

BAB III

METODE PERANCANGAN

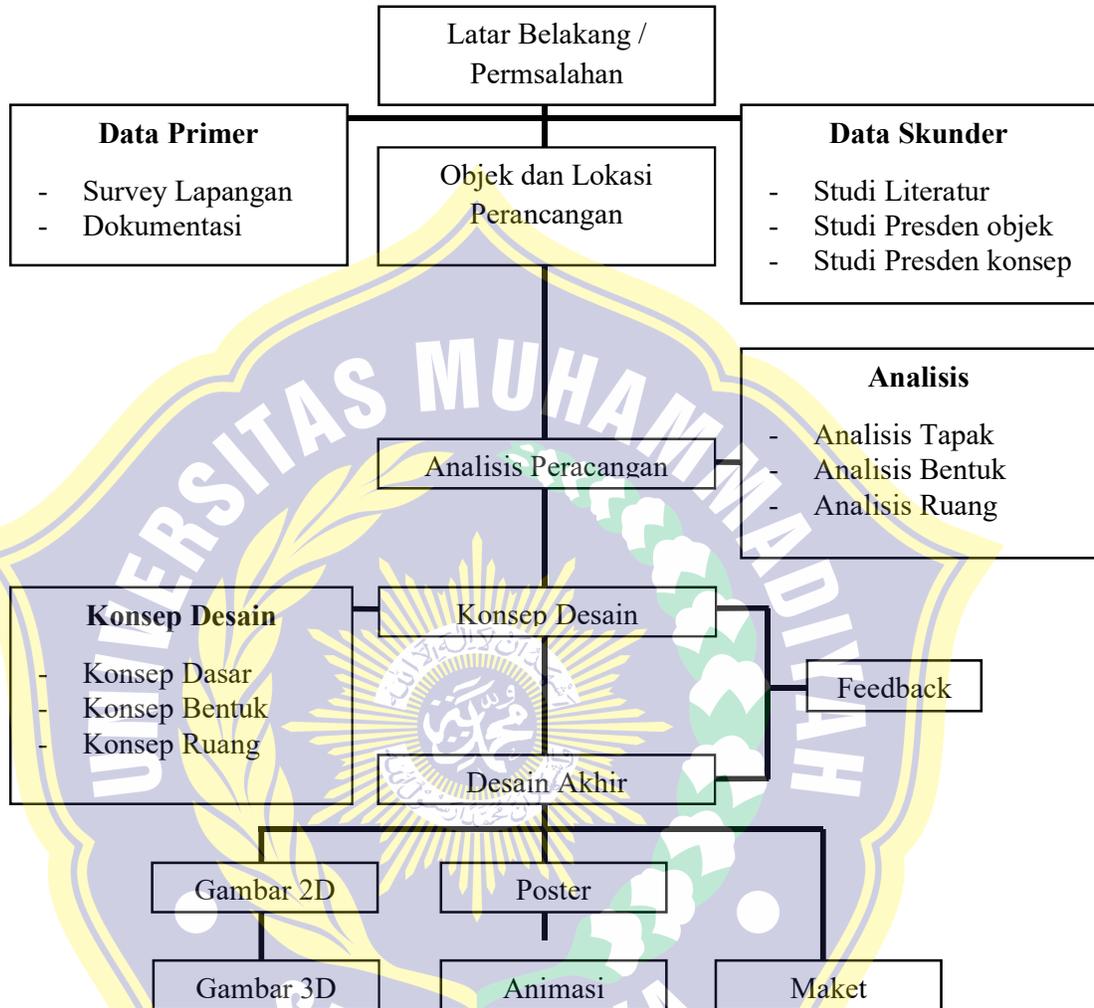
3.1 Proses Perancangan

Proses perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menyusun, merancang guna untuk mendapatkan hasil rancangan sesuai standard dan memiliki nilai jual. Terdapat dua macam metode perancangan diantaranya metode rasional dan metode kreatif. Metode rasional 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, hal yang harus dilakukan untuk memulai perancangan adalah dengan mengidentifikasi permasalahan yang digunakan sebagai dasar redesign sebuah bangunan pusat perbelanjaan.

Dalam buku John zeisel, berjudul *Inquiry by Design : Tools for Environment Behavior Research* (1983) dalam Hapsari, Rr Windiya Putri,. Dkk (2016). Dijelaskan bahwa dalam merancang terdapat tiga elemen dasar yang dapat memengaruhi sebuah rancangan yaitu imaging (proses berimajinasi), presenting (bagaimana menuangkan imajinasi tersebut agar dapat lebih dimengerti oleh orang lain), serta testing (mengevaluasi rancangan yang sudah dibuat) sehingga dapat disimpulkan bahwa merancang adalah suatu proses pembelajaran.

Dalam meredesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *biophilic* kali ini, menggunakan kedua metode dalam perancangan. Metode rasional sebagai media untuk mencari data-data dan informasi untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang akan ditawarkan, lalu dikembangkan dalam metode kreatif guna menciptakan rancangan yang memiliki nilai seni dan daya tarik.

3.1.1 Bagan Proses Perancangan



Tabel 3. 1 Bagan Proses Perancangan

(Penulis, 2022)

REDESAIN PUSAT PERBELANJAAN MESRA INDAH SAMARINDA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *BIOPHILIC*

3.2 Metode Rasional

Dalam redesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *biophilic*. ini, dibawah ini merupakan langkah-langkah dalam proses merancang dengan menggunakan metode rasional diantaranya

3.2.1 Ide Rancangan

Ide atau yang melatar belakangi dalam redesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *biophilic*, berawal kurangnya minat masyarakat untuk datang ke pusat perbelanjaan mesra indah, seperti permasalahan dari segi arsitekturnya seperti, tampilan *facade* tampilan bangunan yang kuno (tidak menarik) membuat mal Mesra indah menjadi kalah daya tarik dengan *mal-mal* lainnya yang ada di Samarinda, dan juga sering berjalannya waktu, banyak retail yang tutup, beberapa fasilitas yang ditawarkan sudah tidak menarik.

3.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda terdapat beberapa permasalahan, yaitu :

1. Kurang menariknya *facade* bangunan,
2. lahan parkir yang menyulitkan,
3. Tidak adanya ruang terbuka hijau.

3.2.3 Tujuan Perancangan

Tujuan redesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *biophilic*, sebagai berikut :

1. Menghidupkan kembali pusat perbelanjaan mesra indah.
2. Menciptakan desain pusat perbelanjaan yang berbeda dari yang lain, khususnya di kota Samarinda. Dengan penerapan arsitektur *biophilic*.

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 merupakan data yang didapat dari pengamatan secara langsung. Dalam redesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *biophilic*. 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 yang bersumber dari membaca dan mempelajari literature yang sudah ada dalam bentuk artikel, jurnal, *e-book*, dan video. Data yang diambil dapat dijadikan sebagai studi pustaka (penunjang informasi perancangan), dan studi presden baik menurut objek ataupun konsep perancangan.

c. Wawancara

Merupakan cara pengumpulan informasi dengan mengajukan pertanyaan dan menjawab langsung kepada narasumber yang berwenang di lokasi tersebut. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum keadaan lokasi saat ini.

3.2.5 Analisa Data

Permasalahan umum analisa data terkait dengan obyek redesain dilakukan untuk mendapatkan hasil memuaskan terkait redesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *biophilic*. Analisa ini dapat berupa :

a. Analisa Tapak

Analisa tapak merupakan analisa terhadap bagaimana kondisi *eksisting*, arah angin, arah matahari, lalu lintas, bangunan sekitar. Analisis ini bertujuan agar redesain pusat perbelanjaan mesra indah Samarinda dengan pendekatan arsitektur *Biophilic*, dapat terkonsep dan merespon dengan baik keadaan *eksisting*.

b. Analisa Aktivitas dan ruang

Analisa aktivitas merupakan analisa terhadap kegiatan/aktivitas apa saja yang menjadi pengguna didalam bangunan. Dengan menganalisa aktivitas ini, dapat mengetahui fasilitas ruang dan luasan yang dibutuhkan.

c. Analisa Pengguna

Analisa pengguna merupakan analisa terhadap siapa saja yang akan menjadi pelaku kegiatan di dalam bangunan. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui

REDESAIN PUSAT PERBELANJAAN MESRA INDAH SAMARINDA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *BIOPHILIC*

user/pengguna/pelaku yang akan menggunakan bangunan untuk mengetahui ruangan fasilitas ruang dan luasan yang dibutuhkan.

3.2.6 Konsep Rancangan

Setelah mengumpulkan data yang didapat dari observasi dan analisa, maka akan menghasilkan analisa konsep yang dapat dijadikan acuan dalam menyusun konsep perancangan.

3.2.7 Output Desain

Jikalau analisa dan 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 publik.

3.3 Metode Kreatif

Menurut Pradono (2010) dalam Dewi, Happy Indira,. Dkk, (2019). Selanjutnya Pradono menggambarkan proses kreatif seorang arsitek memerlukan waktu yang panjang dan berliku-liku, memiliki keindahan tersendiri, ide dan gagasan besar dalam bangunan tersebut terdiri dari sekumpulan ide-ide kecil yang banyak sekali.

Menurut Tutut, dkk, (2010) dalam Dewi, Happy Indira,. Dkk, (2019). Kegiatan berarsitektur sangat memerlukan kreativitas. karena berkaitan erat dengan kegiatan mencipta atau menggagas. Sularto menambahkan berpikir kreatif bagi seorang arsitek adalah berusaha menciptakan suatu karya yang diakui dan mempunyai makna, dan dapat memuaskan dan menyenangkan pemakai bangunan tersebut, sifat kreativitas dari individu seorang arsitek dapat memberi pengaruh yang khas dan unik terhadap lingkungannya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pentingnya berpikir kreatif bagi seorang arsitek, karena dengan berpikir kreatif dan diterapkan dalam perancangan, untuk ditransformasikan dalam sebuah desain/konsep bangunan, agar menciptakan suatu karya yang memiliki makna, memuaskan, dan menyenangkan untuk digunakan.