

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Proses Perancangan

Proses perancangan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk menganalisis, menyusun, dan merancang agar mendapatkan hasil rancangan yang sesuai dengan standar dan memiliki nilai jual. Ada dua jenis metode perancangan, yaitu metode rasional dan metode kreatif. Metode rasional adalah proses merancang dengan langkah-langkah yang terstruktur, rinci, dan jelas agar mendapatkan solusi desain yang baik. Sementara itu, metode kreatif adalah proses merancang yang dilakukan secara spontan dan didasarkan pada pengalaman serta imajinasi. Untuk memulai proses perancangan, hal yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan yang akan menjadi dasar dalam melakukan desain revitalisasi wisata pantai kulon menjadi bangunan *Aquatic Sport*

Dalam proses perancangan revitalisasi kawasan wisata Pantai Kulon menjadi bangunan *Aquatic Sport* dengan pendekatan kontekstual, digunakan dua metode utama, yaitu metode rasional dan metode kreatif. Metode rasional digunakan sebagai landasan awal untuk mengumpulkan data, mengidentifikasi permasalahan, serta menganalisis kebutuhan tapak dan fungsi bangunan secara terukur. Melalui pendekatan ini, diperoleh pemahaman yang jelas mengenai kondisi *eksisting*, kebutuhan pengguna, serta arah solusi yang perlu dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian diperdalam melalui metode kreatif, yaitu pendekatan yang berfokus pada eksplorasi gagasan dan imajinasi untuk membentuk nilai estetika dan karakter *visual* bangunan. Metode kreatif memungkinkan terciptanya konsep ruang dan bentuk yang lebih ekspresif, menarik, dan bernilai arsitektural. Kombinasi kedua metode ini memastikan bahwa rancangan *Aquatic Sport* tidak hanya memenuhi standar fungsional dan teknis, tetapi juga memiliki daya tarik *visual* serta kualitas ruang yang memberikan identitas kuat bagi kawasan yang dirancang

3.2 Metode Perancangan Menurut Geoffrey Broadbent

Menurut Geoffrey Broadbent dari Amerika Serikat dalam bukunya '*The Design In Architecture*' (1973) menjelaskan setidaknya terdapat 4 (empat) pendekatan dalam perancangan arsitektur yang dikenal sebagai cara atau metode perancangan dalam arsitektur. Ke empat pendekatan dalam perancangan arsitektur dimaksud adalah: (a) pendekatan desain secara pragmatis (*Pragmatic Design*), (b) pendekatan desain secara ikonis (*Iconic Design*), (c) pendekatan desain secara Analogi (*Analogic Design*), dan (d) pendekatan desain secara Kanonis (*Canonic Design*).[34]

Dalam perancangan ini, metode Pragmatic Design digunakan sebagai langkah awal untuk mencoba berbagai alternatif bentuk melalui proses *trial and error*. Sesuai pandangan Broadbent, pendekatan pragmatis memungkinkan desainer bereksperimen secara langsung melalui sketsa, model 3D, atau maket untuk melihat bentuk yang paling sesuai dengan konteks pesisir Pantai Kulon Kenjeran. Metode ini membantu memilih solusi bentuk dan material yang realistis, fungsional, serta mampu merespon kondisi lingkungan secara efektif.

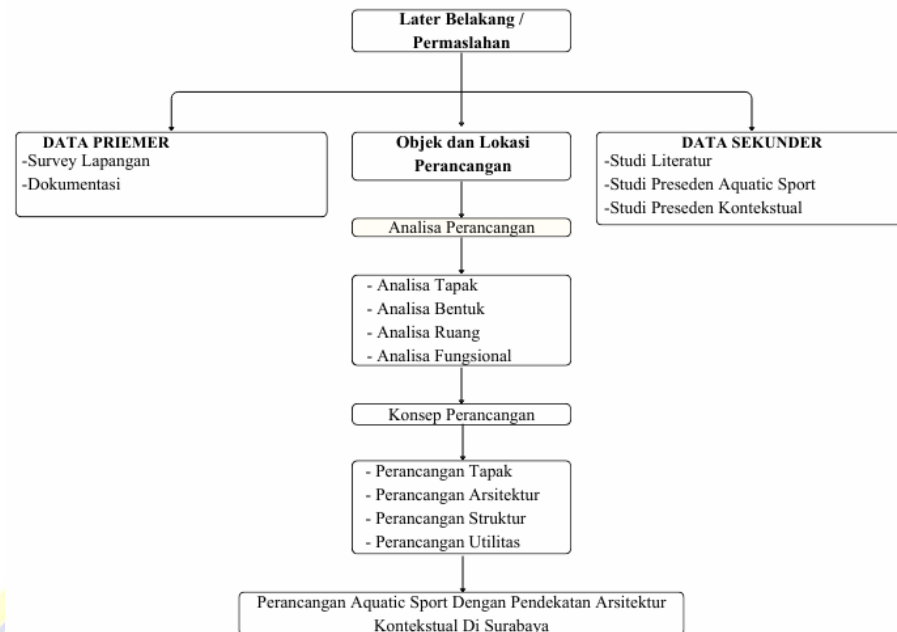
Dalam proses perancangan, pendekatan yang digunakan merupakan gabungan dari metode Pragmatic, Analogi, dan Kanonis untuk mendapatkan hasil desain yang bersifat fungsional, kontekstual, sekaligus memiliki kedalaman makna. Metode Pragmatic digunakan pada tahap awal perancangan, khususnya dalam pencarian bentuk melalui proses coba-coba (*trial and error*). Pendekatan ini memungkinkan perancang untuk menguji berbagai kemungkinan massa dan konfigurasi ruang secara fleksibel sebelum menentukan arah desain yang paling sesuai.

Analogi digunakan untuk memperkuat konsep bentuk yang berangkat dari pengibaratkan terhadap karakter lingkungan sekitar. Dalam pendekatan ini, objek arsitektur yang dirancang dianalogikan dengan elemen tertentu dari konteks kawasan, sementara objek analoginya menjadi Sumber inspirasi bentuk. Proses pengandaian ini membutuhkan ketelitian untuk membedakan antara objek yang akan didesain dengan Sumber analoginya, sehingga bentuk yang tercipta tidak sekadar meniru, tetapi mampu menerjemahkan nilai dan makna kontekstual ke dalam wujud arsitektural yang baru.

Metode Kanonis melengkapi proses perancangan dengan memberikan landasan yang terstruktur dan terukur. Pendekatan ini mengacu pada prinsip-prinsip geometrika, skala dan proporsi, penggunaan modul, serta keteraturan dalam tata massa bangunan. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih intelektual dan ilmiah ini, rancangan diperkuat oleh sistem pengaturan bentuk yang logis, harmonis, dan konsisten, sehingga hasil akhir tidak hanya responsif terhadap konteks, tetapi juga memenuhi standar estetika dan kaidah desain arsitektur.

Kombinasi ketiga metode ini membantu menghasilkan proses perancangan yang menyeluruh—dimulai dari eksplorasi bentuk yang bebas, pendalaman makna melalui analogi, hingga penyempurnaan bentuk berdasarkan prinsip kanonis—sehingga desain yang dihasilkan lebih matang, kontekstual, dan memiliki identitas kuat.

3.1.1 Bagan Proses Perancangan



Bagan : Bagan Kerangka Pikir Perancangan

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

3.2 Metode Rasional

Dalam desain bangunan *Aquatic Sport* untuk merevitalisasi wisata pantai kulon dengan pendekatan arsitektur kontekstual ini, dibawah ini merupakan langkah-langkah dalam proses merancangan dengan menggunakan metode rasional diantaranya :

3.2.1 Ide Rancangan

Gagasan utama dalam revitalisasi kawasan Wisata Pantai Kulon Kenjeran menjadi fasilitas *Aquatic Sport* dengan pendekatan arsitektur kontekstual berangkat dari kondisi aktual tapak yang kini terbengkalai dan kehilangan fungsi optimalnya. Berdasarkan hasil analisis, area ini sebelumnya merupakan lokasi berbagai aktivitas olahraga masyarakat—mulai dari memancing, berenang, pacuan kuda, drag race, motor cross, hingga futsal—yang kemudian dipindahkan ke area *WaterPark* Kenjeran. Selain itu, temuan penelitian Zhafira (2020) mengenai Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kenjeran Surabaya menunjukkan bahwa kawasan ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih optimal, khususnya dalam sektor pariwisata pesisir. Berangkat dari kondisi tersebut, perancangan *Aquatic Sport* ini dirancang dengan pendekatan arsitektur kontekstual untuk membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungan sekitar sekaligus menonjolkan elemen-elemen yang

kontras secara terukur, guna memperkuat karakter dan identitas ruang dalam kawasan wisata.

3.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan pada kawasan Pantai Kulon Kenjeran, ditemukan beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

1. Kawasan wisata yang terbengkalai atau rusak dan kehilangan fungsi
2. Minimnya fasilitas penunjang kegiatan olahraga air maupun rekreasi
3. Tidak adanya integrasi antara aktivitas wisata, olahraga, dan ruang publik

3.2.3 Tujuan Masalah

Tujuan Perancangan *Aquatic Sport* Pantai Kulon Kenjeran dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual, sebagai berikut :

1. Menghidupkan kembali kawasan Pantai Kulon Kenjeran
2. Menciptakan fasilitas *Aquatic Sport* yang memiliki identitas kawasan
3. Meningkatkan kualitas wisata Kenjeran

3.2.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang tepat bertujuan agar pada saat meredesain memiliki arah, tanpa melanggar batasan desain yang telah ditentukan. Berikut metode pengumpulan data, diantaranya :

a. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat dari pengamatan secara langsung. Dalam Revitalisasi Wisata Pantai Kulon Kenjeran Sebagai *Aquatic Sport* Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual Di Surabaya . Fungsi data primer itu sendiri adalah agar ketika perancangan ini akan direalisasikan di dunia proyek, hasil dari perancangan tidak jauh berbeda bahkan mendekati sesuai dengan keadaan lapangan pada aslinya. Data diperoleh dengan cara melakukan survey lapangan pada tapak, yang hasilnya berupa kondisi geografis, vegetasi, aksesibilitas transportasi dan manusia, drainase, pencahayaan, penghawaan, dan kebisingan. Data-data dapat diperkuat dengan adanya dokumentasi berupa foto.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang digunakan untuk melengkapi proses perancangan revitalisasi Pantai Kulon Kenjeran sebagai *Aquatic Sport* dengan pendekatan arsitektur

kontekstual. Data sekunder ini diperoleh dari peraturan perundang-undangan, buku arsitektur, jurnal terkait pengembangan kawasan pesisir, standar fasilitas olahraga air, serta literatur mengenai arsitektur kontekstual. Studi preseden juga termasuk data sekunder penting karena memberikan referensi bentuk, fungsi, pola ruang, dan strategi penataan kawasan pesisir yang relevan, sehingga dapat memperkuat analisis dan arah perancangan.

3.2.5 Analisa Data

Analisa data dilakukan untuk memahami permasalahan pada kawasan Pantai Kulon Kenjeran dan menghasilkan konsep revitalisasi yang tepat untuk perancangan *Aquatic Sport* berbasis arsitektur kontekstual. Analisis ini mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

a. Analisa Tapak

Analisa tapak dilakukan untuk memahami kondisi *eksisting* kawasan Pantai Kulon Kenjeran, meliputi karakter pesisir, arah angin, orientasi matahari, aksesibilitas, pola sirkulasi kawasan, serta hubungan dengan lingkungan sekitar. Analisis ini bertujuan agar rancangan *Aquatic Sport* mampu merespon konteks tapak, memanfaatkan potensi alam, serta menyesuaikan diri dengan kondisi fisik kawasan secara optimal.

b. Analisa Program dan Ruang

Analisa program dan ruang mencakup identifikasi kebutuhan aktivitas olahraga air serta fasilitas pendukung yang diperlukan. Melalui analisis ini ditentukan jenis kegiatan, hubungan antar ruang, standar luasan, kebutuhan area basah dan kering, serta hierarki ruang yang sesuai dengan karakter kawasan pesisir. Analisis ini membantu merumuskan susunan ruang yang fungsional dan selaras dengan konteks kawasan.

c. Analisa Sirkulasi

Analisa sirkulasi dilakukan untuk memahami pola pergerakan pengguna, baik pengunjung, atlet, pengelola, maupun masyarakat umum. Analisis meliputi sirkulasi pejalan kaki, kendaraan, jalur servis, serta transisi ruang luar–dalam. Tujuannya adalah menciptakan alur sirkulasi yang efisien, aman, dan mendukung pengalaman ruang yang nyaman bagi seluruh pengguna.

3.2.6 Konsep Rancangan

Setelah mengumpulkan data dari hasil observasi lapangan serta melakukan analisa terhadap tapak, aktivitas, ruang, dan sirkulasi kawasan Pantai Kulon Kenjeran, diperoleh serangkaian analisa konsep yang menjadi dasar dalam penyusunan arah perancangan. Hasil analisa tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam empat fokus utama, yaitu Konsep Perancangan Tapak, Konsep Perancangan Arsitektur, Konsep Perancangan Struktur, dan Konsep Perancangan Utilitas.

3.2.7 Output Desain

Pada tahap ini, perancang masih sangat memungkinkan untuk kembali ke tahap sebelumnya apabila ditemukan hal-hal yang perlu dipertimbangkan ulang, baik karena kondisi tapak, kebutuhan ruang, maupun kesesuaian konsep. Output dari proses perancangan ini diwujudkan dalam bentuk gambar 2D, gambar 3D, serta animasi atau maket, yang semuanya berfungsi untuk memvisualisasikan solusi desain secara menyeluruh dan menjawab permasalahan yang ada di kawasan Pantai Kulon Kenjeran.

3.3 Metode Kreatif

Metode kreatif dalam perancangan ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*, sebuah pola pikir yang saat ini berkembang secara luas di berbagai negara dan disiplin. Seperti yang dikemukakan Pink (2005), era kreativitas menuntut kemampuan berpikir baru, salah satunya adalah kemampuan desain yang mampu membaca kebutuhan manusia, konteks, dan imajinasi secara bersamaan. Avital dan Boland (2008) menyebut kemampuan ini sebagai *design attitude*, yaitu sikap kreatif yang terbuka terhadap eksplorasi, interpretasi, dan penciptaan solusi yang inovatif.[34] Suprobo et al. 2014

Dalam konteks perancangan Revitalisasi Wisata Pantai Kulon Kenjeran sebagai *Aquatic Sport*, metode kreatif *Design Thinking* diterapkan berdasarkan tahapan yang dikembangkan oleh IDEO (2011), yaitu: *Discovery*, *Interpretation*, *Ideation*, *Experiment*, dan *Evolution*. Kelima tahap ini menjadi kerangka untuk menghasilkan ide desain yang responsif terhadap konteks pesisir, kebutuhan aktivitas olahraga air, dan dinamika kawasan wisata Kenjeran.

1. Discovery (Penemuan)

Tahap ini dilakukan dengan menggali kondisi *eksisting* Pantai Kulon, termasuk riwayat kawasan yang pernah menjadi pusat kegiatan olahraga, potensi pesisir, arah angin, karakter garis pantai, dan pola aktivitas

masyarakat. Proses ini membantu mengenali permasalahan utama, peluang revitalisasi, serta potensi konteks yang dapat menjadi inspirasi bentuk arsitektur.

2. Interpretation (Interpretasi)

Data dan pengamatan yang diperoleh kemudian ditafsirkan menjadi rumusan masalah desain. Beberapa isu yang muncul antara lain: kawasan yang terbengkalai, hilangnya fungsi kawasan, kebutuhan ruang publik pesisir, serta urgensi menghadirkan fasilitas *Aquatic Sport* yang terintegrasi dengan lingkungan Kenjeran. Tahap ini mengubah fakta lapangan menjadi pemahaman desain yang lebih terarah.

3. Ideation (Pembangkitan Ide)

Merupakan tahap kreativitas utama. Pada langkah ini dilakukan eksplorasi gagasan dan bentuk secara bebas melalui sketsa, studi massa, analogi gelombang, garis pantai, dinamika gerak olahraga air, hingga orientasi bangunan terhadap laut. Ide-ide divergen dikembangkan untuk menghasilkan alternatif desain yang inovatif dan tetap selaras dengan karakter kawasan.

4. Experiment (Eksperimen)

Tahap ini menguji ide-ide yang telah dihasilkan melalui pembuatan model 3D, transformasi massa, rancangan ruang luar–dalam, pengujian pencahayaan alami, serta simulasi sirkulasi pengunjung dan atlet *Aquatic Sport*. Eksperimen dilakukan secara iteratif untuk menemukan bentuk yang paling sesuai dengan konteks tapak dan kebutuhan fungsi.

5. Evolution (Pengembangan)

Tahap akhir berupa penyempurnaan ide menuju konsep desain final. Ide yang paling relevan dikembangkan menjadi rancangan yang matang, mempertimbangkan aspek tapak, arsitektur, struktur, dan utilitas. Pada tahap ini, desain berevolusi dari ide awal menjadi solusi arsitektur yang komprehensif, kontekstual, dan memiliki identitas kawasan pesisir Kenjeran.

Melalui tahapan *Design Thinking* tersebut, metode kreatif dalam perancangan ini tidak hanya menghasilkan bentuk yang estetis, tetapi juga solusi yang relevan dengan konteks, kebutuhan pengguna, serta potensi wisata pesisir. Metode ini memastikan bahwa desain *Aquatic Sport* Kenjeran berangkat dari eksplorasi kreatif yang terarah, responsif, dan dapat berkembang sesuai dinamika kawasan.