

# TEORI ARSITEKTUR I GENAP 2016/ 2017

---

## PERTEMUAN KETIGA

### ▪ TEORI ARSITEKTUR ▪ KONTEKS TAPAK DAN KONTEKS PERANCANGAN

#### ▪ TEORI ARSITEKTUR

##### UMUM

Teori Arsitektur merupakan pemikiran, pembicaraan, dan terutama adalah penulisan hal-hal yang berhubungan dengan arsitektur.

- Teori Arsitektur diajarkan di semua sekolah-sekolah arsitektur dan dipraktekkan oleh arsitek-arsitek ternama dunia.
- Beberapa bentuk untuk menyampaikan teori arsitektur di antaranya melalui perkuliahan atau dialog, tulisan atau buku, dan artikel atau *competition entry*.
- Teori Arsitektur seringkali *didactic* = penuh dengan pesan moral, dan para ahli teori cenderung mempertahankan kedekatan atau dengan perkataan lain bekerja berawal sejak mereka masih berada di lingkungan perguruan tinggi.
- Teori Arsitektur telah eksis dalam beberapa bentuk sejak era *antiquity* = sebutan bagi era klasik dan begitu dipublikasikan menjadi lebih umum digunakan, hingga saat ini keragaman teori arsitektur telah mengalami peningkatan yang pesat. Akibatnya *styles* = gaya = langgam dan pergerakan-pergerakan lebih cepat terbentuk dan menghilang daripada mode-mode awal sejarah yang relatif bertahan.
- Dengan hadirnya internet maka penggunaannya diharapkan dapat meningkatkan wacana dalam arsitektur pada abad 21.

##### R I B A (ROYAL INSTITUTE OF BRITISH ARCHITECTS)

Teori Arsitektur meliputi rentang lebar prinsip-prinsip dan konsep-konsep yang mendasari praktik-praktek arsitektur, mulai teori-teori fundamental tentang proporsi-proporsi klasik hingga teori-teori tentang peran-peran sosial dan budaya arsitektur. Jadi teori arsitektur meliputi rentang lebar subjek yang menjadi dasar bagi para arsitek dan sejarawan arsitektur untuk memproduksi essay, artikel, dan laporan-laporan.

Beberapa arsitek menjadi terkenal dan menjadi tokoh penting baik para ahli teori maupun praktisi. Salah satunya adalah C.R. Cockerell (1788-1863), yang karya-karyanya sangat diminati dan komitmennya terhadap prinsip-prinsip *Greek Classical architecture* di era *Victorian Gothic* telah membawanya memenangkan beberapa pekerjaan. Tulisan-tulisan Cockerell meliputi catatan-catatan kuliahnya untuk Royal Academy, 1841-1856, yang berisi tentang ilmunya yang beragam dan keyakinan terhadap betapa pentingnya prinsip-prinsip klasik. Surat-surat Cockerell kepada keluarga dan kawan-kawannya yang ditulisnya di sepanjang turnya ke Eropa, 1810-1817, pun penuh

berisi dengan pemikiran-pemikiran tentang prinsip-prinsip yang mendasari rancangan-rancangan arsitektur Eropa khususnya Italia dan Yunani.

Sumber:

<http://www.architecture.com/LibraryDrawingsAndPhotographs/DrawingsAndArchives/Archives/ArchitectualTheory.aspx>

## ▪ KONTEKS TAPAK DAN KONTEKS PERANCANGAN

Sebelum memasuki materi perkuliahan bersangkutan ada baiknya kita mengingat lagi apa yang dimaksud dengan Parameter Rancangan Arsitektur.

**Parameter: limiting factor:** *a fact or circumstance that restricts how something is done or what can be done*, sebagai contoh: *working within the parameters of cost and manpower*. Microsoft® Encarta® 2009 [DVD]. Redmond, WA: Microsoft Corporation, 2008.

Proses perancangan arsitektur pun memiliki parameter atau disebut sebagai parameter perancangan yaitu TAPAK dan BANGUNAN (FUNGSI), karena tanpa kedua parameter tersebut kita tidak dapat melakukan proses perancangan.

### ▪ TAPAK

Tapak atau *site* (bahasa Inggris), atau *situ(s)* (bahasa Latin) berarti tempat, dalam hal ini adalah tempat untuk bangunan dan/ atau fungsi lain yang dibangun dan/ atau diadakan.

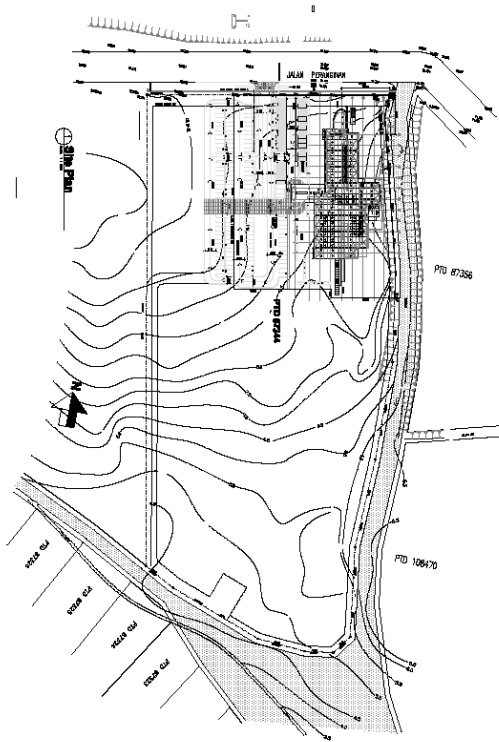
Berdasarkan lokasinya tapak dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar atau sering disebut juga sebagai Konteks Tapak yaitu :

1. *Urban* atau Perkotaan
2. *Sub Urban (ex urban)* atau Pinggiran Kota
3. *Rural (ex urban)* atau Perdesaan

Proses perancangan atau pembangunan di atas tapak dalam ketiga konteks tersebut memiliki ketentuan yang khas dan ciri masing-masing :

KETENTUAN DAN KARAKTER KONTEKS TAPAK	KOEFISIEN DAERAH BANGUN (KDB)	TINGKAT PERUSAKAN TERHADAP LINGKUNGAN ALAM	JUMLAH LANTAI
<i>Urban</i>	Tinggi	100 %	Cenderung di atas satu lantai
<i>Sub Urban</i>	Sedang	Untuk Pra Sarana	Antar satu – dua lantai
<i>Rural</i>	Rendah	Sekecil mungkin	Pada umumnya satu lantai

Koefisien Daerah/ Dasar Bangun (KDB) = *Building Coverage Ratio* (BCR) adalah bilangan dalam persentase yang menunjukkan luas tapak yang boleh dibangun. Contoh: Luas tapak seluas 1.000 m<sup>2</sup> yang boleh dibangun apabila



tapak tersebut memiliki KDB = BCR 60 % adalah 600 m<sup>2</sup>. Selain KDB ada aturan lain yaitu Garis Sempadan Bangunan (GSB) atau *Building Line* (BL). Merupakan bilangan yang menunjukkan jarak antara jalan dengan letak garis maya sebagai batas tempat suatu bangunan boleh dibangun (pondasi dalam).

Berdasarkan kondisi permukaan lahan tapak dapat dibedakan menjadi

- Tapak Datar
- Tapak Berkontur

Tapak datar memiliki kemiringan 0%, sedangkan tapak berkontur memiliki kemiringan > 0%. Garis kontur adalah, garis maya yang terdiri atas atau menghubungkan titik-titik (maya) di atas permukaan tanah yang memiliki ketinggian sama dari permukaan air laut (DPL)

- **BANGUNAN**  
Konteks Perancangan, kita dapat merancang bangunan gedung seluas apa.
  - Area, area.
  - *Area Clusters*, kumpulan area.
  - *Building*, bangunan gedung.
  - *Campus*, kampus.
  - *Community*, komunitas.

Apabila kita matrikskan antara konteks tapak dan konteks perancangan maka secara kasar kita sudah memperoleh 3 x 5 atau 15 kemungkinan bagi kita untuk merancang dengan alternatif lokasi di mana dan fungsi sebesar apa ?

UNIKOM – Bandung, 2017

#### Five Contexts for Design

<b>1</b> Area	
<b>2</b> Area Clusters	
<b>3</b> Buildings	
<b>4</b> Campus	
<b>5</b> Community	