

METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II

SEMESTER GENAP 2014/ 2015

PERTEMUAN KEEMPAT + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI



PERMASALAHAN ARSITEKTUR DAN STRATEGI PEMECAHANNYA

- KERAGAMAN PERMASALAHAN ARSITEKTUR
- STRATEGI PEMECAHAN PERMASALAHAN ARSITEKTUR

▪ KERAGAMAN PERMASALAHAN ARSITEKTUR

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 keduanya 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 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

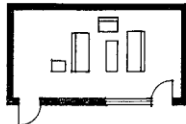
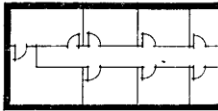
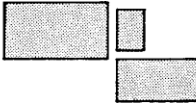
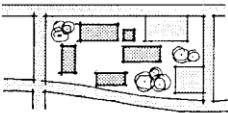
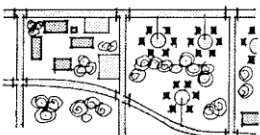
Proses perancangan atau pembangunan di atas ketiga konteks tapak tersebut memiliki ketentuan yang khas dan ciri masing-masing :

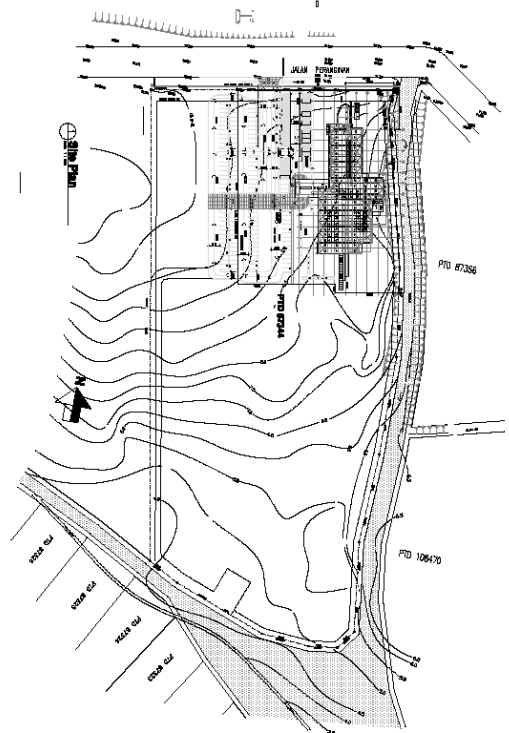
KETENTUAN DAN KARAKTER KONTEKS TAPAK	KOEFISIEN DAERAH BANGUN (KDB)	TINGKAT PERUSAKAN TERHADAP LINGKUNGAN ALAM	JUMLAH LANTAI
<i>Urban</i>	Tinggi	100 %	Cenderung di atas satu lantai
<i>Sub Urban</i>	Sedang	Untuk Pra Sarana	Antar satu – dua lantai
<i>Rural</i>	Rendah	Sekecil mungkin	Pada umumnya satu lantai

Berdasarkan kondisi permukaan lahan tapak dapat dibedakan menjadi

- Tapak Datar
 - Tapak Berkontur
- Tapak datar memiliki kemiringan 0%,

Five Contexts for Design

1 Area	
2 Area Clusters	
3 Buildings	
4 Campus	
5 Community	



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

▪ BANGUNAN

Konteks Perancangan, atau 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 ? Kemudian untuk Tapak dan Bangunan rentangnya kita perluas sampai dengan:

Tapak:

- Tapak berkontur rural, urban, sub urban
- Tapak datar rural, sub urban, urban.

Bangunan/ Fungsi

- Fungsi Tunggal Horizontal
- Fungsi Ganda Horizontal
- Fungsi Jamak (*Multi Functions*) Horizontal
- Fungsi Tunggal Vertikal
- Fungsi Ganda Vertikal
- Fungsi Jamak Vertikal, dst.

▪ STRATEGI PEMECAHAN MASALAH

Strategi programatik menawarkan suatu cara untuk mencapai tujuan-tujuan berdasarkan peluang dan kendala. Sebuah contoh strategi programatik yang sudah kita kenal adalah hubungan kedekatan atau "*bubble*" diagram. Diagram-diagram tersebut mengindikasikan fungsi-fungsi sebaiknya saling berdekatan atau tidak agar proyek dapat berfungsi secara lancar (*smoothly*). Diagram-diagram hubungan/ kedekatan dapat mengindikasikan pula jenis sistem sirkulasi yang dikehendaki yang menghubungkan ruang-ruang yang ada, ruang-ruang apa saja yang memerlukan privasi keamanan dan audio, atau aspek-aspek hubungan khusus lainnya.

Banyak jenis strategi lain yang dapat diterapkan pada program-program berbagi jenis proyek.



Beberapa contoh katagori umum dari strategi programatik meliputi:

- *Centralization and decentralization: What function components are grouped together and which are segregated? For example, in some offices the copying function is centralized, while in others there are copiers for each department.*
- *Flexibility: What types of changes are expected for various functions? Do facilities need to change over a period of a few hours? A few days? A summer recess? Or is an addition what is really needed?*
- *Flow: What goods, services, and people move through the project? What is needed at each step of the way to accommodate that flow?*
- *Priorities and phasing: What are the most important functions of the project? What could be added later? Are there ongoing existing operations that must be maintained?*
- *Levels of access: Who is allowed where? What security levels are there?*

Secara ideal setiap sasaran dan tujuan yang diidentifikasi pada Step ke 2 akan memiliki beragam strategi untuk menyatakan sasaran-sasaran tersebut. Kecuali sasaran tersebut tidak terlalu penting atau diperlukan lebih banyak diskusi untuk menyatakan bagaimana mencapai sasaran atau tujuan tersebut. Sumber: http://www.wbdg.org/design/dd_archprogramming.php

Diagram di atas adalah langkah-langkah yang sebaiknya diambil pada saat menyelesaikan permasalahan suatu proyek rancangan arsitektur:

1. *Research the project type* = selidiki jenis proyek
2. *Establish goals and objectives* = tetapkan target dan tujuan
3. *Gather relevant information* = kumpulkan informasi yang relevan
4. *Identify strategies* = tetapkan beberapa strategi
5. *Determine quantitative requirements* = tentukan kebutuhan kuantitatif
6. *Summarize the program* = rangkum dan strukturkan program

▪ **LATIHAN:**

Pilih satu proyek sederhana, kemudian lakukan langkah-langkah di atas.