

METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

PERTEMUAN KESEPULUH + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

WORKSHOP PEMROGRAMAN PADA RANCANGAN ARSITEKTUR SEDERHANA

TABEL: TAHAPAN PERANCANGAN REKAYASA DAN ARSITEKTUR

STAGE (TAHAPAN)	REKAYASA	ARSITEKTUR
Satu	<u>Feasibility = Kelayakan</u> Mencari satu paket konsep yang layak.	1. <i>Inception</i> = persiapan 2. <i>Feasibility</i> = kelayakan 3. <i>Outline Proposals</i> = Proposal Garis Besar
Dua	<u>Preliminary Design = Rancangan Awal</u> Seleksi dan pengembangan konsep terbaik.	4. <i>Scheme Design</i> = Rancangan Skematik
Tiga	<u>Detailed Design = Rancangan Rinci</u> Deskripsi rekayasa atas konsep	5. <i>Detailed Design</i> = Rancangan Rinci
Empat	<u>Planning = perencanaan</u> Evaluasi dan mencoba beberapa konsep agar tepat dengan kebutuhan produksi, distribusi, konsumsi, dan akhir masa pakai produksi.	6. <i>Production Information</i> = Informasi Produksi 7. <i>Bills of Quantity</i> = Volume Pekerjaan 8. <i>Tender Action</i> = Lelang 9. <i>Project Planning</i> = Perencanaan Proyek 10. <i>Operation on Site</i> = Pelaksanaan di atas Tapak 11. <i>Completion</i> = Penyelesaian 12. <i>Feedback</i> = Umpan Balik

PROBLEM SEEKING

Penyusunan program arsitektur secara terorganisasi telah muncul sejak dua puluh tahun yang lalu. Program Arsitektur di sini dapat dijelaskan sebagai seluruh hal yang dibutuhkan dalam dan selama proses perencanaan dan perancangan arsitektur, mulai dari DATA sampai dengan KONSEP.

Penyusunan program yang diikuti dengan perancangan atau desain mengalami perkembangan yang sangat pesat sedemikian rupa seringkali

ditentukan oleh metoda-metoda perancangan pribadi. Salah satu metoda ada yang bergantung kepada jenis data dan/ atau informasi yang diperlukan, dan ada pula yang lebih bergantung kepada sikap-sikap dan peran serta para klien pada hubungan kerja Klien dan Patron.

Uraian terinci lihat perkuliahn sebelumnya.

FACILITY PROGRAMMING

Hal terpenting dalam metoda ini adalah senantiasa memperhatikan faktor-faktor yang akan mempengaruhi proses perancangan suatu fasilitas atau sarana. Secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel berikut.

TABEL: FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERANCANGAN FASILITAS

Human Factors	Physical Factors	External Factors
Activities	Location	Legal Restrictions (Codes/ Standards/ Regulations)
Behavior	▪ Region	▪ Building
Objectives/ Goals	▪ Locality	▪ Land Use
Organization	▪ Community	▪ Systems
▪ Hierarchy	▪ Vicinity	▪ Energy
▪ Groups	Site Conditions	▪ Environment
▪ Positions	Building/ Facility	▪ Materials
▪ Classifications	Envelope	▪ Safety
▪ Leadership	Structure	▪ Solar access
Characteristics (Demography)	Systems	Topography
Social Forces	▪ Engineering	Climate
Political Forces	▪ Communications	Ecology
▪ Interactions	▪ Lighting	Resource Availability
▪ Communication	▪ Security	Energy Supplies/ Prices
▪ Relationships	Space	▪ Conventional
▪ Transfer of Materials, etc.	Equipment/ Furnishings	▪ Solar
Policies/ Codes	Materials/ Finishes	▪ Alternatives
Attitudes/ Values	Support Services	Economy
Customs/ Beliefs	▪ Storage	Financing
Perceptions	▪ Parking	Time
Preferences	▪ Access	▪ Schedule
Qualities	▪ Waste removal	▪ Deadlines
▪ Comfort	▪ Utilities (wáter, sewage, telephone)	▪ Operations
▪ Productivity	Uses	Costs/ Budget
▪ Efficiency	Functions	▪ Construction
▪ Security	Behavior/ Activity Settings	▪ Materials

Human Factors	Physical Factors	External Factors
▪ <i>Safety</i>	<i>Operations</i>	▪ <i>Services</i>
▪ <i>Access</i>	<i>Calculations</i>	▪ <i>Operations</i>
▪ <i>Privacy</i>	<i>Circulation</i>	<i>Costs/ Benefits</i>
▪ <i>Territory</i>	<i>Environment</i>	
▪ <i>Control</i>	▪ <i>Comfort</i>	
▪ <i>Convenience</i>	▪ <i>Visual</i>	
	▪ <i>Accoustical</i>	
	<i>Energy Use/ Conservation</i>	
	<i>Durability/ Flexibility</i>	

PENERAPAN

Penerapan dilakukan pada perancangan arsitektur sederhana.

Pemrograman Perancangan Arsitektur Sederhana :

- Pemrograman dengan pendekatan Ruang.
- Pemrograman dengan pendekatan Bentuk.
- Pemrograman dengan pendekatan Struktur.
- Pemrograman dengan pendekatan Tapak.

Lebih lanjut akan secara teoritis akan dijelaskan pada perkuliahan ke XIII.