

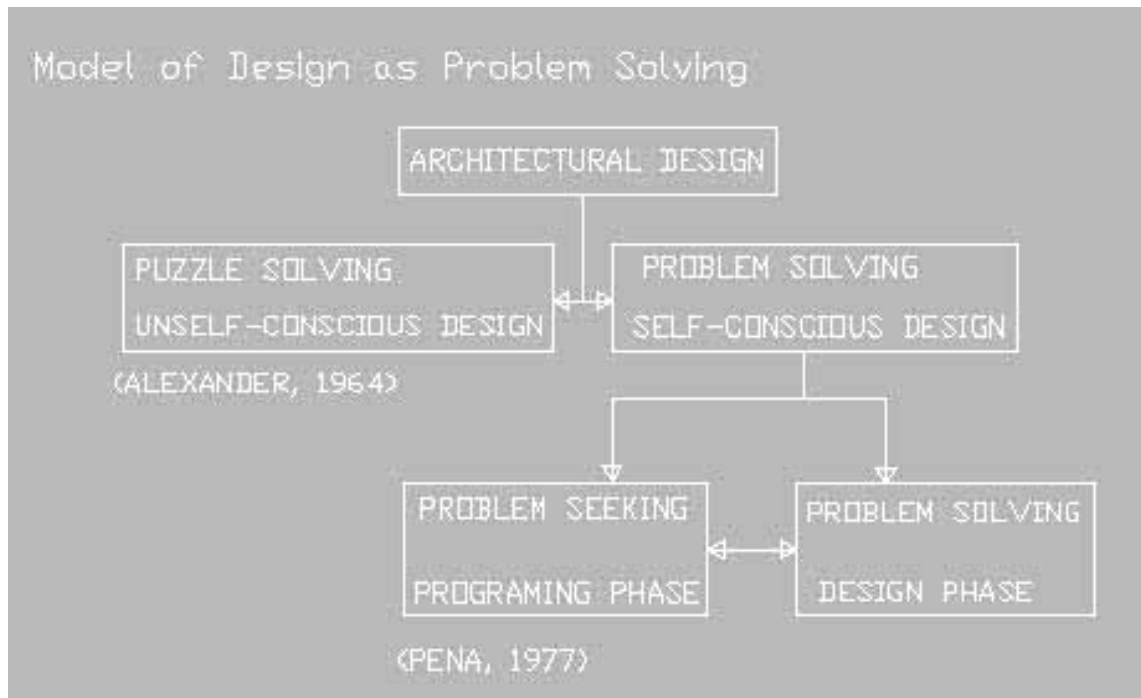
# METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

PERTEMUAN KETUJUH + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

## PROBLEM SEEKING = PENELUSURAN MASALAH (lanjutan ...)

### WORKSHOP

- PENDAHULUAN



- PEMROGRAMAN = PENYUSUNAN PROGRAM DENGAN METODA PROBLEM SEEKING

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.
	ANALISIS = <i>SEEKING</i>	SINTESIS = <i>SOLVING</i>





Seluruh hasil yang berada di dalam ke-15 kotak disebut sebagai PROGRAM berupa INFORMASI yang terlebih dahulu harus DIORGANISASIKAN.

**PEMROGRAM mengorganisasikan dan mengklasifikasikan informasi + mengorganisasikan dunia informasi yang luas dari KLIEN dengan suatu KERANGKA RASIONAL.** Di sini PEMROGRAM (atau merangkap arsitek) → mengurutkan sedemikian rupa INFORMASI dapat dimengerti dan dapat digunakan secara efektif di dalam diskusi-diskusi (asistensi antara ARSITEK vs KLIEN) dan pengambilan keputusan serta dapat merangsang keputusan-keputusan KLIEN.

Manfaat KERANGKA ini → Mengecek atau memeriksa kebenaran seluruh keinginan KLIEN dan sebagai persiapan untuk diserahkan kepada PERANCANG, dalam hal ini PEMROGRAM terpisah dengan PERANCANG (ARSITEK).

- *WORKSHOP*  
Implementasikan pada kasus arsitektur sederhana.

UNIKOM – Bandung

