan
sumber : analisa penulis, 2023