METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II

SEMESTER GENAP 2019/ 2020

PERTEMUAN KELIMA + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

Gedung–gedung yang baik tidak terjadi begitu saja. Gedung–gedung tersebut direncanakan untuk terlihat baik dan berkinerja baik, dan dapat terjadi pada saat arsitek–arsitek yang baik dan klien–klien yang baik bersatu dalam upaya–upaya pemikiran yang kooperatif dan bijaksana.

Ketentuan–ketentuan pemrograman dari suatu gedung yang diusulkan merupakan tugas utama arsitek bahkan seringkali merupakan hal terpenting. Terdapat beberapa prinsip–prinsip yang digarisbawahi yang diterapkan pada pemrograman, apakah sebuah rumah sakit yang sangat kompleks atau pun sebuah rumah sederhana. Buku Problem Seeking (penelusuran masalah) memperdulikan 5 prinsip–prinsip berikut:

1. *Establish Goals =* Tetapkan Tujuan, apa yang ingin dicapai oleh KLIEN dan mengapa ?
2. *Collect and analyze Facts =* Apa yang kita ketahui, dan apa yang akan kita berikan ?
3. *Uncover and test Concepts =* Bagaimana KLIEN ingin mencapai keinginannya (1) atau cita–citanya.
4. *Determine Needs =* Berapa jumlah uang dan ruang yang tersedia, bagaimana tingkat kualitas.
5. *State the Problem =* Kondisi–kondisi signifikan seperti apa yang akan mempengaruhi rancangan gedung, apa arahan umum yang akan diambil selama perancangan gedung ?

**TATA CARA**

Berdasarkan “diagram” di samping kita akan melakukan evaluasi terhadap “program” (hasil proses *programming* = pemrograman).

Pada tahap = *stage Summarize The Program* kita sudah mengetahui seluruh “program” bagi kedua parameter rancangan yaitu “tapak” dan “fungsi/ bangunan” mulai dari tataran konseptual sampai dengan tataran teknis. Program-program tersebut disusun berdasarkan kendala dan potensi, yang merupakan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data dan informasi.

 Koleksi Data dan Informasi dilakukan pada tahapan *research the project, establish goals and objectives, gather relevant information*.

 Kendala dan potensi diperoleh dari proses analisis yang dilakukan terhadap data dan informasi. Berdasarkan kendala dan potensi tersebut dilakukan identifikasi strategi yang lebih kita kenal dengan konsep pemecahan masalah = konsep rancangan serta hal-hal yang tidak dapat ditentukan secara mekanis.

Tahap selanjutnya adalah menentukan seluruh kebutuhan secara kuantitatif meliputi seluruh hal yang dapat dihitung secara mekanis. Contoh, kita dapat menentukan besaran suatu ruang berdasarkan fungsi ruang tersebut, kegiatan– kegiatan apa saja yang ditampung oleh ruang bersangkutan, kemudian perabotan beserta *working area* apa saja yang diperlukan. Tentunya ruang-ruang tersebut harus berada dalam kerangka konsep yang telah ditetapkan sebelumnya.

Setelah program tersusun, sebelum melangkah ke tahap desain kita dapat mengevaluasi program yang telah tersusun. Banyak cara yang dapat dilakukan, salah satu yang sering dilakukan adalah dengan melakukan pemeriksaan terhadap program dengan merujuk kepada “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rancangan Fasilitas”-nya Mickey A Palmer (lihat materi kuliah sebelumnya).

Proses Perancangan Arsitektur bersifat siklik (*input – output process*) dan perhatikan diagram Proses Arsitektur sebagai Sistem-nya A Benjamin Handler. Jadi meskipun pemrograman seolah-olah terhenti pada tahap penetapan konsep, pada dasarnya pemrograman akan berlangsung terus sampai dengan manfaat gedung di akhir kegunaannya. Apabila dilakukan evaluasi terhadap program maka kita akan meninjau ulang program yang telah tersusun, akan tetapi apabila kita melakukan evaluasi terhadap desain (*preliminary design + developed design + construction design*) maka kita akan kembali melakukan pemrograman meskipun bersifat tambahan, perbaikan, dan penyempurnaan. **Pemrograman adalah “service” bagai proses perancangan dan rancangan.**

**MASALAH PERANCANGAN**

Tom Heath (1984) mengelompokkan bangunan gedung arsitektur berdasarkan jenis aktivitas yang diwadahinya:

1. Bangunan **Komoditi**, bangunan yang mudah untuk diadaptasikan bagi aktivitas atau pola kegunaan yang berbeda, bangunan yang batas antara sistem fisik dan sistem aktivitas tidak begitu jelas. Bangunan ini memiliki sifat yang dekat dengan produk–produk industri, dihasilkan dalam jumlah banyak seperti rumah–rumah yang dibangun masal, perkantoran, apartemen dan sejenisnya. Para developer telah menjadikan bangunan gedung sebagai komoditi atau barang dagang yang diperjualbelikan, dalam hal ini terjadi beberapa penurunan nilai keinginan dari klien. Selain ini, saudara akan mempelajari tentang *open plan* di MK AMPM.
2. Bangunan **Sistem**, bangunan dengan sistem aktivitas yang majemuk dengan banyak sub sistem, bangunan dengan pengaturan bagian–bagiannya dan kaitannya satu dengan yang lain sangat kritis. Sejak era Arsitektur Moderen, bangunan gedung lebih sistemik karena merupakan superimposisi (penumpukan) dari beragam lapisan (layer) seperti Sistem Fungsi, Sistem Struktur, Sistem Mekanikal dan Elektrikal, Sistem Sanitasi, dan system – system lain seperti *intelligent system* dan sebagainya.
3. Bangunan **Simbolik**, bangunan yang dibangun dengan salah satu tujuan utamanya adalah melambangkan kepentingan sosial dari aktivitas–aktivitas yang diketengahkan, saat perancangannya cenderung diarahkan pada alasan estetika, atau paling tidak untuk memastikan kualitas konsepsi dan pelaksanaan yang akan memberi bangunan tersebut suatu status sosial atau prestos, (Aditjipta, 1999).

**EMERGING ISSUES**

*Some of the emerging issues in the discipline of architectural programming include:*

*1. Development of standards and guidelines for owners that build similar facilities frequently. These efforts include:*

 *a. Formalizing (computerizing) building facility requirements for Web-based consumption—for example, the National Park Service has developed Facility Planning Model Web-based software to assist park superintendents and other staff in the development of space and cost predictions for legislative requests. The intention is to make budget requests more realistic and more comprehensive.*

 *b. Facility programming to make early predictions to aid in early capital budgeting*

*2. Client-owners are increasingly requiring verification that the design complies with the program.*

*3. New technologies are generating a need for types of space which have no precedents. Basic research on these technologies is required to determine standards and guidelines.*

*4. As more clients require measures for building energy and resource conservation standards (LEED, Green Globes, etc), the programming process needs to reflect these requirements in goals, costs, scheduling, and process.*

5. *The supply of facility programmers is smaller than the demand. More professionals need to consider this sub-discipline as a career path.*

**TUGAS HARIAN**

Kita berlatih,

Tom Heath (1984) mengelompokkan bangunan gedung arsitektur berdasarkan jenis aktivitas yang diwadahinya. Setiap mahasiswa agar memilih salah satu (**ketua kelas agar membagi rata**), fahami dan jelaskan menggunakan bahasa sendiri serta disertai gambar ilustrasi … !

Selamat Bekerja …! Sajikan dengan menarik …!