**METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II**

PERTEMUAN KETIGABELAS + DARING + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

SEMESTER GENAP 2019/ 2020

PENGERTIAN *PROGRAMMING* ARSITEKTUR SEDERHANA

* PERANCANGAN BERDASARKAN PROGRAM
* PENYUSUNAN KRITERIA DAN KONSEP RANCANGAN

PERANCANGAN BERDASARKAN PROGRAM



*The most cost-effective time to make changes is during programming. This* phase of a project is the best time for interested parties to influence the outcome of a project.

Pada tahun 1980 dan 1990 – an, beberapa sekolah arsitektur menghapus mata kuliah pemrograman arsitektural (*architectural programming*)dari kurikulumnya. Gubahan massa pada proses desain sangat dipengaruhi oleh penekanan dari agenda *Post-Modern* and *Deconstruction*. Pemrograman dan perhatian terhadap para pengguna gedung bukan merupakan prioritas.

Saat ini, beberapa generasi arsitek tidak terlalu akrab dengan istilah

*architectural programming* dan keuntungan-keuntungan yang ditawarkan:

## Keterlibatan pihak-pihak yang berkepentingan dalam mendefinisikan *the scope of work* sebelum dilakukan upaya-upaya desain.

* Penekanan dilakukan pada penggabungan dan analisis data di awal proses desain, sehingga desain berdasarkan pada keputusan-keputusan yang bulat.
* Efisiensi dicapai dengan menghindari redesain dan semakin banyak redesain begitu kebutuhan semakin meningkat selama proses *architectural design.*

Pendekatan desain *"whole building"* ditujukan *"to create a successful high- performance building."*

Untuk mencapai tujuan itu, kita harus mengaplikasikan pendekatan desain yang terintegrasi pada proyek selama fase–fase *planning and programming*.

Semua orang yang terlibat di dalam desain suatu gedung sebaiknya berinteraksi secara intensif dengan proses desain. *The owner, building occupants, and operation and maintenance personnel* sebaiknya terlibat untuk menyumbangkan pengetahuan mereka terhadap, bagaimana gedung dan system–sistemnya akan bekerja bagi mereka begitu mereka menggunakan gedung bersangkutan. Tantangan mendasar dari desain *"whole building"* adalah untuk mengerti bahwa seluruh sistem dalam suatu gedung memiliki saling kebergantungan/ *interdependent. (Source: WBDG Web site, the goal of "Whole Building" design).*

**TINGKATAN PEMROGRAMAN (*LEVELS OF PROGRAMMING*)**

## *Programming* = pemrograman dilakukan untuk beragam tujuan dan akan berdampak pada tingkat investigasi dan kemungkinan untuk disampaikan kepada yang berkepentingan.

## Sebagai contoh, pemrograman pada tingkat *master planning* lebih strategis dalam memberikan informasi kepada para pemilik bangunan untuk membuat keputusan yang berhubungan dengan kebutuhan–kebutuhan ruang masa kini dan di masa yang akan datang beserta garis besar pembiayaan untuk implementasi.

## PEMROGRAMAN pada tingkat PROYEK INDIVIDUAL menyiapkan INFORMASI RINCI yang spesifik untuk memberikan arahan bagi perancangan suatu gedung.

* Koleksi data (Data Primer dan Data Sekunder dari Tapak beserta lingkunan dan Bangunan). Data Primer: Data Lapangan, Data Wawancara, Perekaman Grafis di lapangan. Data Sekunder: Dokumen Legal, Data Literatur, Data Preseden dan Studi Banding Projek sejenis.
* Analisis Data, memperoleh segala informasi dari data termasuk potensi dan kendala. Di tahap ini Program Ruang sudaha dapat disusun (aktivitas pengguna, perabotan yang diperlukan, working space dan ruang sirkulasi).
* Sintesis, memperoleh konsep rancangan sebagai penyelesaian bagi potensi dan kendala di atas. Sebagai titik awal dari Proses Perancangan.

Butir – butir di atas tidak bersifat kaku, bias terjadi data penting hadir dari luar langkah – langkah tersebut di atas.

## Begitu suatu PROGRAM selesai dan disetujui oleh klien, informasi yang diperoleh harus diintegrasikan ke dalam proses perancangan. Beberapa klien menginginkan para *programmer* tetap terlibat setelah *programming phase* untuk meyakinkan bahwa kebutuhan dan persyaratan yang ditentukan dalam program direalisasikan dalam proses perancangan.

PENYUSUNAN KRITERIA DAN KONSEP RANCANGAN

Berdasarkan uraian di atas, kita akan mencoba menyusun **Kriteria** dan **Konsep Rancangan**. Secara mendasar kedua istilah di atas dapat dibedakan sebagai berikut:

1. **Kriteria** yang secara harfiah berarti ***standard for judging things by***, yaitu standar–standar yang digunakan untuk meyakinkan sesuatu (dalam hal ini rancangan arsitektur) sedemikian rupa, sehingga rancangan tersebut dapat diakui sebagai sesuatu yang secara normatif (aturan = ketentuan) benar. Contoh: Kriteria Perancangan sebuah Terminal Bus, ada pemisahan sirkulasi antara sirkulasi manusia dengan sirkulasi kendaraan, dan seterusnya.
2. **Konsep rancangan**, prinsip dasar yang diambil (melalui pemikiran perancang) berdasarkan permasalahan rancangan yang telah terumuskan guna menyelesaikan permasalahan bersangkutan. Contoh: Konsep Rancangan untuk suatu Mall