METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II

SEMESTER GENAP 2019/ 2020

PERTEMUAN KETUJUH + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

**EMERGING ISSUES (ISU KRUSIAL)**

Gedung–gedung merupakan kebutuhan fungsional dan kebutuhan budaya. Gedung–gedung merupakan karya–karya kompleks manusia. Dan gedung–gedung tersebut merepresentasikan investasi modal penting, baik finansial maupun ekologikal. Perubahan–perubahan prioritas masyarakat mengejawantahkan atau menterjemahkan diri mereka dalam perbahan dalam desain gedung.

*Emerging Issues* dalam Desain Gedung, dan mengidentifikasi beberapa isu kunci yanga akan membentuk prioritas dalam desain gedung selama abad 21. Hal tersebut memperlihatkan kombinasi–kombinasi teknologi dan budaya It also exposes the combinations of technological and cultural advances that will be required to create the necessary performance gains.

Berikut contoh emerging issues yang ditulis oleh Lidija Grozdanic

**5 EMERGING TRENDS THAT WILL SHAPE THE FUTURE OF ARCHITECTURE**

November 21, 2015 | by **[Lidija Grozdanic](https://archipreneur.com/author/lidija_publish/)**

Akan seperti apakah masa depan arsitektur?

Lebih dari dua dekade, industri konstruksi mengalami perubahan dramatis, mempertegas jalan menuju masa depan di mas konsep–konsep ruang tradisional tetap valid. Saat ini, mengkompos tengah digunakan untuk material bangunan, crowdfunding dan desain kolaboratif menjadi pendekatan popular yang meningkat bagi proyek–proyek arsitektural, di sana ada fokus pada kepentingan infrastruktur hijau dan efisiensi energi. Garis antara ruang privat dan publik menjadi semakin buram. Pendekatan–pendekatan baru ini lebih dahulu membayangi jalan tempat lingkungan urban kita akan berkembang lebih dari beberapa dekade yang akan datang. Berikut adalah uraian dari tren–tren baru yang telah dimulai dalam mempengaruhi bagaimana kita membangun:

**#1 – NO MORE ‘PUBLIC VS PRIVATE’ SPACE**

Peningkatan jumlah bangunan gedung tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan para pengguna dalam hal fungsi namun juga bertujuan demi kenyamanan– kenyaman inkorporasi publik dan komersial. Para arsitek menjadi waspada atas kebutuhan untuk menciptakan ruang–ruang inklusif yang berbagi nilai–nilai nyata yang sma baik sebagai tetangga maupun publik secara umum.

Dengan berkembangnya teknologi baru, dimungkinkan untuk merancang berupa pengembangan–pengembangan skala besar seperti *micro-cities* yang menawarkan rentang pelayanan beragam seperti Google, Facebook and Linkedin headquarters. Gedung–gedung pribadi seringkali melibatkan fasilitas–fasilitas daur ulang dan pengkomposan dan fungsi–fungsi domain publik.

Penggunaan enerji besar yang dihasilkan oleh hunian pribadi, kantor, dan gedung – gedung lain saat ini seringkali diakomodasikan kedalam pengadaan listrik bersama (*public power grid*).

**#2 – DESIGN WILL BECOME MORE COLLABORATIVE**

Arsitektur, seperti yang kita ketahui selama ini, tampaknya akan menghilang dan di kemudian hari peran arsitek akan sangat berbeda dengan apa yang kita kenali selama ini. Sspesialis dalam bidang *environmental science* and *social anthropology* akan menjadi anggota–anggota tim aktif dalam studio–studio desain, bekerja dalam proyek–proyek kompleks yang memerlukan pengetahuan beragam bidang.

Peran para arsitek yang selama ini kita ketahui sepertinya akan berakhir, karena klien–klien baik pribadi maupun publik mulai berharap terlalu banyak lebih dari hanya ruang–ruang dan struktur–struktur ikonik. **Interaksi, inklusivitas, pemeliharaan yang mudah, dan efisiensi dalam enerji menjadi prioritas apabila dibandingkan demi kepentingan ekstravagansa.**

**#3 – INTERNET OF THINGS BECOMES INTERNET OF SPACES**

“Sharing economy” (atau, “collaborative consumption”) memiliki dampak terbesar pada pasar perumahan dan ril estat. *Peer-to-peer* platform daring seperti AirBnB, sama halnya dengan shared workspaces dan driverless cars tengah mempertegas jalan menuju masa depan saat infrastruktur merupakan aspek dominan bagi lingkungan binaan (the built environment).

Berhubungan dengan arsitektur rumah tinggal atau hunian, konsep – konsep *interconnectivity* dan smart design akan mendefinisikan ulang cara *living spaces* dirancang. Ruang–ruang *transformable* yang mengadaptasi usia pemilik rumah, status ekonomi, dan pilihan personal sedang berada di jalan menjadi *mainstream.*

**#4 – BUILDINGS WILL BE FUNDED BY THE MANY**

Proyek–proyek arsitektural, meliputi Lowline dan the BD Bacata Tower, juga dibentuk menggunakan *crowdfunding* untuk mengembangkan rencana–rencana mereka.

Area–area tertentu industri konstruksi menstandarisasi desain dan prototipe perumahan, *chain stores* dan gedung–gedung perkantoran sewa, dan sekolah. Dapat dilihat lebih banyak pelelangan kompetitif untuk mendapatkan pendanaan untuk rencana–rencananya, sementara itu struktur–struktur yang lebih kompleks membutuhkan desain–desain unik seperti stadion, power plants, jembatan, museum dan bangunan kesehatan tampaknya kurang mungkin dibangun melalui pendekatan lelang terbuka.

**#5 – GOING TALL, SMALL AND TEMPORARY**

Tren baru dari bangunan–bangunan gedung berupa super–tall structures akan membuat kota–kota tumbuh ke atas daripada ke samping. Gedung–gedung ini mengkombinasikan *living, playing, shopping and working* dalam satu area dan dimungkinkan terima kasih kepada kemajuan teknologi material, seperti panel– panel kaca elektronik. Perkembangan teknologi merubah ukuran gadgets, sehingga bisa juga perkembangan ini mempengaruhi *living spaces* kita.

Perubahan ini akan dilakukan dengan penggunaan rancangan modular, yang sudah seringkali digunakan dalam tipologi beragam bangunan gedung. Banyak arsitek saat ini menyadari bahwa semakin pendek usia maka akan semakin berkelanjutan. Sehingga rumah–rumah prefabrikasi yang sangat mudah diganti bias jadi merupakan masa depan arsitektur.

**KISI – KISI UTS**

1. Pelajari KDB/ KLB
2. Pelajari diagram di bawah ini (Pertemuan #6)
3. Pelajari diagram di bawah ini (Pertemuan #5)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| IDEA | PEMROGRAMAN | | | PERANCANGAN =  DESAIN |
|  | Atau PENYUSUNAN PROGRAM. Merencanakan segala hal yang diperlukan dalam dan selama proses desain, agar DESAIN terlihat dan dapat berfungsi lebih baik. | | | Dalam konteks arsitektur Hasil berupa ruang atau  gedung bahkan kota. |
| MODEL DAVIS | *Functional Program* |  | *Technical Program* | *Design Program* |
|  | ANALISIS = SEEKING | | | SINTESIS = SOLVING |

