

## METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II

PERTEMUAN KEENAM + TATAP MUKA + DUKUNGAN MULTIMEDIA + DISKUSI

### ▪ DATA AND INFORMATION GATHERING

Kata kunci: *"Putting Data and Information Together"*.


*Data and Information Gathering* = Pengumpulan Data dan Informasi merupakan bagian atau tahap awal dari proses *Architectural PROGRAMMING* = PEMROGRAMAN Arsitektur disebut (Manajemen Data dan Informasi).

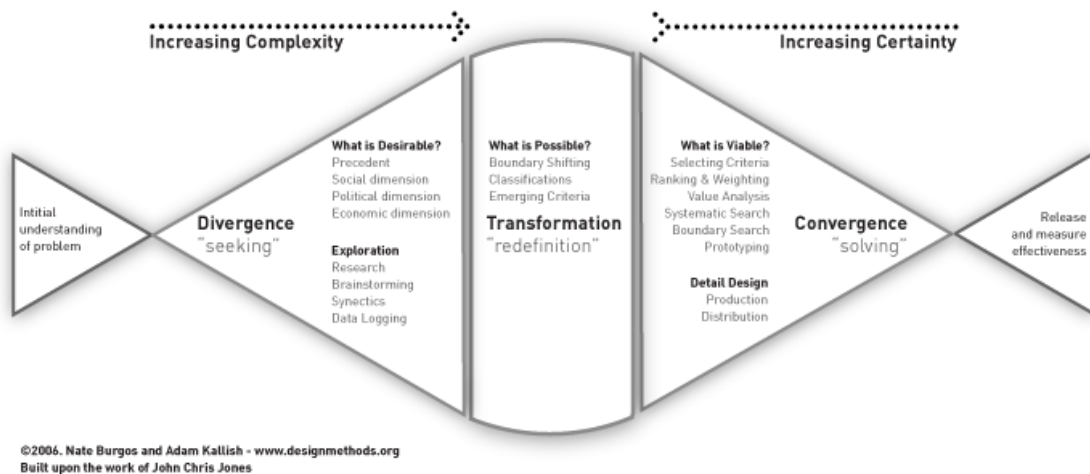
- *Data: factual information: information, often in the form of facts or figures obtained from experiments or surveys, used as a basis for making calculations or drawing conclusions.*
- *Information: knowledge: definite knowledge acquired or supplied about something or somebody. For example: a bulletin giving the latest information on the trial.*

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Seperti kita ketahui Pemrograman Arsitektur merupakan kunci yang menentukan sukses atau tidaknya suatu desain, berarti secara tidak langsung tahapan *data and information gathering* akan menentukan pula sukses atau tidaknya desain bersangkutan.

Ada baiknya kita *refresh* lagi ingatan kita tentang dasar-dasar pemrograman di bawah ini:

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.
Model Davis	Functional Program  Technical Program	Design Program
	ANALISIS = SEEKING	SINTESIS = SOLVING



## ▪ **LANGKAH-LANGKAH TAHAPAN DATA AND INFORMATION GATHERING**

Menurut Robert G. Hershberger (1999) langkah-langkah penting yang sebaiknya dilakukan selama proses *data and information gathering* adalah sebagai berikut:

1. *Literature Search and Review* = Telaah dan Review Literatur
2. *Diagnostic Interviewing* = Wawancara Diagnostik
3. *Diagnostic Observation* = Observasi Diagnostik
4. *Questionnaires and Surveys* = Kuesioner dan Survei
5. *Site and Climate Analysis* = Analisis Tapak dan Iklim

Kelima langkah di atas apabila diuraikan secara rinci maka akan melibatkan keseluruhan sumber-sumber data dan informasi serta akan dapat diperoleh seluruh jenis data di bawah ini.

## ▪ **SUMBER-SUMBER DATA DAN INFORMASI**

Sumber data dan informasi adalah pihak-pihak, tempat-tempat, ketentuan, dan lain sebagainya dari mana data dan informasi yang dibutuhkan pemrogram dan/ atau arsitek dapat diperoleh. Sumber-sumber data dan informasi yang diperkenalkan oleh Mickey A Palmer meliputi hal-hal sebagai berikut, namun demikian tidak menutup kemungkinan akan adanya sumber-sumber data lainnya.

1. Klien/ pemilik
2. Fasilitas eksisting
3. Rencana (gambar) fasilitas eksisting
4. Rencana (gambar) fasilitas lain
5. Program-program fasilitas
6. Dokumen-dokumen milik klien/ pemilik
7. *Owner literature* (literatur klien/ pemilik = dokumen-dokumen promosi, instruksi perusahaan, diagram struktur organisasi, dst.)
8. Pemrograman/ studi-studi perencanaan
9. Temuan-temuan riset – kebutuhan-kebutuhan pengguna
10. Temuan-temuan riset – kinerja fasilitas
11. Pimpinan/ ketua-ketua komunitas

12. Peraturan-peraturan lokal: *Planning, Zoning, Building, Utilities*.
13. Bank Data: *Programmer, Project Files, Architecture Libraries, Abstracting Services*.
14. Perpustakaan-perpustakaan Teknik
15. Ahli-ahli Teknik
16. Pemogram/ perancang lain
17. Publikasi (buku, laporan, dsb.)
18. Jurnal/ berkala
19. Koran lokal
20. Petunjuk desain
21. Survei ke tapak-tapak fasilitas sejenis/ tidak sejenis
22. Laporan-laporan sensus (di Indonesia BPS)
23. Rekaman-rekaman publik
24. Buku telepon halaman kuning
25. Profil/ direktori komunitas
26. Asosiasi-asosiasi lokal

#### ▪ **JENIS DATA DAN INFORMASI**

Jenis data dan informasi adalah data dan informasi yang dapat diperoleh dari sumber-sumber data dan informasi di atas. Data dan informasi yang diperoleh tentunya akan dibatasi oleh jenis fasilitas (fungsi bangunan) yang akan dirancang. Seringkali data yang telah dianalisis menjadi informasi belum dapat dijawabantahkan ke dalam rancangan, dalam kasus ini arsitek harus terus mengembangkan analisisnya sedemikian rupa sehingga informasi yang diperoleh dapat membantu proses perancangannya.

1. Tujuan-tujuan klien
2. Filosofi/ sejarah klien
3. Organisasi klien
4. Jenis fasilitas
5. Isu-isu desain
6. Isu-isu kebutuhan klien
7. Kode, standar, dsb.
8. Fungsi-fungsi/ operasi
9. Masalah-masalah eksisting
10. Proyeksi-proyeksi pertumbuhan
11. Data demografi
12. Kendala-kendala proyek
13. Kondisi-kondisi tapak
14. Teknik-teknik pemrograman

#### **WORKSHOP**

Setiap mahasiswa agar menentukan sendiri jenis proyek sederhana, kemudian menentukan sumber data dan informasi yang akan dipilih untuk proyeknya, data dan informasi apa saja yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang dipilih tersebut untuk proyeknya.

Unikom Bandung, 2018