

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah proses dalam merancang. Terdapat dua macam metode perancangan diantaranya metode rasional dan metode kreatif. Metode rasional atau sinoptik adalah proses merancang dengan langkah-langkah yang terstruktur, rinci, dan jelas untuk mendapatkan solusi desain yang baik. Sedangkan metode kreatif adalah proses merancang yang dilakukan secara spontanitas dan dikendalikan oleh pengalaman, dan imajinasi pada Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular.

3.2. Metode Rasional

Dalam Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular, dibawah ini merupakan langkah-langkah dalam proses merancangan dengan menggunakan metode rasional diantaranya:

3.2.1. Ide Rancangan

- Ide Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular ini merupakan suatu langkah untuk membuat suatu pusat seni dan budaya dengan desain yang terkini tetapi tanpa melupakan sejarah dan budaya lokal Samarinda.

3.2.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, terdapat beberapa permasalahan terkait dengan Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular, diantaranya:

1. Permasalahan Umum

Kurangnya kepedulian pemerintah setempat, untuk menyediakan fasilitas yang memadai, untuk para pelaku seni, terutama seni pertunjukan yang ada di Kota Samarinda.

2. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana menciptakan bangunan kesenian yang dapat mewadahi segala aktifitas seni dan budaya Samarinda!
- b. Bagaimana menerapkan konsep arsitektur *Neo* Vernakular pada bangunan seni dan budaya!

3.2.3. Tujuan perancangan

Tujuan perancangan yang akan menjadi solusi dari masalah Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular adalah:

1. Untuk melengkapi fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang pusat seni dan budaya seperti teater, gedung pameran, gedung serbaguna, *amphitheatre*, dan taman.
2. Untuk mendesain bangunan-bangunan utama dan bangunan penunjang berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur *neo* Vernakular.

3.2.4. Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari pengamatan secara langsung. Pada Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular ini, data diperoleh dengan cara melakukan survey lapangan pada tapak perancangan yang hasilnya berupa kondisi geografis, vegetasi, kedekatan sarana dan prasarana, aksesibilitas, drainase, kebisingan, serta kondisi sosial masyarakat sekitar. Selain itu,

data tersebut dapat diperkuat dengan adanya dokumentasi berupa foto, maupun wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang bersumber dari membaca dan mempelajari literatur yang sudah ada dalam bentuk artikel, jurnal maupun buku. Data yang diambil dapat dijadikan sebagai studio pustaka (penunjang informasi perancangan), dan studi preseden baik menurut objek perancangan maupun konsep perancangan.

3.2.5. Analisis Data

Permasalahan umum analisa data terkait dengan obyek perancang dilakukan untuk mendapatkan hasil memuaskan terkait dengan Perancangan Pusat Seni dan Budaya Samarinda dengan pendekatan Arsitektur *Neo* Vernakular. Analisa ini dapat berupa:

1. Analisis Tapak

- a. Analisa Orientasi Bangunan terhadap Lintasan Matahari.
- b. Analisa Orientasi Bangunan terhadap Arah Angin.
- c. Analisa Bangunan terhadap Orientasi dan *View*.
- d. Analisa Pencapaian.
- e. Analisa *Zoning* Kawasan.
- f. Analisa Vegetasi.
- g. Analisa Elemen Fisik pada Tapak.

2. Pemrograman Ruang

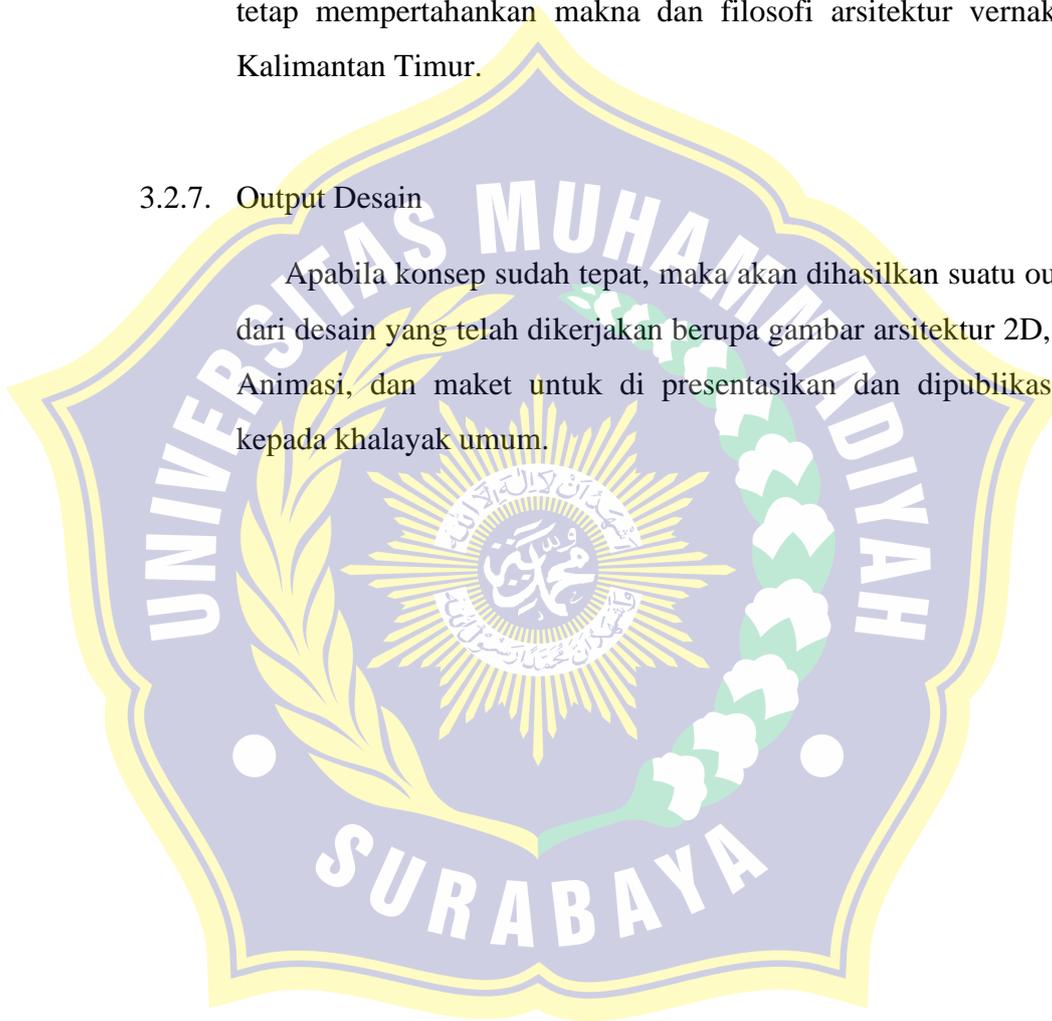
- a. Analisa Aktivitas Pengguna Ruang.
- b. Tabel Kebutuhan Ruang.
- c. Studi Kapasitas dan Besaran Ruang.
- d. Hubungan Ruang.

3.2.6. Konsep Dasar Perancangan

Setelah mengumpulkan segala data yang didapat dari observasi dan analisa, maka akan menghasilkan analisa konsep yang dapat dijadikan pedoman dalam menyusun konsep perancangan. Konsep yang diterapkan yaitu dengan menerapkan bentuk yang baru dengan tetap mempertahankan makna dan filosofi arsitektur vernakular Kalimantan Timur.

3.2.7. Output Desain

Apabila konsep sudah tepat, maka akan dihasilkan suatu output dari desain yang telah dikerjakan berupa gambar arsitektur 2D, 3D, Animasi, dan maket untuk di presentasikan dan dipublikasikan kepada khalayak umum.



3.2.8. Bagan Proses Perancangan



Bagan 3. 1 Bagan Proses Perancangan
(Penulis, 2022)