

BAB III

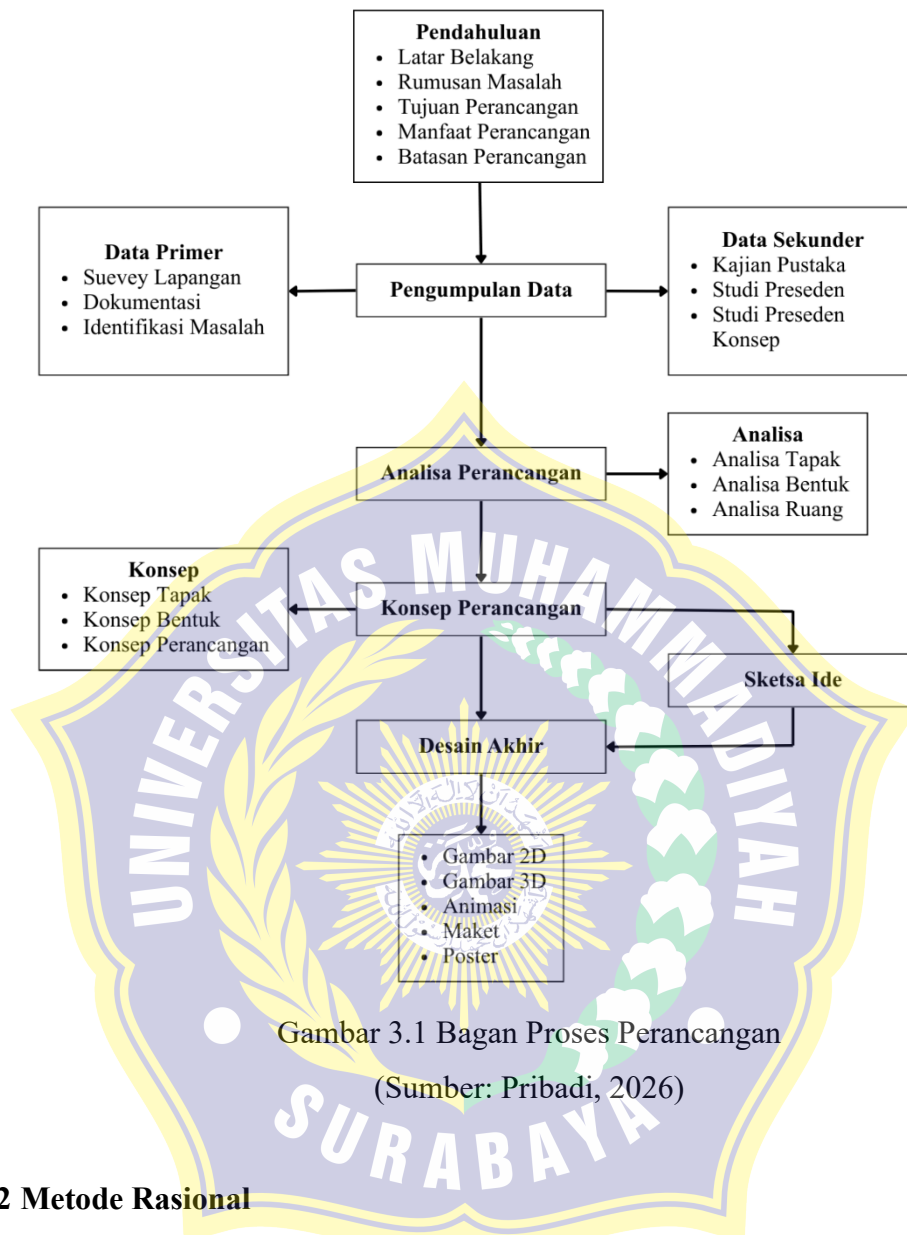
METODE PERANCANGAN

3.1 Proses Perancangan

Proses perancangan merupakan suatu rangkaian langkah sistematis yang digunakan untuk menghasilkan solusi desain yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam arsitektur, proses perancangan melibatkan kegiatan identifikasi masalah, pengumpulan data, perumusan konsep desain, eksplorasi alternatif, hingga pengembangan rancangan akhir yang fungsional, estetis, dan responsif terhadap lingkungan. Proses ini menuntut perpaduan antara metode rasional yang berbasis data dan analisis serta metode kreatif yang menghasilkan gagasan dan inovasi desain.

Metode rasional merupakan pendekatan perancangan yang bertumpu pada proses berpikir logis, sistematis, serta berbasis analisis data objektif. Dalam metode ini, perancang mengidentifikasi masalah secara terstruktur, mengumpulkan data empiris, menganalisis variabel yang memengaruhi desain, kemudian menyusun solusi berdasarkan pertimbangan rasional, fungsi, dan efisiensi. Sedangkan metode kreatif adalah pendekatan perancangan yang berfokus pada eksplorasi ide, imajinasi, dan inovasi. Metode kreatif digunakan untuk menghasilkan rancangan yang tidak hanya memenuhi fungsi dan kebutuhan teknis, tetapi juga mampu menghadirkan kualitas ruang yang bermakna, humanis, dan estetis.

Dalam perancangan panti asuhan dan boarding school dengan pendekatan arsitektur humanis menggunakan kedua metode tersebut. Metode rasional berfungsi sebagai cara untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam memahami permasalahan, melakukan analisa dan sintesa, lalu dikembangkan secara kreatif untuk menciptakan rancangan yang estetis dan menarik sesuai dengan konsep dasar rancangan. Dari penjelasan diatas dapat dilihat dari bagan proses perancangan dibawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Proses Perancangan
(Sumber: Pribadi, 2026)

3.2 Metode Rasional

Dalam perancangan panti asuhan dan boarding school dengan pendekatan arsitektur humanis dibawah ini merupakan langkah-langkah dalam proses merancangan dengan menggunakan metode rasional diantaranya:

3.2.1 Ide Rancangan

Ide rancangan pada bangunan ini di rancang untuk menghadirkan lingkungan hunian dan pendidikan yang aman, nyaman, dan mampu mendukung perkembangan holistik anak-anak yatim, piatu, dhuafa, maupun anak umum. Konsep arsitektur humanis menjadi dasar dalam pembentukan ruang yang berpihak pada pengguna, sehingga setiap

elemen bangunan dirancang dengan mempertimbangkan aspek psikologis, sosial, dan emosional anak. Untuk mendukung fungsi ganda sebagai panti asuhan dan boarding school, ruang-ruang dirancang dengan zonasi yang jelas namun tetap terintegrasi. Area hunian anak asuh disusun dalam unit-unit kecil seperti keluarga, sehingga dapat mengurangi kesan padat dan meningkatkan rasa memiliki. Sementara itu, area pendidikan dirancang fleksibel dan adaptif, memungkinkan terjadinya proses belajar formal maupun informal.

3.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan pada panti asuhan yang ada di Kabupaten Lamongan terdapat beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Kurangnya fasilitas yang mendukung interaksi sosial dan perkembangan karakter
- b. Kondisi ruang yang monoton, minim cahaya alami, dan kurang ventilasi
- c. Belum tersedia fasilitas pendidikan berasrama (boarding) yang dapat mengakomodasi anak asuh dan anak umum secara bersamaan
- d. Luasan ruang yang tidak sesuai dengan aktifitas dan fungsi ruang

3.2.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan panti asuhan dan boarding school dengan pendekatan arsitektur humanis, sebagai berikut:

- a. Menyediakan fasilitas yang mendorong interaksi sosial dan perkembangan karakter seperti ruang komunal, area bermain, ruang seni, serta ruang kreatif yang dapat menstimulasi tumbuh kembang, komunikasi, kemandirian, dan kerja sama antar anak.
- b. Menciptakan desain bangunan yang responsif terhadap iklim Lamongan dengan pengaturan bukaan, orientasi bangunan, dan penggunaan ventilasi silang sehingga ruang memiliki kualitas termal yang baik dan sehat.

3.2.4 Pengumpulan data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang tepat agar proses desain dapat diarahkan dengan benar tanpa melanggar batasan yang sudah ditentukan. Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data, di antaranya:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh melalui pengamatan langsung. Dalam perancangan panti asuhan dan boarding school dengan pendekatan arsitektur humanis. Data yang diperoleh berasal dari survei lapangan di lokasi secara langsung yang meliputi kondisi geografis, vegetasi, aksesibilitas transportasi dan manusia, system drainase, pencahayaan, penghawaan, dan tingkat kebisingan. Data-data tersebut dapat diperkuat melalui dokumentasi berupa foto.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari hasil membaca dan mempelajari literatur yang sudah tersedia dalam bentuk artikel, jurnal, e-book, dan video. Data yang diambil dapat digunakan sebagai referensi studi pustaka maupun studi preseden, baik dari segi objek maupun konsep perancangan.

3.2.5 Analisa Data

Analisa data terkait dengan obyek perancangan dilakukan untuk mendapatkan hasil memuaskan terkait perancangan panti asuhan dan boarding school dengan pendekatan arsitektur humanis. Analisa ini dapat berupa:

a. Analisa Tapak

Analisa tapak merupakan analisa terhadap bagaimana kondisi geografis, iklim, orientasi, arah angin, arah matahari, dan aksesibilitas tapak.

b. Analisa Program dan Ruang

Analisa Program dan Ruang merupakan analisa untuk menentukan kebutuhan ruang berdasarkan fungsi dan standar panti asuhan dan boarding school.

c. Analisa Bentuk dan Fasad

Analisa bentuk dan fasad merupakan analisa yang dilakukan untuk menciptakan bangunan yang fungsional, nyaman, dan sesuai konsep humanis.

d. Analisa Sirkulasi

Merupakan analisa yang mengatur alur pergerakan anak asuh, anak umum dan pengelola agar efisien dan nyaman.

e. Analisa Struktur dan Material

Analisa terhadap struktur dan material yang sesuai dengan kondisi tapak dan karakter lokal.

3.2.6 Konsep Rancangan

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan analisis akan menghasilkan analisa konsep yang menjadi acuan dalam proses perancangan. Konsep dasar rancangan berdasarkan landasan teori arsitektur humanis.

3.2.7 Output Desain

Jika analisa dan konsep sudah sesuai, maka output dari desain yang dikerjakan akan berupa gambar arsitektur 2D, 3D, animasi, dan maket yang nantinya akan dipresentasikan dan dipublikasikan.

3.3 Metode Kreatif

Metode kreatif adalah pendekatan perancangan yang menekankan proses eksplorasi, imajinasi, dan inovasi untuk menghasilkan solusi desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai estetika, makna, dan pengalaman ruang yang lebih dalam. Menurut Lawson (2005) dalam *How Designers Think*, metode kreatif adalah proses non-linear yang mendorong perancang untuk berpikir divergen, yaitu memperluas kemungkinan solusi sebelum memilih alternatif terbaik. Hal ini sejalan dengan pendapat Cross (2011) yang menyatakan bahwa kreativitas dalam perancangan adalah kombinasi antara

pengalaman, intuisi, dan kemampuan berpikir visual yang menghasilkan solusi orisinal dan bernilai.

Dari penjelasan di atas Penerapan metode kreatif dalam perancangan dilakukan melalui proses eksplorasi ide, pengembangan konsep, dan pencarian solusi desain yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kondisi lingkungan. Metode ini dilakukan untuk tidak terpaku pada satu solusi, melainkan mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk, ruang, material, dan pengalaman pengguna hingga diperoleh alternatif desain yang paling sesuai. Dalam proses perancangan, kreativitas diwujudkan melalui transformasi ide menjadi konsep arsitektur yang memiliki nilai fungsional, estetis, dan makna.

Pada perancangan panti asuhan dan boarding school, metode kreatif diterapkan dengan mengembangkan konsep ruang yang berorientasi pada kebutuhan anak-anak sebagai pengguna utama. Proses kreatif dilakukan melalui eksplorasi bentuk massa bangunan, penataan ruang terbuka hijau, serta penciptaan ruang - ruang yang mendukung interaksi sosial, pembelajaran, dan pengembangan karakter. Konsep tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam desain bangunan yang menghadirkan suasana aman, nyaman, dan ramah melalui pemanfaatan pencahayaan alami, ventilasi silang, serta penggunaan material yang hangat.