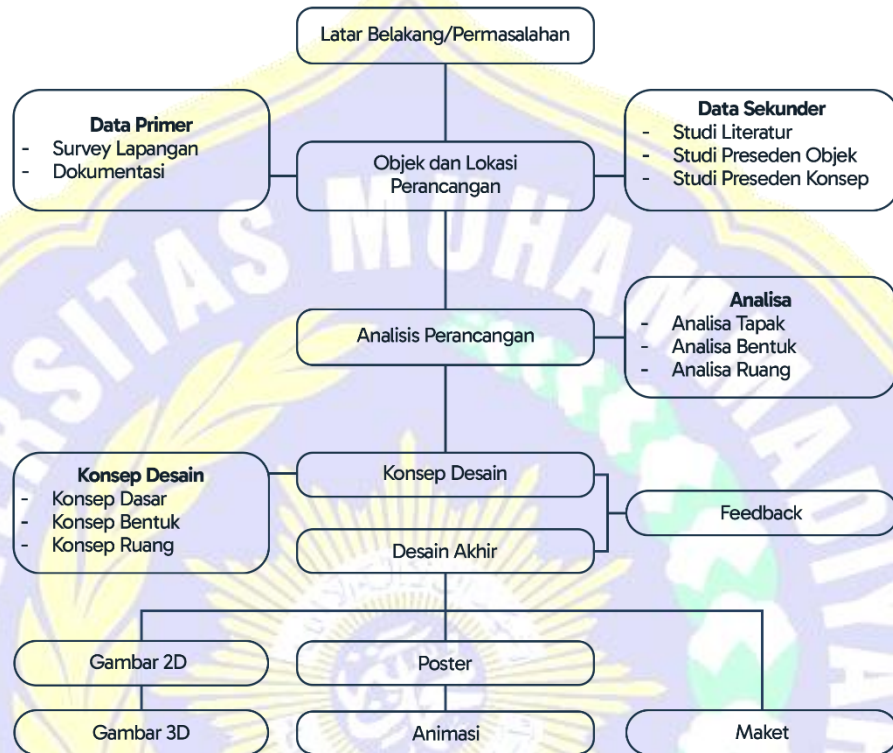


BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Proses Perancangan

3.1.1 Bagan Proses Perancangan



Gambar 3. 1 Bagan Proses Perancangan (Data penulis, 2025)

Proses perancangan dimulai dengan identifikasi latar belakang dan permasalahan yang mendasari perancangan tersebut. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer yang diperoleh melalui survei lapangan dan dokumentasi, serta data sekunder yang mencakup studi literatur, studi preseden objek, dan studi preseden konsep.

Dari data yang telah dikumpulkan, dilakukan analisis perancangan yang meliputi analisis tapak, analisis bentuk, dan analisis ruang. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menyusun konsep desain, yang terdiri atas konsep dasar, konsep bentuk, dan konsep ruang.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

Konsep desain yang telah dibuat kemudian dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut menjadi desain akhir, dengan mempertimbangkan feedback yang diterima selama proses tersebut. Desain akhir ini kemudian divisualisasikan melalui berbagai media, antara lain gambar 2D dan gambar 3D, serta dibuat dalam bentuk poster, animasi, dan maket sebagai representasi nyata dari hasil perancangan.

3.2 Metode Rasional

Langkah-langkah yang diperlukan dalam proses perancangan pusat perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan pendekatan arsitektur *metafora* yang menggunakan metode rasional, diantaranya;

3.2.1 Ide Rancangan

Gagasan Utama dalam perancangan pusat perbelanjaan di Hulu Sungai utara dengan pendekatan arsitektur *metafora* bertujuan menciptakan ruang komersial yang tidak hanya berfungsi untuk tempat aktivitas ekonomi. Penerapan adaptasi elemen-elemen lokal ke dalam bangunan dapat memperkuat identitas dan dapat meningkatkan daya tarik pengunjung.

3.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada salah satu fasilitas perbelanjaan yang berada di Hulu Sungai Utara terdapat beberapa permasalahan, yaitu :

1. Terbatasnya lahan parkir dan jumlah lapak untuk pedagang yang kurang memadai.
2. Kurangnya fasilitas hiburan tambahan seperti bioskop atau arena permainan.
3. Terbatasnya tenant/retail yang tersedia, termasuk pada area pakaian dan kuliner.
4. Pengelolaan yang kurang efektif dalam menarik pengunjung.

3.2.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pusat perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan pendekatan arsitektur *metafora*.

1. Merancang pusat perbelanjaan dengan sarana dan fasilitas penunjang kebutuhan masyarakat.
2. Menerapkan pendekatan arsitektur *metafora* bangunan dapat menunjukkan kekhasan kotanya sehingga masyarakat bangga akan kotanya.

3.2.4 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat, sehingga dalam tahap desain dapat memiliki panduan yang jelas tanpa melampaui batasan desain yang telah ditetapkan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

a. Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi langsung di lapangan. Data dikumpulkan melalui survei tapak. Informasi yang didapat mencakup kondisi geografis, vegetasi, aksesibilitas transportasi dan pejalan kaki, sistem drainase, pencahayaan, penghawaan, serta tingkat kebisingan. Dokumentasi berupa foto juga digunakan untuk mendukung keakuratan data

b. Data Sekunder

Data sekunder berasal dari berbagai sumber literatur yang telah ada, seperti artikel, jurnal, e-book, dan video. Data ini berfungsi sebagai studi pustaka untuk memperkaya informasi perancangan serta sebagai studi preseden, baik dari segi objek maupun konsep desain.

3.2.5 Analisis Perancangan

Analisis data terhadap objek dilakukan untuk memperoleh hasil yang optimal dalam perancangan pusat perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan pendekatan arsitektur *metafora*. Analisis ini mencakup beberapa aspek, yaitu:

a. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk memahami kondisi eksisting, pola pergerakan angin, jalur matahari, arus lalu lintas, serta bangunan di sekitarnya. Tujuan dari analisis ini adalah memastikan bahwa desain pusat perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan pendekatan arsitektur *metafora* dapat disusun secara konseptual dan mampu beradaptasi dengan kondisi lingkungan yang ada.

b. Analisis Bentuk

Analisis ini bertujuan untuk memberikan bentuk yang diambil dari konsep dasar menjadi bentukan massa dan tampilan fasad. Melalui analisis ini, tampilan bentuk maupun fasad dapat dikembangkan sehingga dapat memberikan arah terhadap bentuk yang diciptakan.

c. Analisis Ruang

Analisis ruang bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai besaran, jumlah, fungsi, dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna di dalam bangunan. Melalui analisis ini, kebutuhan akan fasilitas serta luas ruang dapat ditentukan secara lebih akurat.

3.2.6 Konsep Rancangan

Setelah data diperoleh melalui observasi dan analisis, langkah selanjutnya adalah menyusun analisis konsep yang berfungsi sebagai acuan dalam perancangan.

3.2.7 Output Desain

Jika analisis dan konsep yang dikembangkan sudah sesuai, maka output desain yang dihasilkan mencakup gambar arsitektur dalam bentuk 2D dan 3D, animasi, serta maket. Hasil ini kemudian dapat untuk dipresentasikan dan dipublikasikan kepada masyarakat.

3.3 Metode Kreatif

Menurut Brown, T. (2009). Di dalam *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Dalam proses perancangan, arsitek sering menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan lahan, regulasi bangunan, atau kebutuhan pengguna yang kompleks. Berpikir kreatif membantu mereka menemukan solusi yang efisien dan tetap menarik secara visual.

Pallasmaa, J. (2005) di dalam *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Arsitektur bukan hanya tentang bangunan, tetapi juga tentang bagaimana ruang memengaruhi emosi dan pengalaman pengguna. Berpikir kreatif memungkinkan arsitek untuk merancang ruang yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan dampak psikologis dan sosial yang positif.

Berpikir kreatif adalah keterampilan penting bagi arsitek yang ingin menciptakan desain yang solutif, dan berkelanjutan. Dengan kreativitas, arsitek dapat menghadirkan karya yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih bagi pengguna dan lingkungan sekitar.