

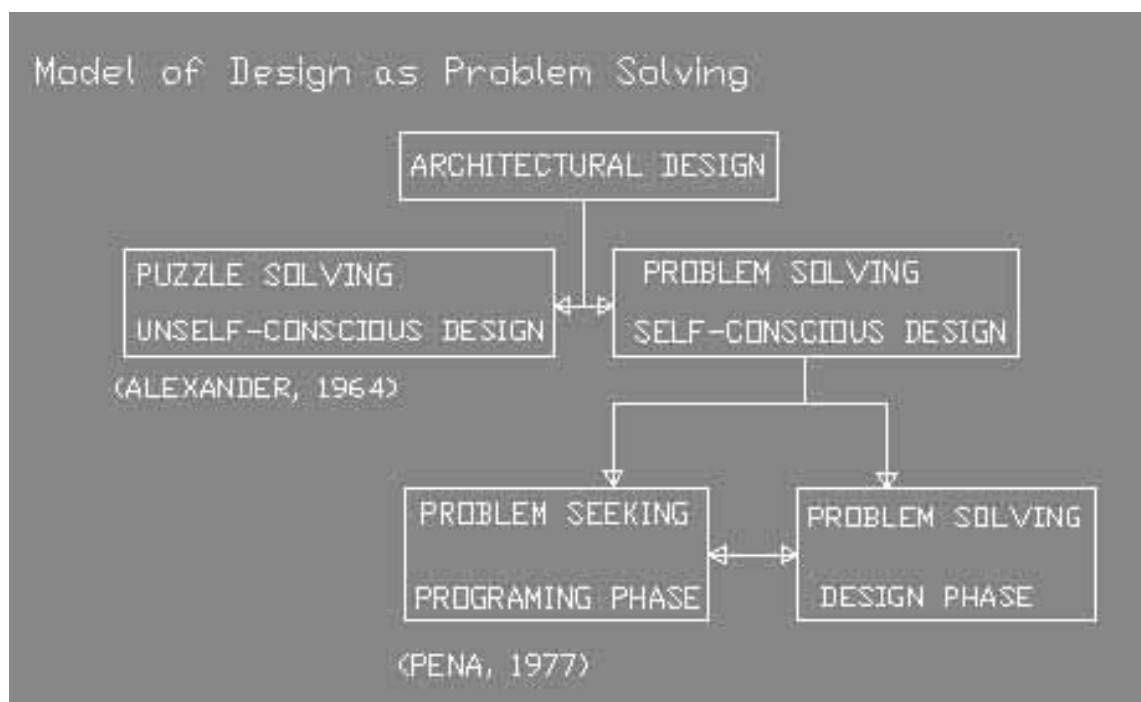
METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR I

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 = SEEKING	SINTESIS = SOLVING



■ **MASALAH KESELURUHAN**

Masalah keseluruhan harus dikenali dalam bidang-bidang Fungsi, Bentuk, Ekonomi, dan Waktu (4 PERTIMBANGAN) yang berhubungan dengan PRODUK ARSITEKTURAL seperti: Ruang, Gedung, atau Kota.

Prinsip: PRODUK (termasuk produk arsitektural) memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi lebih berhasil apabila selama proses perancangan ke-4 PERTIMBANGAN utama diperhatikan dan dipertimbangkan secara serempak.

1. Fungsi meliputi: manusia, kegiatan, dan perhubungan.
2. Bentuk meliputi: tapak, lingkungan, dan kualitas.
3. Ekonomi meliputi: anggaran utama, biaya pengoperasian, dan biaya daur hidup.
4. Waktu meliputi: masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.

■ **INDEKS INFORMASI**

Matrikskan kelima langkah dengan masalah keseluruhan, lihat halaman 36 buku *Problem Seeking*, William Pena atau Indeks Informasi di halaman berikut.

Indeks Informasi					
Fungsi	Sasaran	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Manusia Kegiatan Perhubungan	Misi Jumlah maksimum Identifikasi Resorangan Identifikasi kebutuhan pribadi Hierarki nilai-nilai Kesamaan Pengaturan Pembelian Penggunaan Efisiensi	Dua statistik Primer dan Terdapat ke-1000 ke-1000 Karakteristik pribadi Karakteristik komunitas Nilai kehidupan Statistik waktu Analisis lalu lintas Polasipol perilaku Keamanan yang	Pengontrolan energi Pengontrolan manusia Pengontrolan kegiatan Prioritas Kontrol keamanan Aman beraturan Aman terampil Aman berespon Perhubungan	Kebutuhan ruang Kebutuhan parkir Kebutuhan ruang luar Efisiensi bangunan Amanat/keamanan fungsional	Kebutuhan nilai-nilai yang memang lunak dan penting yang akan menjadi respon bangunan
Bentuk Tapak Lingkungan Kualitas	Elemen-elemen tapak (topografi, arah, ruang terbuka, salinitas, utilitas yang ada) Terdapat elemen-elemen Arah Jalur masuk Citra yang diproyeksikan Tingkat kualitas	Analisis statistik Analisis iklim Survei pendataan Analisis tanah F.A.R. dan G.A.C. Lingkungan sekitar Implikasi-implikasi ekologis	Pemindahan Kontrol iklim Keseimbangan Pondasi khusus Kedudukan Kemungkinan tingkat banjir Pondasi malar Orientasi Daya penerangan Karakter Kontrol kualitas	Kualitas (berbagai aspek) Pengaturan lingkungan dan tingkat daya Efisiensi bangunan	Pertimbangan-perimbangan bentuk utama yang akan mempengaruhi rencana bangunan
Ekonomi Anggaran Perdana Biaya Pengoperasian Biaya Daur Hidup	Tingkat daya Efektifitas biaya Pengembangan sistem Kemungkinan pemenuhan modal Pengaturan biaya pengoperasian Biaya-biaya pemeliharaan dan pengoperasian Pemenuhan biaya-biaya daur hidup	Primer daya Anggaran maksimum Faktor waktu-pembelian Analisis pasar Biaya-biaya sumber energi Faktor-faktor kegiatan dan umur Daya ekonomi	Kontrol biaya Alokasi efisien Multi-langsir Pendekatan Kontrol energi Kontrol biaya Kontrol biaya	Analisis perbandingan biaya Anggaran maksimum (lalu perlu) Biaya pengoperasian (lalu perlu) Biaya daur hidup (lalu perlu)	Suatu pendekatan anggaran pertama dan pengontrolan pada saatnya dari respon bangunan
Waktu Masa Lampau Sekarang Masa Depan	Pemertan sejarah Statistik Perubahan Pembelian Tingkat pemrosesan	Ara Pengaruh ruang Kejadian Proyeksi Jadwal linear	Adekuatitas Kelembutan yang disesuaikan dengan Komfortabilitas Efisiensi Pengendalian yang beraturan	Pemenuhan Efektifitas	Implikasi-implikasi dari perubahan-perubahan pada penyelesaian lalu lintas

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.

