

BAB III

METODE PERANCANGAN

1.1. Proses Perancangan

Metodologi perancangan dalam arsitektur merupakan serangkaian proses yang melibatkan pengumpulan data, analisis, konseptualisasi, dan penggambaran. Data dan realitas memegang peranan penting sebagai sumber inspirasi dalam proses perancangan. Dalam konteks ini, data dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merujuk pada informasi yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber aslinya, sementara data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang telah ada sebelumnya.

Selain itu, data juga dapat diklasifikasikan berdasarkan sifatnya menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diungkapkan dalam bentuk angka-angka, sementara data kualitatif disajikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang mengandung makna.

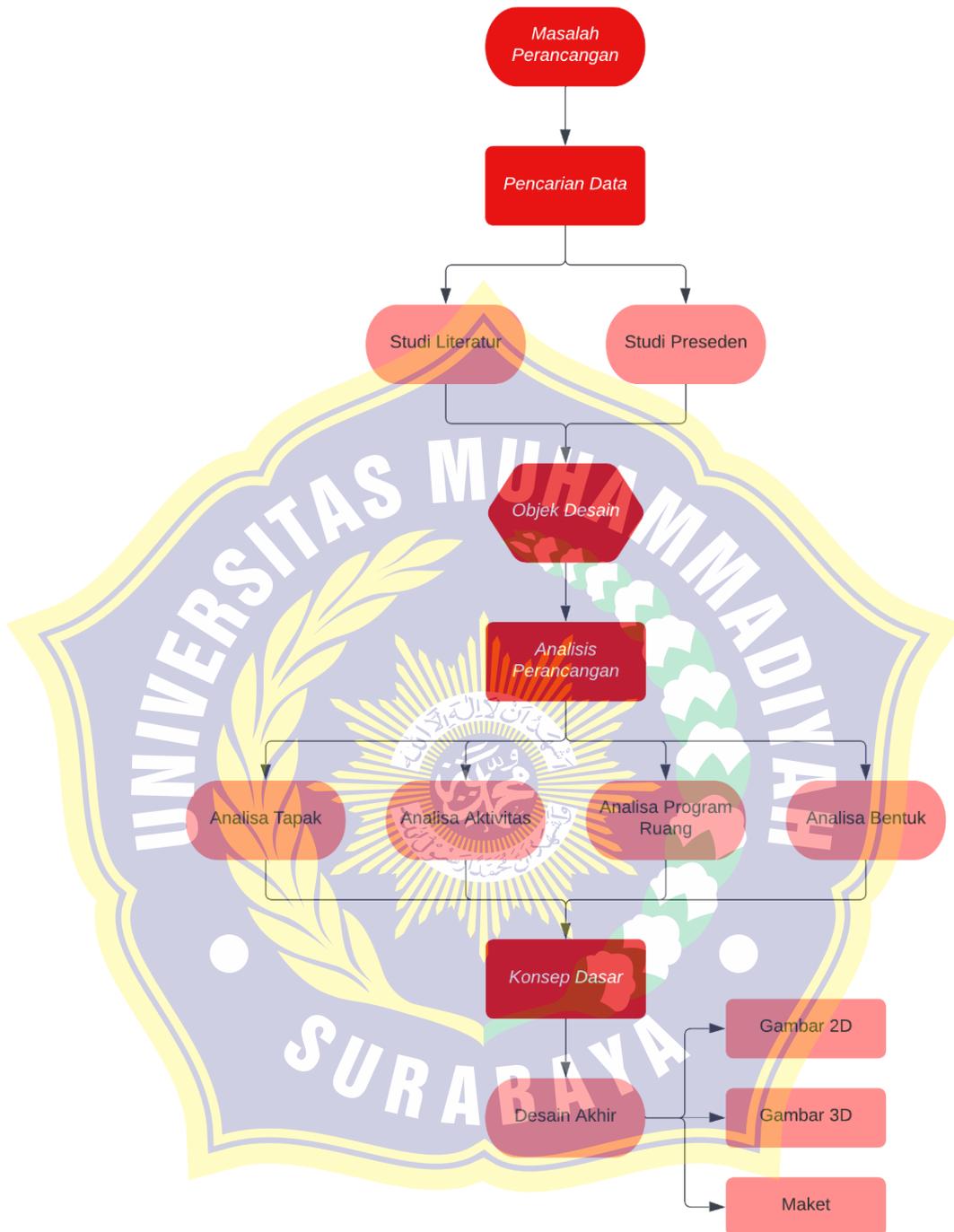
Horst Rittel (1972) mengidentifikasi langkah-langkah umum dalam proses perancangan generasi pertama. Langkah-langkah ini mencakup: Memahami Permasalahan Awal: Tahap pertama adalah pemahaman mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi. Ini melibatkan identifikasi masalah yang harus dipecahkan.

1. Mengumpulkan Informasi: Pengumpulan data dan informasi relevan, baik data primer maupun data sekunder, untuk mendukung pemahaman permasalahan.
2. Menganalisis Informasi: Proses analisis data untuk mengidentifikasi pola, tren, dan potensi solusi.
3. Menghasilkan Solusi: Pengembangan ide-ide dan konsep desain sebagai respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi.
4. Menilai Solusi: Evaluasi dan penilaian terhadap setiap solusi yang dihasilkan, dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti estetika, keberlanjutan, dan fungsionalitas.
5. Menerapkan Solusi: Implementasi solusi yang telah dipilih ke dalam desain konkret.
6. Menguji Solusi: Pengujian dan evaluasi kinerja solusi dalam situasi dunia nyata atau dalam konteks tertentu.

7. Memodifikasi Solusi: Jika diperlukan, solusi dapat dimodifikasi atau diperbaiki berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik dari pengguna atau pemangku kepentingan.

Metodologi ini mencerminkan pendekatan sistematis dalam proses perancangan arsitektur, yang mengutamakan pemahaman yang mendalam tentang masalah, inovasi, dan penilaian berkelanjutan terhadap solusi yang dihasilkan.





Bagan 3.1 Diagram Alur Proses Desain

Sumber: Penulis, 2023

1.2. Metode Rasional

1. Observasi

- Pengumpulan Data Melalui Pengamatan: Metode ini melibatkan pengamatan sistematis terhadap tapak yang akan direncanakan. Ini

mencakup pengamatan terhadap elemen-elemen fisik di tapak, seperti topografi, vegetasi, dan fitur-fitur eksisting lainnya.

- Pengamatan Terhadap Bangunan Sejenis: Pengamatan terhadap bangunan sejenis bertujuan untuk memahami konsep dan fungsi yang sesuai dengan proyek mixed-use building yang direncanakan. Ini dapat memberikan inspirasi dan pemahaman yang lebih baik tentang solusi desain yang efektif.

2. Dokumentasi:

- Mempelajari Dokumen dan Catatan: Proses ini melibatkan pembacaan dan analisis dokumen serta catatan yang mengandung informasi relevan tentang tapak dan kondisi sekitarnya. Dokumentasi ini melengkapi pengamatan dengan data konkret.
- Penggunaan Foto: Pengambilan foto kondisi eksisting di tapak dan sekitarnya adalah bagian dari dokumentasi. Foto-foto ini dapat digunakan sebagai referensi visual selama proses perancangan.

3. Studi Literatur:

- Mengumpulkan Data dari Sumber-sumber Tertulis: Studi literatur melibatkan pengumpulan data dari berbagai jenis referensi seperti buku, jurnal, artikel, disertasi, tesis, dan karya ilmiah lainnya yang relevan dengan topik perancangan.
- Fokus Studi Literatur: Fokus studi literatur mencakup definisi kata-kata untuk merumuskan judul, informasi tentang objek bangunan dalam mixed-use building, teori-teori terkait arsitektur bioklimatik, serta pemecahan masalah yang telah diterapkan pada objek preseden.

4. Teknik Analisis:

- Analisis Tapak: Ini adalah proses analisis yang melibatkan pertimbangan terhadap keadaan lokasi, termasuk aspek seperti arah angin, orientasi matahari, lalu lintas, dan dampak bangunan di sekitarnya terhadap tapak. Tujuannya adalah untuk merancang penataan yang sesuai dengan kondisi alam dan komunitas sekitar.
- Analisis Aktivitas dan Pengguna: Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi jenis kegiatan yang akan berlangsung di bangunan dan untuk memahami karakteristik pengguna potensial. Hal ini membantu dalam merancang ruang yang mendukung aktivitas pengguna.
- Analisis Ruang: Mengidentifikasi jenis-jenis ruang yang diperlukan, persyaratan ruang, serta ukuran yang sesuai. Ini membantu dalam menciptakan ruang yang nyaman dan fungsional.
- Analisis Bentuk: Analisis ini digunakan untuk mengembangkan bentuk fisik bangunan yang sesuai dengan fungsi dan tema arsitektur

bioklimatik. Bentuk fisik bangunan ini akan mencerminkan karakteristik yang khas.

Metodologi ini memberikan landasan yang kuat untuk proses perancangan yang sistematis dan berbasis pada data. Dengan menggabungkan observasi, dokumentasi, studi literatur, dan analisis, perancangan bangunan mixed-use building dapat menghasilkan solusi yang efektif, efisien, dan sesuai dengan konteksnya.

1.3. Metode Kreatif

Proses desain dalam arsitektur adalah suatu proses kreatif yang tidak terikat pada metode atau cara tertentu. Yang terpenting adalah bahwa desain tersebut mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan dari objek desain yang sedang dibuat. Dalam konteks ini, proses berpikir perancang seringkali mengikuti pola spiralistik yang dinamis, yang melibatkan serangkaian lompatan kreatif dari satu masalah ke masalah yang lain. Konsep ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh John Zeisel pada tahun 2006, yang merinci beberapa aspek penting dalam proses desain:

1. Tiga Aktivitas Elementer: Proses desain melibatkan tiga aktivitas dasar, yaitu imajinasi, presentasi, dan pengujian. Imajinasi melibatkan penciptaan ide-ide baru dan solusi kreatif. Presentasi melibatkan cara perancang menyampaikan ide-ide tersebut kepada orang lain. Pengujian adalah langkah untuk menguji dan mengembangkan ide-ide tersebut secara lebih detail.
2. Peran Informasi: Informasi memainkan peran kunci dalam proses desain. Informasi berfungsi sebagai katalisator bagi imajinasi, membantu memicu ide-ide kreatif. Selain itu, informasi juga digunakan sebagai referensi untuk mengevaluasi ide-ide yang telah dihasilkan.
3. Perubahan Konseptual: Proses desain adalah serangkaian perubahan konseptual yang berulang. Perancang terus-menerus mengembangkan, mengubah, dan menyempurnakan konsep desain sebagai tanggapan terhadap informasi baru atau revisi terhadap ide-ide sebelumnya. Proses ini dapat menghasilkan perubahan konseptual yang signifikan dalam desain.
4. Solusi Responsif: Pada akhirnya, perancang akan mengarah pada satu solusi responsif tertentu di antara sejumlah solusi alternatif yang mungkin. Solusi ini dipilih karena dianggap paling sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan proyek.
5. Pergerakan Berulang: Perubahan konseptual terjadi sebagai akibat dari pergerakan yang berulang dalam aktivitas-aktivitas elementer di atas. Proses ini memungkinkan perancang untuk mengembangkan ide-ide dengan lebih baik dan mendapatkan hasil desain yang lebih matang.

Dengan demikian, proses desain dalam arsitektur adalah suatu perjalanan dinamis yang melibatkan kreativitas, adaptasi terhadap informasi, dan transformasi konseptual yang berkelanjutan. Ini merupakan pendekatan yang tidak terikat pada satu metode tetap dan memungkinkan perancang untuk mengeksplorasi berbagai ide dan solusi dalam penciptaan bangunan yang unik dan berfungsi.



