

METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

PERTEMUAN KETIGABELAS + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

Pendekatan Perancangan Arsitektur

PENDAHULUAN

Seperti kita ketahui dari perkuliahan sebelumnya bahwa untuk menyelesaikan permasalahan perencanaan dan perancangan dapat dilakukan dengan berbagai cara *programming* atau pemrograman.

Pendekatan perancangan arsitektur ini masih merupakan pemrograman namun lebih terfokus pada satu pendekatan katakanlah pendekatan DENAH karena memang *nature* permasalahannya menuntut demikian. Sebagai contoh rancangan Frank Lloyd Wright yang secara umum berorientasi *inside-outward* maka akan lebih tepat apabila pemrograman dilakukan melalui pendekatan denah, dan seterusnya.

PENDEKATAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Yang dimaksud dengan pendekatan perancangan di sini adalah mulai dari sisi mana kita akan mulai melakukan proses pemecahan masalah perancangan dalam bentuk *DESIGN* atau RANCANGAN.

Seperti yang kita ketahui kedua parameter rancangan yaitu TAPAK dan BANGUNAN akan menentukan dari sisi mana saja kita dapat melakukan pendekatan perancangan, karena di kedua parameter inilah segala variabel akan mempengaruhinya yang secara kompleks akan memunculkan permasalahan secara bersamaan.

Pendekatan perancangan dapat dilakukan dari aspek-aspek berikut:

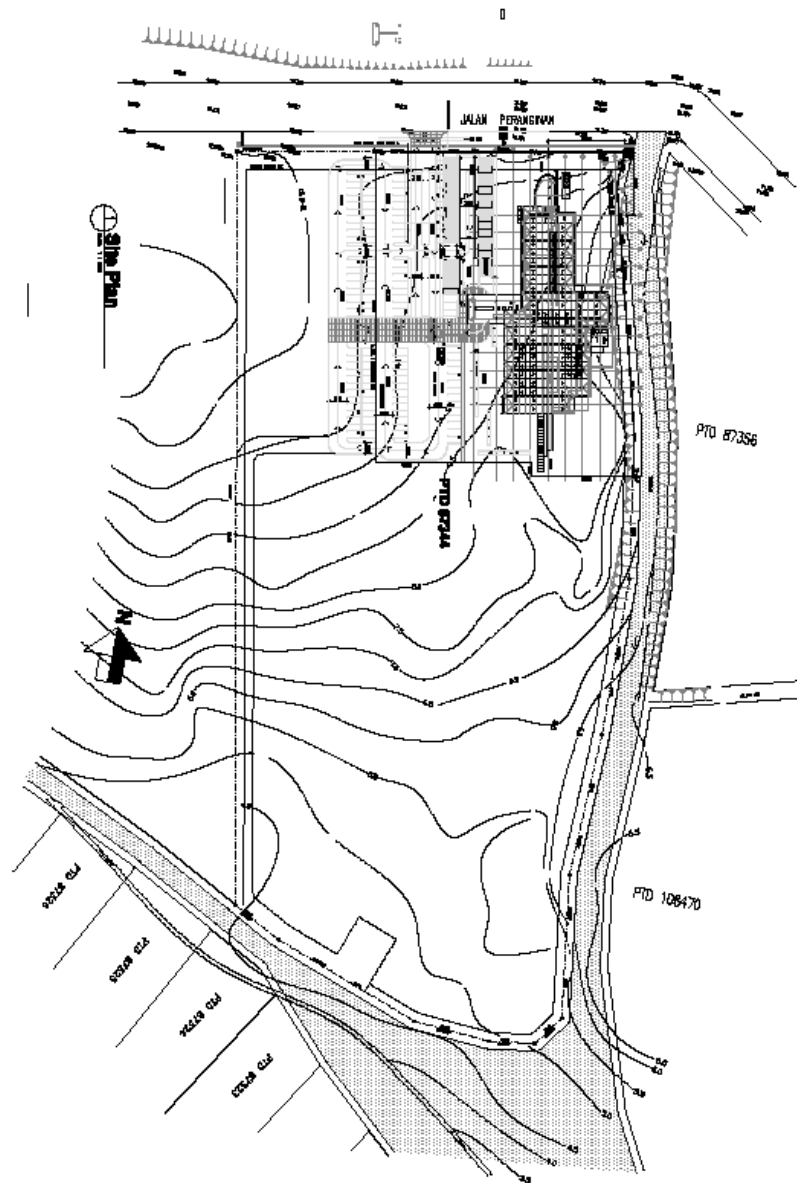
- Pendekatan *Site Plan* atau Rencana Tapak
- Pendekatan Denah Bangunan
- Pendekatan Potongan Bangunan
- Pendekatan Tampak Bangunan
- Dan pendekatan dari aspek lain yang dapat dilakukan sesuai dengan karakter permasalahan perancangannya.

PENDEKATAN SITE PLAN ATAU RENCANA TAPAK

Dalam pendekatan ini tapak bertindak sebagai *main constraint* atau pembatas utama, contoh: tapak berkontur yang berada pada konteks tapak *rural* atau perdesaan yang merupakan daerah konservasi alam.

Pemrograman akan menghasilkan data dan informasi yang berhubungan dan akan banyak dipengaruhi oleh pembatas utama tersebut. Demikian pula permasalahan dan potensi yang dihasilkan berhubungan dengan tapak berkontur di perdesaan dan merupakan daerah konservasi alam. Sebagai contoh pemrograman akan menghasilkan konsep yang berhubungan dengan kondisi topografi, konsep *cut and fill* yang lebih jauh akan mempengaruhi konsep sistem bangunan (*split level, terrace, dst.*)





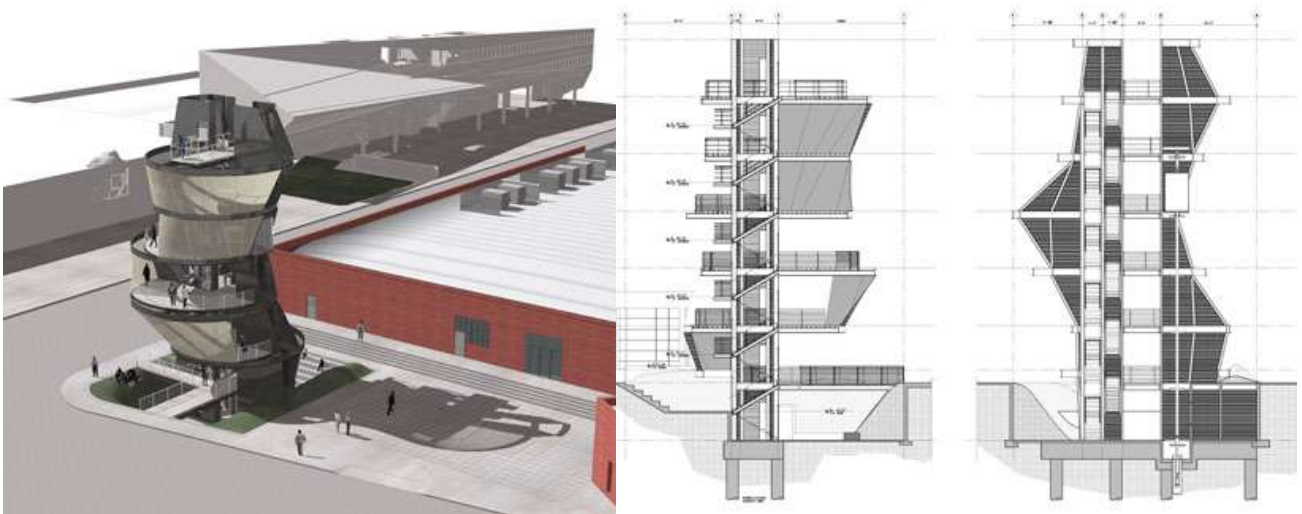
PENDEKATAN DENAH BANGUNAN

Pada pendekatan denah bangunan ini pembatas utama adalah yang berhubungan dengan denah atau ruang dalam yang seharusnya terbentuk sesuai dengan yang diinginkan. Sebagai contoh: Museum Guggenheim karya Frank Lloyd Wright yang terkenal dengan prinsip desain *inside – outward*-nya menunjukkan bahwa *nature* dari museum dalam hal ini ruang pameran yang sekwensnya menuntut ruang yang bersifat mengalir sangat diakomodasi oleh bentukan denahnya yang pilotis atau spiral. Pada umumnya pendekatan ini dilakukan untuk fungsi-fungsi yang lebih fungsional selain museum, seperti Rumah Sakit, dan seterusnya.



PENDEKATAN POTONGAN BANGUNAN

Pembatas utama pada pendekatan ini dapat berupa kondisi topografi dan/ atau kualitas ruang atau hubungan antara ruang yang terbentuk sesuai dengan yang diinginkan. Sebagai contoh kita memerlukan kejelasan hirarki ruang yang harus dicapai guna mencapai efek yang dramatis seperti hirarki ruang yang terbentuk antara ruang *lobby* teater dengan ruang utama teater dengan skala ruang yang tidak gradual katakanlah dari skala intim ke skala monumental.



PENDEKATAN TAMPAK BANGUNAN

Pembatas utama pendekatan ini adalah tampak, sebagai contoh desain kontekstual secara fasade seperti kompleks Gedung Sate di Jalan Diponegoro, Bandung. Atau daerah yang memiliki ketentuan tertentu yang menerapkan preservasi terhadap langgam tertentu seperti kawasan Braga dengan *Art Deco*-nya, dan seterusnya.

Pada dasarnya pembatas utama yang menjadi dasar keempat pendekatan tersebut tidak dapat dipisahkan secara tegas dan dapat saling tumpang tindih, namun inti dari materi ini menunjukkan bahwa penyelesaian permasalahan arsitektur dapat didekati dengan berbagai cara dan dari berbagai arah yang berarti akan mempengaruhi proses pemrogramannya. Contoh di bawah menunjukkan Arsitektur Kontekstual dari aspek fasade. Kontekstual terjadi secara intra gedung atau dalam satu gedung yang sama.

