

BUKU AJAR
TEORI DAN METODE PERANCANGAN
ARSITEKTUR 4



Dosen Pengampu:

I Kadek Merta Wijaya, S.T., M.Sc.

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik dan Perencanaan
Universitas Warmadewa
2021

LEMBAR PENGESAHAN

1. **Program Studi** : Arsitektur
2. **Identitas Mata Kuliah**
Mata Kuliah : Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 4
Kode Mata Kuliah : 62340190
Jumlah SKS : 2 SKS
Semester : IV (empat)
3. **Identitas Pengajar**
Nama : I Kadek Merta Wijaya, S.T., M.Sc.
NIK/NIDN : 230700299/0806108004
Pangkat/Golongan : Penata / III.C
Jabatan : Lektor
4. **Sasaran Belajar** :
1. Perseden dari tema dan konsep dasar pada bangunan bertema *hospitality architecture*
2. Pemahaman pendekatan dalam perumusan tema dan konsep dasar serta scenario penerapannya.
3. Transformasi tema dan konsep dasar dalam bentuk desain skematik
5. **Mata Kuliah Prasyarat** : Telah tempuh mata kuliah Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 3 dan telah lulus mata kuliah Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 2

Denpasar, Maret 2021

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik dan Perencanaan
Universitas Warmadewa



Nenden Gede Maha Putra, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 197709302005011001

Penyusun
Dosen Pengajar,

I Kadek Merta Wijaya, S.T., M.Sc.
NIK. 230700299

KATA PENGANTAR

Buku ajar mata kuliah Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 4 merupakan kelanjutan dari mata kuliah Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 3 yang pokok bahasannya adalah programming. Buku mata kuliah ini membahas tentang konsep dan tema dalam arsitektur dan perumusan serta penerapan tema dan konsep tersebut. Dalam perancangan sebuah bangunan, seorang arsitek menggunakan tema dan konsep perancangan melalui suatu pendekatan-pendekatan tertentu yang didasari oleh ide-ide atau gagasan-gagasan yang menjadi cikal bakal lahirnya rancangan tersebut. Di samping itu juga terciptanya sebuah tema dan konsep juga dipengaruhi oleh konteks lokasi di mana bangunan tersebut akan dibangun.

Capaian pembelajaran mata kuliah ini adalah Mahasiswa atau peserta didik mampu merencanakan, merancang dan menjelaskan hasil rancangan dengan konsep pemecahan masalah yang tepat (tema dan konsep dasar) dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah serta penyajian hasil dalam bentuk grafik, sketsa, dan gambar arsitektur pada fungsi bangunan bertemakan *hospitality architecture* yang berskala kawasan dengan ketinggian lantai antara 1 – 3 lantai dan luas kawasan 4000 m².

Buku ajar ini tentunya mengalami suatu perkembangan seiring dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurikulum arsitektur. Oleh karena itu buku ajar ini tentunya setiap tahun mengalami perubahan edisi dalam penyempurnaannya. Dalam penyempurnaan buku ini, penulis memerlukan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kepentingan akademik yang lebih baik lagi.

Denpasar, Maret 2021

Penyusun,

I Kadek Merta Wijaya, S.T., M.Sc.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
TINJAUAN MATA KULIAH	1
BAB I DESIGN CONCEPT	2
1.1 Topik 1: Pengertian Design Concept.....	2
1.2 Topik 2: Skematik Desain	2
BAB II TEMA DAN KONSEP ARSITEKTUR	10
2.1 Topik 1: Pengertian Tema dan Konsep Arsitektur	10
2.2 Topik 2: Tema dalam Arsitektur.....	12
2.3 Topik 3: Konsep dalam Arsitektur.....	24
BAB III PENDEKATAN-PENDEKATAN DALAM PERANCANGAN	40
3.1 Topik 1: Pendekatan Ekonomi.....	40
3.2 Topik 2: Pendekatan Iklim	40
3.3 Topik 3: Pendekatan Budaya.....	43
3.4 Topik 4: Pendekatan Teknologi	45
3.5 Topik 5: Pendekatan Perilaku.....	46
3.6 Topik 6: Pendekatan Bahasa Pola	46
BAB IV TRANSFORMASI DALAM RANCANGAN ARSITEKTUR.....	48
4.1 Topik 1: Pengertian Tranformasi	48
4.2 Topik 2: Strategi Transformasi.....	49
BAB V DESKRIPSI TUGAS	53
5.1 Deskripsi Tugas I:	53
5.2 Tugas II:	53
DAFTAR PUSTAKA.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Visual Desain Skematik	9
Gambar 2. Perbedaan Konsep dan Tema dari Sumber Gagasan.....	10
Gambar 3. Perbedaan Konsep dan Tema dari Tahapan Kajian.....	11
Gambar 4. Kedudukan Tema di antara Konsep Dasar dan Konsep Perancangan.	12
Gambar 5. Contoh Tema Abstrak Regionalism.....	14
Gambar 6. Contoh Tema Konkret Regionalism	14
Gambar 7. Contoh Tema Neovernakular	15
Gambar 8. Contoh Tema Arsitektur Tradisional.....	16
Gambar 9. Contoh Tema Arsitektur Romawi Klasik.....	17
Gambar 10. Contoh Tema Arsitektur International Style	18
Gambar 11. Contoh Tema Arsitektur Modern	18
Gambar 12. Contoh Tema Arsitektur Postmodern	19
Gambar 13. Contoh Tema Arsitektur Dekonstruksi	20
Gambar 14. Contoh Tema Arsitektur Bambu	21
Gambar 15. Disney World Map.....	22
Gambar 16. it's a small world" – Tokyo Disneyland	22
Gambar 17. Taman Mini Indonesia Indah	23
Gambar 18. Jungle Land	23
Gambar 19. Contoh Konsep Analogi Langsung.....	25
Gambar 20. Contoh Konsep Analogi Langsung.....	26
Gambar 21. Contoh Konsep Analogi Fantasi.....	26
Gambar 22. Contoh Analogi Matematik	27
Gambar 23. Contoh Arsitektur Organik	28
Gambar 24. Contoh Analogi Biomorfik	29
Gambar 25. Contoh Analogi Romantik.....	30
Gambar 26. Contoh Analogi Linguistik Model Sintaksis	30
Gambar 27. Contoh Analogi Linguistik Model Semiotika	31
Gambar 28. Contoh Analogi Linguistik Model Ekspresionis	31
Gambar 29. Contoh Analogi Mekanik.....	32
Gambar 30. Contoh Analogi Programatik.....	32
Gambar 31. Contoh Analogi Adhocis	33
Gambar 32. Contoh Analogi Bahasa Pola.....	34
Gambar 33. Contoh Analogi Dramaturgi	34
Gambar 34. Contoh Intangible Methapor	36
Gambar 35. Contoh Tangible Methapor	36
Gambar 36. Contoh Combined Methapor	36
Gambar 37 . Contoh Metafora Gender Pria	37
Gambar 38. Contoh Metafora Gender Wanita	37
Gambar 39. Contoh Konsep Hakikat.....	38
Gambar 40. Contoh Konsep Programatik	38
Gambar 41. Contoh Konsep Utopia.....	39
Gambar 42. Perwujudan Arsitektur dengan Pendekatan Iklim Setempat	42
Gambar 43. Bodegas Protos Winery	49

Gambar 44. 747 Wing House	49
Gambar 45. Lyset Paa Lista	50
Gambar 46. Rumah Suku Bajau	50
Gambar 47. Rumah Gadang Minangkabau.....	50
Gambar 48. Rumah Igloo.....	51
Gambar 49. Model Pemindahan Rupa	51
Gambar 50. Model Dekomposisi	52

1. Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 3 merupakan mata kuliah yang mengajarkan dan mengarahkan mahasiswa untuk merumuskan tema dan konsep dasar berdasarkan pada tujuan topic rancangan. Pendekatan dalam perumusan tema dan konsep dasar suatu rancangan yaitu (1) issue atau permasalahan rancangan; (2) tujuan merancang; (3) aktivitas dan fungsi yang diwadahi; (4) eksisting kontekstual; dan (5) tipologi arsitektur setempat. Hasil akhir dari mata kuliah ini yaitu mahasiswa mampu menghasilkan rumusan dan scenario tema dan konsep dasar dan mentransformasikannya dalam bentuk desain skematik yaitu potongan orthogonal, axonometric, perspektif eksterior dan interior. Fungsi bangunan yang akan dirumuskan programming adalah fungsi yang memiliki hubungan dengan *hospitality architecture*.

2. Kegunaan Mata Kuliah

- a. Mahasiswa mampu memahami pendekatan-pendekatan dalam merumusan tema dan konsep dasar.
- b. Mahasiswa mampu menskenariokan hasil perumusan tema dan konsep dasar dalam bentuk spasial.
- c. Mahasiswa mampu mentransformasikan tema dan konsep dasar dalam bentuk desain skematik melalui suatu pendekatan yang relevan.

3. Tujuan Pembelajaran/Tujuan Mata Kuliah

Mahasiswa atau peserta didik mampu merumuskan konsep pemecahan masalah yang tepat (tema dan konsep dasar) dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah serta penyajian hasil dalam bentuk grafik, sketsa, dan gambar arsitektural pada fungsi bangunan bertemakan *hospitality architecture* yang berskala kawasan dengan ketinggian lantai antara 1 – 3 lantai dan luas kawasan 4000 m².

BAB I DESIGN CONCEPT

1.1 Topik 1: Pengertian Design Concept

- a. Solusi kreatif sebagai jawaban permasalahan desain yang didasarkan atas *design criteria*
- b. Rumusan verbal dari model yang akan dibuat sebagai tanggapan atas *design criteria*
- c. Mempunyai rumusan yang konkrit dan spesifik sehingga jelas terlihat perwujudan rancangannya.
- d. Aspek-aspek dalam design concept adalah:
 - Site Development Concept
 - Site Engineering Concept
 - Spatial Organization Concept
 - Building Form and Aesthetic Concept : (a) Exterior and Façade; (b) Interior
 - Building System Concept: (a) Structure System; (b) Construction System; (c) MEP System; (d) Others System

1.2 Topik 2: Skematik Desain

- a. Solusi rancangan terpadu sebagai realisasi dari kesatuan desain yang utuh namun rancangannya belum teliti.
- b. Arsitektural: denah, tampak, potongan, serta sosok bangunan dibuat dengan satu garis (single line diagram). Penyajian gambar skalatis dan dilengkapi dengan penjelasan teks sebagai penjelas.
- c. Sistem bangunan: gambar skematis rancangan struktur, konstruksi dan utilitas, dll
- d. Pendekatan dalam skematik desain:
 - Solusi rancangan parsial untuk merealisasikan konsep yang belum teliti (verbal dan sketsa), di mana belum menghasilkan desain yang utuh.
 - Gambaran penyelesaian masalah dalam bentuk disain, yang pada umumnya memperlihatkan gambar denah, tampak dan potongan satu garis (single line diagram) serta sosok bangunan:
 - Aspek arsitektural (bentuk, ruang & susunannya), terkait aspek fungsi, tapak dan filosofi perancangan

- Aspek struktur, konstruksi, utilitas (listrik, AC, transportasi vertical, pencahayaan alami & buatan, dll

Tabel 1 Komponen Desain dan Produk Desain

Komponen Desain	Schematic Product (a)	Schematic Product (b)	Design Product
Site Development Concept	<ul style="list-style-type: none"> - Zoning pemanfaatan lahan - Outline tata masa bangunan - Pola sirkulasi - Pola utilitas tapak 	<ul style="list-style-type: none"> - Tata pemanfaatan ruang tapak - Tata masa bangunan - Penataan jalur sirkulasi tapak - Penataan jalur utilitas tapak - Perletakan elemen utilitas tapak 	<ul style="list-style-type: none"> - Block plan - Site plan detail - Ground plan detail - Site section
Site Engineering Concept	<ul style="list-style-type: none"> - Grading/leveling/pe nurunan tapak - Outline system pematusan air - Outline penanaman vegetasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengolahan kontur tapak - Tata lanskap - Potongan kasar seluruh tapak 	<ul style="list-style-type: none"> - Block plan - Site plan detail - Ground plan detail - Site section
Spatial Organization Concept	<ul style="list-style-type: none"> - Zoning kelompok ruang horizontal - Zoning kelompok ruang vertical - Layout ruang garis besar - Pola aksesibilitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Denah kasar - Tata jalur sirkulasi dan bukaan - Potongan kasar untuk dimensi vertical ruang - Potongan kasar bagian khusus 	<ul style="list-style-type: none"> - Denah detail - Potongan detail - Benchmarking dimensi - Detail interior
Building Form and Aesthetic Concept	<ul style="list-style-type: none"> - Outline gubahan masa 3D - Outline skyline bangunan - Outline tampak bangunan - Outline façade bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Gubahan masa 3D - Tampak-tampak garis besar - Detail kasar elemen façade 	<ul style="list-style-type: none"> - Detail tampak - Potongan prinsip façade - Detail definitive elemen façade - Spesifikasi materil facade
Building System Concept: Structure	<ul style="list-style-type: none"> - Usulan system struktur yang sesuai - Hubungan pondasi dengan ground & basement - Hubungan str dengan ruang dan tampak 	<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka penyaluran gaya - Outline kerangka vertical/horizontal - Perletakan kerangka pada tapak 	<ul style="list-style-type: none"> - Denah struktur/pem balokan - Potongan struktur - Detail struktur

Komponen Desain	Schematic Product (a)	Schematic Product (b)	Design Product
Building System Concept: Utilitas	<ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi kebutuhan utilitas - Rekomendasi system utilitas - Rekomendasi system instalasi - Rekomendasi perletakan thdp ruang & façade 	<ul style="list-style-type: none"> - Skema utilitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Denah utilitas - Potongan utilitas - Detail utilitas

Contoh Design Concept

Studi Kasus:

Konsep dan Skematik Desain Arsitektur Gedung Perpustakaan Universitas Negeri Malang

PERPUSTAKAAN DWARPALA UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Analisis perkembangan visi & misi

Dasar-garis dalam penentuan konsep arsitektur bangunan

Implementasi pada desain ikonik

NEW IMAGE

Open space = Open mind

OPEN SPACE - OPEN MIND

Proses Transformasi Teritorial Tapak

NETWORK - klasikal point

Teras Bunga

Contemporary

GOAL contemporary

Langkah di teras terasena guna...
 KDB: Open mind - Open...
 Dimensi Estetika dan Filosofis Pada Karya Arsitektur Dwarapala Universitas Negeri Malang

Pengembangan fasilitas sastra

Desain interior dengan konsep...
 Pengembangannya...
 Pengembangannya...

Existing permasalahan

Permasalahan pada masa...
 Pengembangannya...

Manajemen

Manajemen pada masa...
 Pengembangannya...

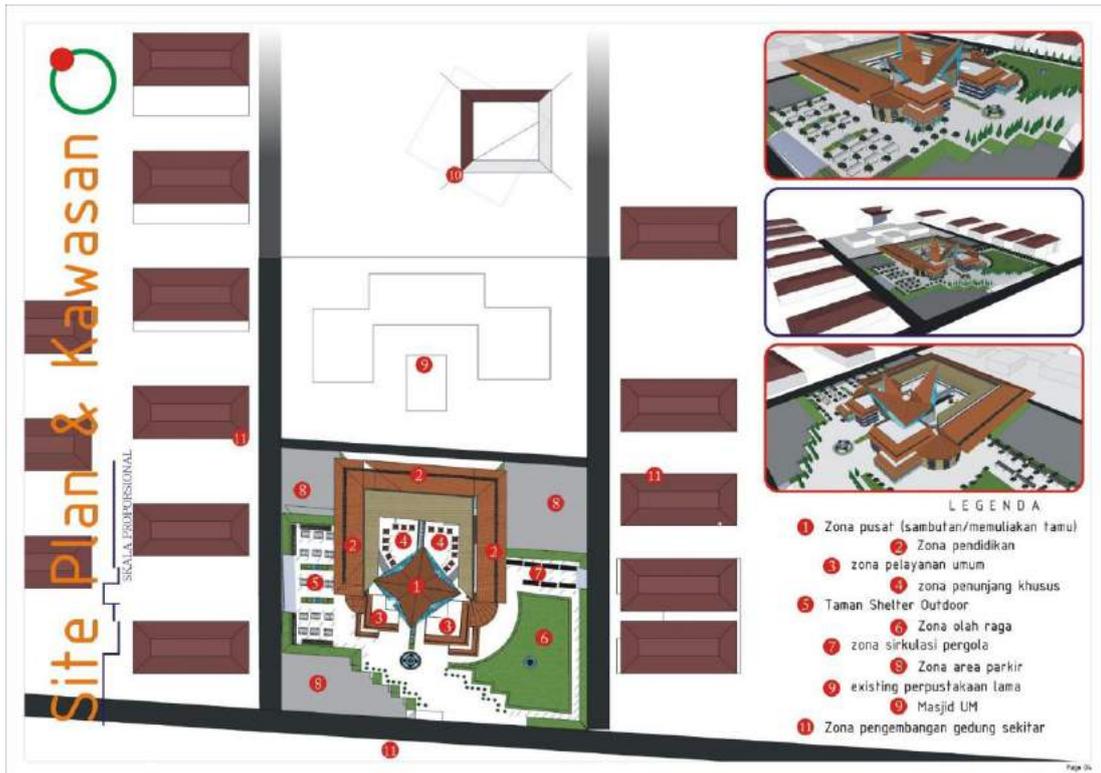
Lapangan bisa dijadikan...
 TATA LINGKUNGAN

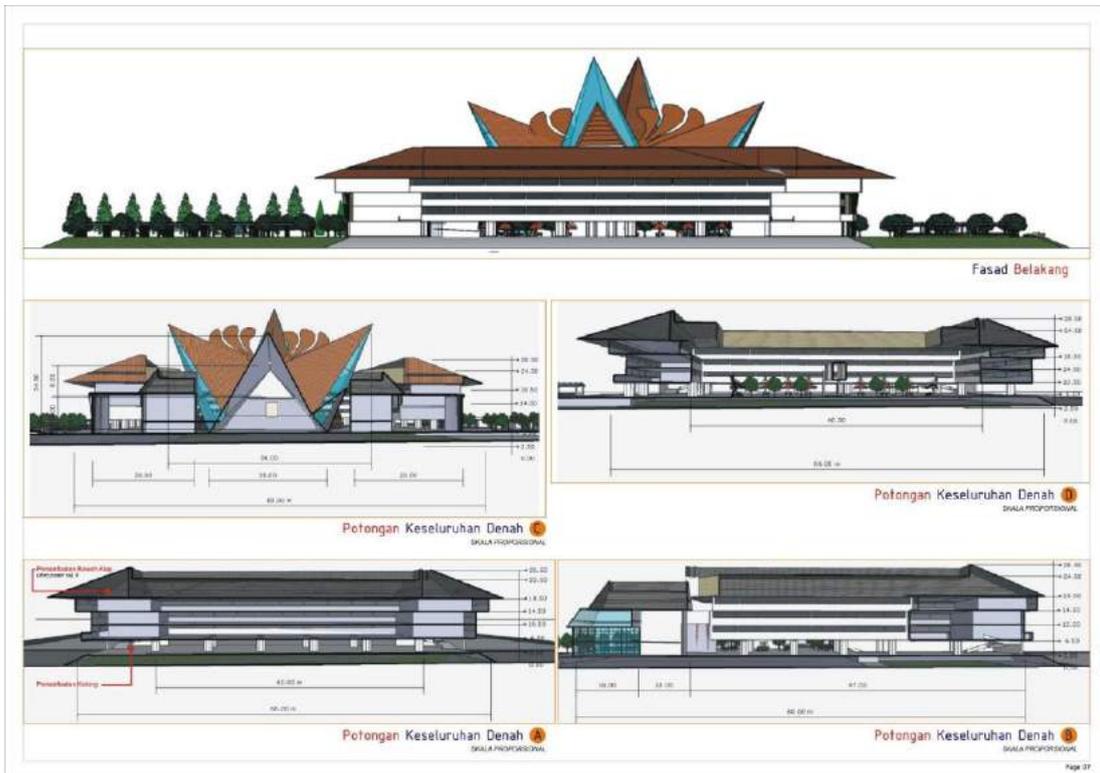
STRUKTURAL

Structure of classical building
 Type frame structural of later
 Load wisdom - 18 t/ajar 24 jam
 Creation between structure concrete

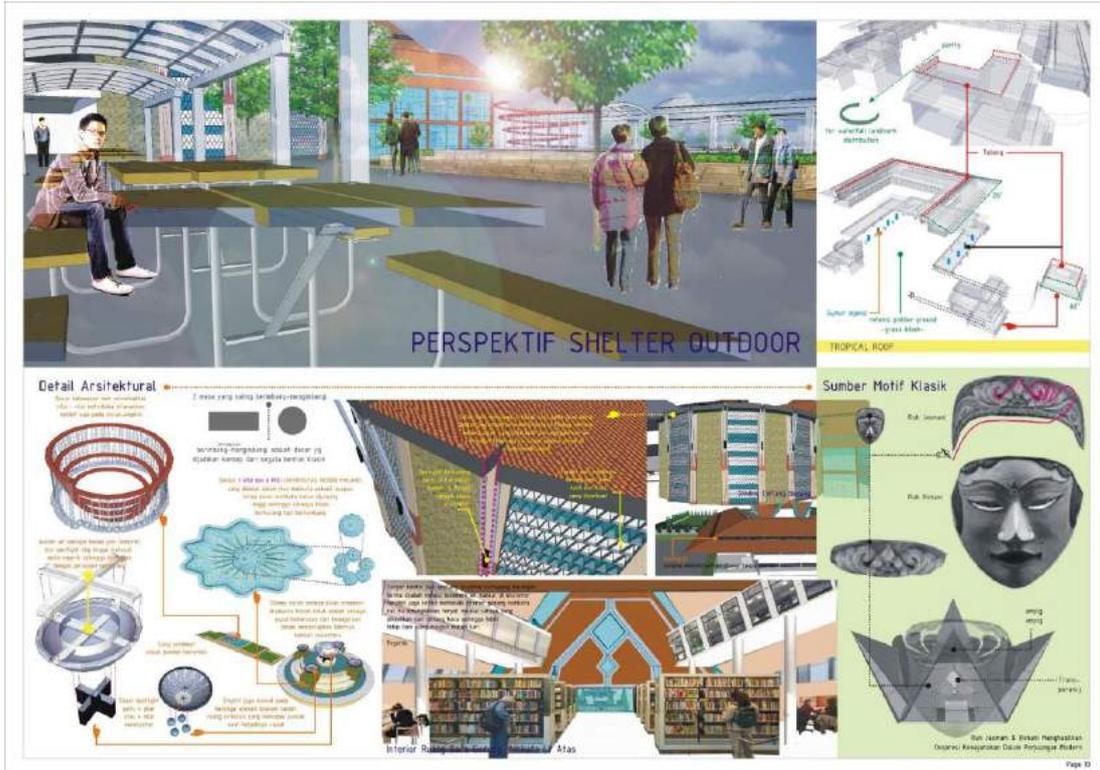
Sistem struktur sebagian besar dibuat multilevel (kolong panggung) yang mengikuti arsitektur klasik Jawa yang kemudian diadabai menjadi modern melalui pencantolan organisasinya. Hal ini dikarenakan jenis tanah yang merupakan lembah-bawah sehingga sedemikian mudah bergeser atau tengerus kedalaman dan perlu kekuatan multi yang stabil di muka tanah sehingga pada lajur masa/gedung yang sering diunggulkan nantinya pada ruang-ruangnya. Yaitu pada masa bangunan lajur memanjang yang berbentuk U

NO	NAMA RUANG	LUAS / m ²	NO	NAMA RUANG	LUAS / m ²	NO	NAMA RUANG	LUAS / m ²
LANTAI I								
1	R. Lapor Anisa	15	42	R. Pustaka Karya Lemah	61,2	75		
2	R. Porticoan Tin	12	43	R. Raka Karya Bakti	6,3	76		
3	R. Ombayun	68	44	R. Raka Sari	6,0	77		
4	R. Sirkulasi Sakti	14	45	R. Raka Sari	6,0	78		
5	R. Raka Sari	35	46	R. Raka Sari	6,0	79		
6	R. Informasi Sakti	16	47	R. Raka Sari	6,0	80		
7	R. Raka Sari	17	48	R. Raka Sari	6,0	81		
8	R. Raka Sari	18	49	R. Raka Sari	6,0	82		
9	R. Raka Sari	19	50	R. Raka Sari	6,0	83		
10	R. Raka Sari	20	51	R. Raka Sari	6,0	84		
11	R. Raka Sari	21	52	R. Raka Sari	6,0	85		
12	R. Raka Sari	22	53	R. Raka Sari	6,0	86		
13	R. Raka Sari	23	54	R. Raka Sari	6,0	87		
14	R. Raka Sari	24	55	R. Raka Sari	6,0	88		
15	R. Raka Sari	25	56	R. Raka Sari	6,0	89		
16	R. Raka Sari	26	57	R. Raka Sari	6,0	90		
17	R. Raka Sari	27	58	R. Raka Sari	6,0	91		
18	R. Raka Sari	28	59	R. Raka Sari	6,0	92		
19	R. Raka Sari	29	60	R. Raka Sari	6,0	93		
20	R. Raka Sari	30	61	R. Raka Sari	6,0	94		
21	R. Raka Sari	31	62	R. Raka Sari	6,0	95		
22	R. Raka Sari	32	63	R. Raka Sari	6,0	96		
23	R. Raka Sari	33	64	R. Raka Sari	6,0	97		
24	R. Raka Sari	34	65	R. Raka Sari	6,0	98		
25	R. Raka Sari	35	66	R. Raka Sari	6,0	99		
26	R. Raka Sari	36	67	R. Raka Sari	6,0	100		
27	R. Raka Sari	37	68	R. Raka Sari	6,0	101		
28	R. Raka Sari	38	69	R. Raka Sari	6,0	102		
29	R. Raka Sari	39	70	R. Raka Sari	6,0	103		
30	R. Raka Sari	40	71	R. Raka Sari	6,0	104		
31	R. Raka Sari	41	72	R. Raka Sari	6,0	105		
32	R. Raka Sari	42	73	R. Raka Sari	6,0	106		
33	R. Raka Sari	43	74	R. Raka Sari	6,0	107		
34	R. Raka Sari	44	75	R. Raka Sari	6,0	108		
35	R. Raka Sari	45	76	R. Raka Sari	6,0	109		
36	R. Raka Sari	46	77	R. Raka Sari	6,0	110		
37	R. Raka Sari	47	78	R. Raka Sari	6,0	111		
38	R. Raka Sari	48	79	R. Raka Sari	6,0	112		
39	R. Raka Sari	49	80	R. Raka Sari	6,0	113		
40	R. Raka Sari	50	81	R. Raka Sari	6,0	114		
41	R. Raka Sari	51	82	R. Raka Sari	6,0	115		
42	R. Raka Sari	52	83	R. Raka Sari	6,0	116		
43	R. Raka Sari	53	84	R. Raka Sari	6,0	117		
44	R. Raka Sari	54	85	R. Raka Sari	6,0	118		
45	R. Raka Sari	55	86	R. Raka Sari	6,0	119		
46	R. Raka Sari	56	87	R. Raka Sari	6,0	120		
47	R. Raka Sari	57	88	R. Raka Sari	6,0	121		
48	R. Raka Sari	58	89	R. Raka Sari	6,0	122		
49	R. Raka Sari	59	90	R. Raka Sari	6,0	123		
50	R. Raka Sari	60	91	R. Raka Sari	6,0	124		
51	R. Raka Sari	61	92	R. Raka Sari	6,0	125		
52	R. Raka Sari	62	93	R. Raka Sari	6,0	126		
53	R. Raka Sari	63	94	R. Raka Sari	6,0	127		
54	R. Raka Sari	64	95	R. Raka Sari	6,0	128		
55	R. Raka Sari	65	96	R. Raka Sari	6,0	129		
56	R. Raka Sari	66	97	R. Raka Sari	6,0	130		
57	R. Raka Sari	67	98	R. Raka Sari	6,0	131		
58	R. Raka Sari	68	99	R. Raka Sari	6,0	132		
59	R. Raka Sari	69	100	R. Raka Sari	6,0	133		
60	R. Raka Sari	70	101	R. Raka Sari	6,0	134		
61	R. Raka Sari	71	102	R. Raka Sari	6,0	135		
62	R. Raka Sari	72	103	R. Raka Sari	6,0	136		
63	R. Raka Sari	73	104	R. Raka Sari	6,0	137		
64	R. Raka Sari	74	105	R. Raka Sari	6,0	138		
65	R. Raka Sari	75	106	R. Raka Sari	6,0	139		
66	R. Raka Sari	76	107	R. Raka Sari	6,0	140		
67	R. Raka Sari	77	108	R. Raka Sari	6,0	141		
68	R. Raka Sari	78	109	R. Raka Sari	6,0	142		
69	R. Raka Sari	79	110	R. Raka Sari	6,0	143		
70	R. Raka Sari	80	111	R. Raka Sari	6,0	144		
71	R. Raka Sari	81	112	R. Raka Sari	6,0	145		
72	R. Raka Sari	82	113	R. Raka Sari	6,0	146		
73	R. Raka Sari	83	114	R. Raka Sari	6,0	147		
74	R. Raka Sari	84	115	R. Raka Sari	6,0	148		
75	R. Raka Sari	85	116	R. Raka Sari	6,0	149		
76	R. Raka Sari	86	117	R. Raka Sari	6,0	150		
77	R. Raka Sari	87	118	R. Raka Sari	6,0	151		
78	R. Raka Sari	88	119	R. Raka Sari	6,0	152		
79	R. Raka Sari	89	120	R. Raka Sari	6,0	153		
80	R. Raka Sari	90	121	R. Raka Sari	6,0	154		
81	R. Raka Sari	91	122	R. Raka Sari	6,0	155		
82	R. Raka Sari	92	123	R. Raka Sari	6,0	156		
83	R. Raka Sari	93	124	R. Raka Sari	6,0	157		
84	R. Raka Sari	94	125	R. Raka Sari	6,0	158		
85	R. Raka Sari	95	126	R. Raka Sari	6,0	159		
86	R. Raka Sari	96	127	R. Raka Sari	6,0	160		
87	R. Raka Sari	97	128	R. Raka Sari	6,0	161		
88	R. Raka Sari	98	129	R. Raka Sari	6,0	162		
89	R. Raka Sari	99	130	R. Raka Sari	6,0	163		
90	R. Raka Sari	100	131	R. Raka Sari	6,0	164		
91	R. Raka Sari	101	132	R. Raka Sari	6,0	165		
92	R. Raka Sari	102	133	R. Raka Sari	6,0	166		
93	R. Raka Sari	103	134	R. Raka Sari	6,0	167		
94	R. Raka Sari	104	135	R. Raka Sari	6,0	168		
95	R. Raka Sari	105	136	R. Raka Sari	6,0	169		
96	R. Raka Sari	106	137	R. Raka Sari	6,0	170		
97	R. Raka Sari	107	138	R. Raka Sari	6,0	171		
98	R. Raka Sari	108	139	R. Raka Sari	6,0	172		
99	R. Raka Sari	109	140	R. Raka Sari	6,0	173		
100	R. Raka Sari	110	141	R. Raka Sari	6,0	174		
101	R. Raka Sari	111	142	R. Raka Sari	6,0	175		
102	R. Raka Sari	112	143	R. Raka Sari	6,0	176		
103	R. Raka Sari	113	144	R. Raka Sari	6,0	177		
104	R. Raka Sari	114	145	R. Raka Sari	6,0	178		
105	R. Raka Sari	115	146	R. Raka Sari	6,0	179		
106	R. Raka Sari	116	147	R. Raka Sari	6,0	180		
107	R. Raka Sari	117	148	R. Raka Sari	6,0	181		
108	R. Raka Sari	118	149	R. Raka Sari	6,0	182		
109	R. Raka Sari	119	150	R. Raka Sari	6,0	183		
110	R. Raka Sari	120	151	R. Raka Sari	6,0	184		
111	R. Raka Sari	121	152	R. Raka Sari	6,0	185		
112	R. Raka Sari	122	153	R. Raka Sari	6,0	186		
113	R. Raka Sari	123	154	R. Raka Sari	6,0	187		
114	R. Raka Sari	124	155	R. Raka Sari	6,0	188		
115	R. Raka Sari	125	156	R. Raka Sari	6,0	189		
116	R. Raka Sari	126	157	R. Raka Sari	6,0	190		
117	R. Raka Sari	127	158	R. Raka Sari	6,0	191		
118	R. Raka Sari	128	159	R. Raka Sari	6,0	192		
119	R. Raka Sari	129	160	R. Raka Sari	6,0	193		
120	R. Raka Sari	130	161	R. Raka Sari	6,0	194		
121	R. Raka Sari	131	162	R. Raka Sari	6,0	195		
122	R. Raka Sari	132	163	R. Raka Sari	6,0	196		
123	R. Raka Sari	133	164	R. Raka Sari	6,0	197		
124	R. Raka Sari	134	165	R. Raka Sari	6,0	198		
125	R. Raka Sari	135	166	R. Raka Sari	6,0	199		
126	R. Raka Sari	136	167	R. Raka Sari	6,0	200		
127	R. Raka Sari	137	168	R. Raka Sari	6,0	201		
128	R. Raka Sari	138	169	R. Raka Sari	6,0	202		
129	R. Raka Sari	139	170	R. Raka Sari	6,0	203		
130	R. Raka Sari	140	171	R. Raka Sari	6,0	204		
131	R. Raka Sari	141	172	R. Raka Sari	6,0	205		
132	R. Raka Sari	142	173	R. Raka Sari	6,0	206		
133	R. Raka Sari	143	174	R. Raka Sari	6,0	207		
134	R. Raka Sari	144	175	R. Raka Sari	6,0	208		
135	R. Raka Sari	145	176	R. Raka Sari	6,0	209		
136	R. Raka Sari	146	177	R. Raka Sari	6,0	210		
137	R. Raka Sari	147	178	R. Raka Sari	6,0	211		
138	R. Raka Sari	148	179	R. Raka Sari	6,0	212		
139	R. Raka Sari	149	180	R. Raka Sari	6,0	213		
140	R. Raka Sari	150	181	R. Raka Sari	6,0	214		
141	R. Raka Sari	151	182	R. Raka Sari	6,0	215		
142	R. Raka Sari	152	183	R. Raka Sari	6,0	216		
143	R. Raka Sari	153	184	R. Raka Sari	6,0			









Gambar 1. Contoh Visual Desain Skematik

BAB II TEMA DAN KONSEP ARSITEKTUR

2.1 Topik 1: Pengertian Tema dan Konsep Arsitektur

a. Istilah-istilah dalam tema dan konsep arsitektur

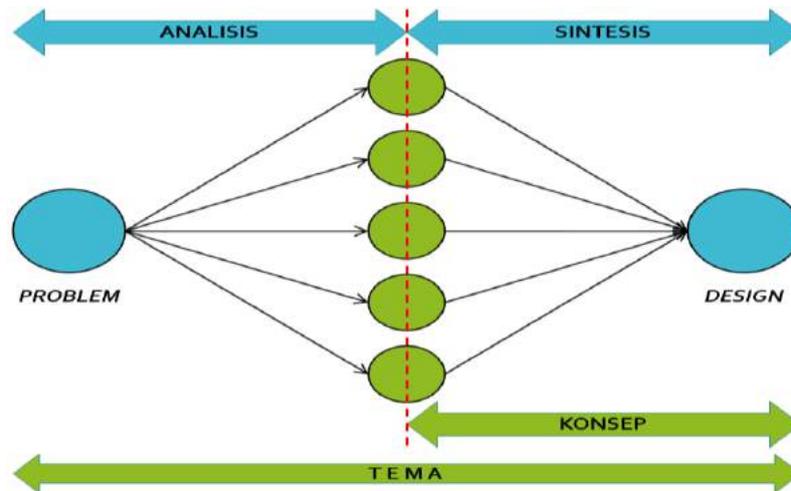
- Gagasan arsitektur: konsep yang telah disederhanakan menjadi sebagai arsitektur formal (seperti siang hari, ruang, urutan ruang, dll)
- Tema: suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh rancangan suatu proyek.
- Gagasan superorganisasi: acuan terhadap konfigurasi geometris umum atau hierarki yang harus diperhatikan oleh bagian-bagian di dalam proyek yang bertujuan memberi cukup struktur bagi pola sedemikian rupa sehingga masing-masing bagian dapat dikembangkan dengan keistimewaan masing-masing yang secara keseluruhan masih menunjang perancangan.
- Parti (skema) dan esquisse (sketsa): produk menurut konsep dan grafik dalam suatu proyek diharapkan dikembangkan suatu konsep dan sketsa pendahuluan dari konfigurasi bangunan
- Terjemahan harfiah: gambaran suatu tujuan guna mengembangkan suatu konsep dan diagram yang dapat dijadikan rencana sederhana untuk suatu proyek.

b. Perbedaan tema dan konsep

Pengertian dan perbedaan tema dan konsep dalam arsitektur dapat dijelaskan pada bagan di bawah ini.



Gambar 2. Perbedaan Konsep dan Tema dari Sumber Gagasan



Gambar 3. Perbedaan Konsep dan Tema dari Tahapan Kajian

Tabel 2. Kedudukan konsep dan tema dalam proses perancangan

	TEMA	KONSEP
<i>POSISI</i>	<i>Di awal dan akhir proses</i>	<i>Di tahap sintesa</i>
<i>SIFAT/FUNGSI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Jiwa rancangan</i> • <i>Abstrak</i> • <i>Dapat dirasakan</i> 	<i>Dapat dilihat (bentuk/desain)</i>
<i>CONTOH</i>	<i>Maritim</i>	<i>Perahu Layar</i>
	<i>Go Green</i>	<i>Sustainable building</i>

Pendekatan dalam perumusan tema dan konsep

- Fungsi Bangunan: pendidikan, keagamaan, pemerintahan, perkantoran, pariwisata, rumah tinggal, perekonomian, social, dan budaya.
- Lokasi: Pegunungan, dataran rendah, pesisir pantai, pantai, pedesaan, dan kota
- Pengguna bangunan
- Isu Global
- Aspek khusus

2.2 Topik 2: Tema dalam Arsitektur

a. Pengertian dalam Arsitektur

Tema adalah suatu gagasan yang melandasi rancangan dan terjabarkan di dalam konsep perancangan. Tema suatu karya akan memberi karakter atau kesan pada hasil akhir rancangan, dan sedapat mungkin memberi pesan atau membuat bangunan mampu berkomunikasi dengan lingkungannya.

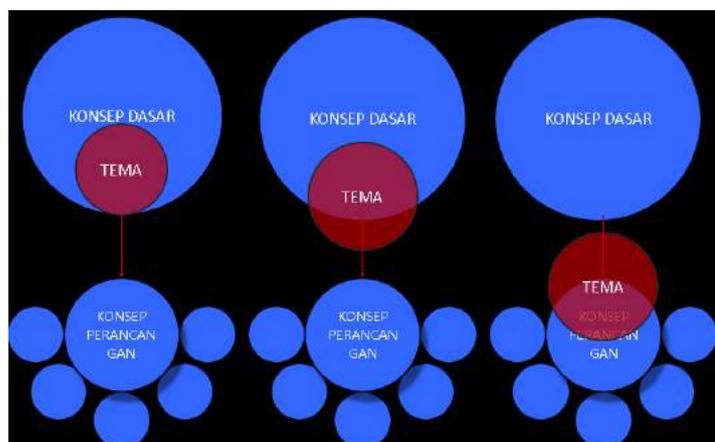
Pemahaman akan tema dalam arsitektur di uraikan di bawah ini:

- Suatu tema akan mencapai tujuannya, jika pengertiannya dipahami secara mendalam oleh seorang perancang
- Kegagalan suatu tema sering terjadi karena pemahaman yang hanya pada tataran permukaan
- Untuk dapat memahami tema, maka diperlukan riset kecil atau dapat memanfaatkan riset yang telah dilakukan oleh orang lain, disamping itu juga didasarkan atas pengalaman melihat, merasakan atau mengalami.

Jika tema disepakati secara spesifik sebagai tema arsitektur, maka penempatannya dapat dipilih:

- Sebagai bagian dari konsep dasar
- Setelah konsep dasar
- Pada bagian awal konsep perancangan

Hal ini dilakukan mengingat fungsinya sebagai pembentuk karakter bangunan dan tidak berkaitan langsung dengan penyusunan program fasilitas. Gambaran akan hubungan tersebut dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 4 Kedudukan Tema di antara Konsep Dasar dan Konsep Perancangan

a. Jenis-Jenis Tema dalam Arsitektur

- **Berkaitan dengan budaya dan wawasan kebangsaan**
 - 1) Arsitektur regionalisme
 - 2) Arsitektur neo vernacular
 - 3) Arsitektur tradisional daerah (jawa, bali, sumba, dst)
- **Berkaitan dengan perkembangan arsitektur**
 - 1) Arsitektur klasik romawi- yunani
 - 2) International style
 - 3) Arsitektur modern
 - 4) Arsitektur post modern
 - 5) Arsitektur dekonstruksi, dst
- **Berkaitan dengan lingkungan**
 - 1) Arsitektur hemat energi
 - 2) Arsitektur hijau
 - 3) Arsitektur ramah lingkungan, dst
- **Berkaitan dengan teknologi bahan dan konstruksi**
 - 1) Arsitektur bambu
 - 2) Baja dan arsitektur
 - 3) Arsitektur transparent
 - 4) Arsitektur bata
 - 5) Arsitektur pneumatik
 - 6) Arsitektur air, dst
- **Berkaitan dengan perilaku**
 - 1) Arsitektur wisata belanja
 - 2) Tema tema film dalam arsitektur
- **Berkaitan dengan ekonomi**
 - 1) Arsitektur hemat energy
 - 2) Arsitektur minimalis
 - 3) Arsitektur komersil

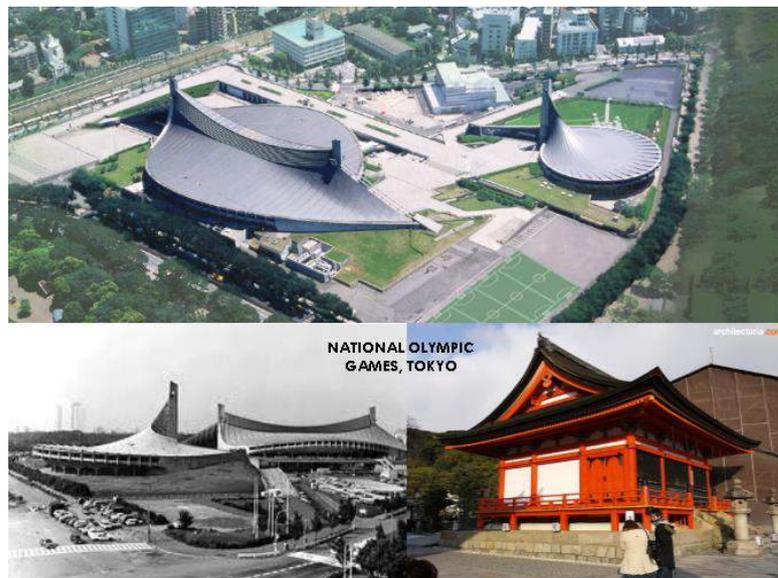
1) Arsitektur Regionalisme

- ← Regionalisme (kedaerahan) menekankan pada ungkapan karakteristik suatu daerah dalam arsitektur kontemporer.
- ← Menurut Suha Ozkan (1985), regionalism:

- *Concrete regionalism* meliputi semua pendekatan kepada ekspresi daerah/ regional dengan mencontoh kehebatannya, bagian-bagiannya atau seluruh bangunan di daerah tersebut.
- *Abstract regionalism*, menggabung unsur-unsur kualitas abstrak bangunan, misalnya massa, padat dan rongga, proporsi, rasa meruang, penggunaan pencahayaan dan prinsip-prinsip struktur dalam bentuk yang diolah kembali.



Gambar 5. Contoh Tema Abstrak Regionalism



Gambar 6. Contoh Tema Konkret Regionalism

2) Arsitektur Neovernakular

- ← Neo Vernakular: perpaduan tradisional dan modern
- ← Kriteria-kriteria:
 - Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
 - Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
 - Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

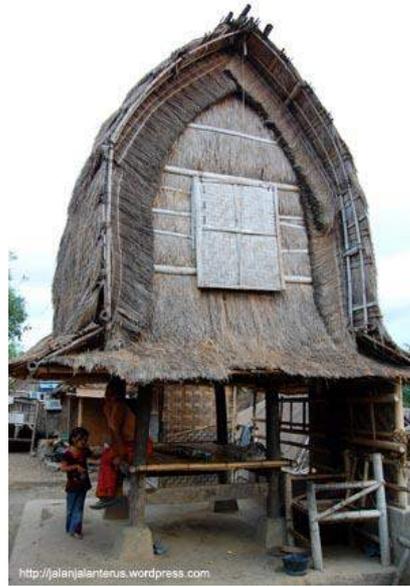


GRAHA SABHA PRAMANA, UGM



Gambar 7. Contoh Tema Neovernakular

3) Arsitektur Tradisional



Gambar 8. Contoh Tema Arsitektur Tradisional

4) Arsitektur Romawi Klasik



Gambar 9. Contoh Tema Arsitektur Romawi Klasik

5) Arsitektur International Style

- Radikal penyederhanaan bentuk
- penolakan terhadap ornamen, dan
- adopsi dari kaca, baja dan beton sebagai bahan pilihan.
- Transparansi konstruksi (ekspresi jujur struktur)
- Penggunaan material/struktur pabrikasi
- Menggunakan bentuk-bentuk geometri. Berbentuk Kubus sederhana “Segiempat panjang yang menekan”.
- Semua bagian muka gedung bersudut 90 derajat dan bertingkat. Bentuknya segi-empat atau penyiku.
- Jendela tersusun secara garis horizontal dan membentuk suatu garis beraturan.
- Meminimalisir ornamen.
- Bentuk mengikuti fungsi



Gambar 10. Contoh Tema Arsitektur International Style

6) Arsitektur Modern

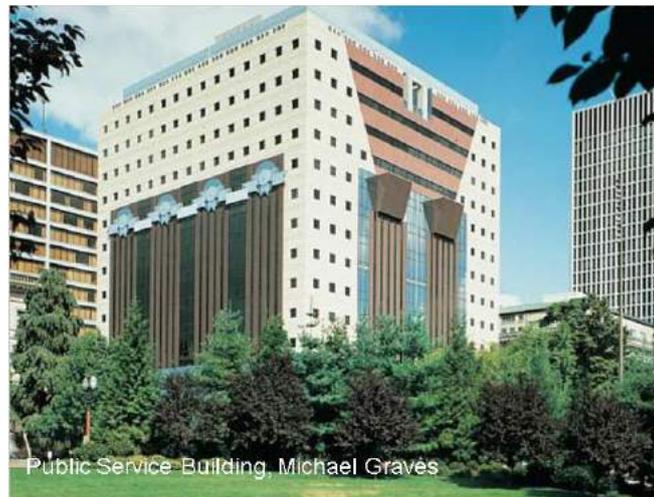
- Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), yang dapat menembus budaya dan geografis.
- Berupa khayalan, idealis
- Bentuk tertentu, fungsional, sehingga bentuk menjadi monoton karena tidak diolah.
- Less is more
- Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak.
- Singular (tunggal), Arsitektur modern tidak memiliki suatu ciri individu dari arsitek.
- Nihilism, Penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar.
- Kejujuran bahan. Tidak ditutup-tutupi atau dikamufase sedemikian rupa hingga hilang karakter aslinya.



Gambar 11. Contoh Tema Arsitektur Modern

7) Arsitektur Postmodern

- Arsitektur Post Modern adalah arsitektur yang menyatu-padukan Art dan Science, Craft dan Technology, Internasional dan Lokal yang merupakan hasil perkembangan sumber daya manusia terhadap arsitektur modern.
- Perbedaan karakter Modernisme dan Post Modernisme
 - Modernisme : singular, seragam, tunggal
 - Post Modernisme : plural, beraneka ragam, binneka



Gambar 12. Contoh Tema Arsitektur Postmodern

8) Arsitektur Dekonstruksi

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, sehingga tidak ada satu langgam yang dianggap terbaik sehingga semuanya memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada pen'dewa'an tokoh dalam arsitektur sehingga tidak timbul kecenderungan pengulangan ciri antara arsitek satu dan yang lain hanya

karena arsitek yang satu dianggap dewa yang segala macam karyanya harus ditiru.

- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus diakhiri, sehingga perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah kepada keragaman pandangan dan tata nilai.
- Pengutamaan indera pengelihatan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu karya dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dapat dimanfaatkan pula secara seimbang.



Gambar 13. Contoh Tema Arsitektur Dekonstruksi

9) Green Architecture



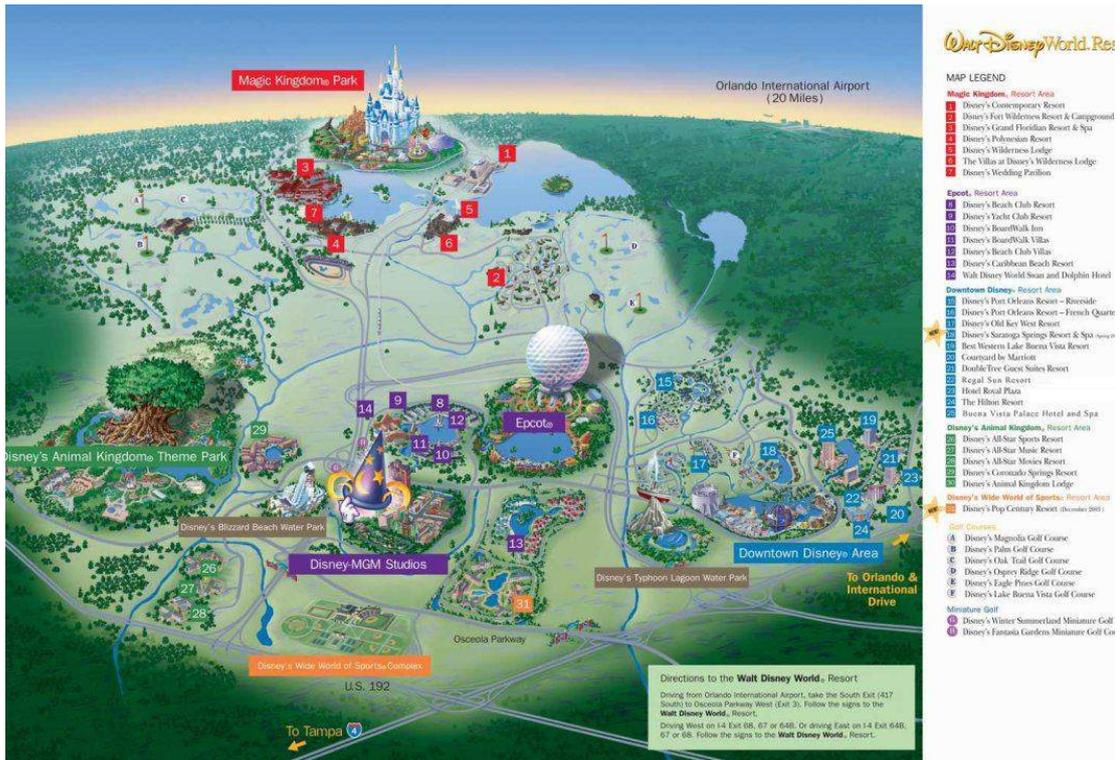
10) Arsitektur Bambu



Gambar 14. Contoh Tema Arsitektur Bambu

b. Thematic Design

Thematic design adalah kegiatan perencanaan dan perancangan bidang arsitektur yang mengangkat ‘tema-tema’ tertentu dalam aspek design-nya guna meningkatkan nilai-tambah pada perancangan kawasan. Pendekatan ‘thematic design’ ini pada dasarnya mengusung atau mengungkap tema-tema tertentu guna dijadikan ‘trademark’ dan ‘nilai-jual’ kawasan perumahan yang dibangun. ‘Perancangan tematik’ dinilai cukup ampuh selain untuk mengarahkan pihak perencana di dalam memberi corak atau tema tertentu dalam perancangan bangunan dan perencanaan kawasan, pendekatan perancangan tematik juga diarahkan guna mendorong peningkatan aspek pemasaran dari industri property maupun perusahaan real-estate yang ada. Misalnya: perumahan resort yang bernuansa alami, perumahan kota yang high-comfort, perumahan kota baru yang bernuansa pendidikan, atau perumahan resort yang hijau dan nyaman.



Gambar 15. Disney World Map



Gambar 16. it's a small world" – Tokyo Disneyland



Gambar 17. Taman Mini Indonesia Indah



Gambar 18. Jungle Land

2.3 Topik 3: Konsep dalam Arsitektur

a. Hambatan dalam Menciptakan Konsep, Hirarki Konsep dan Skenario Konseptual

1) Masalah Komunikasi

Hambatannya berupa menjelaskan gagasan kepada diri sendiri bukan kepada orang lain, berupa pengembangan dialog dalam pikiran sendiri sebagai langkah awal untuk menjelaskan gagasan tersebut kepada orang lain

“Komunikasi grafis” sebagai bagian dari proses mengembangkan konsep

2) Ketidakpengalaman

Menciptakan suatu konsep arsitektur tanpa background knowledge arsitektur, maka akan sangat sulit.

3) Identifikasi Hirarki yang Tepat

Kesulitan dalam menetapkan konsep yang baik atau buruk dalam rancangan arsitektur karena kekosongan pengalaman, sehingga keraguan dalam penilaian terhadap hirarki konsep

Sebuah essay singkat yang mempertalikan semua factor dan gagasan penting yang mempengaruhi pemecahannya. Skenario ini akan diterapkan dalam arsitektur sebagai bentuk komunikasi pada dirinya sendiri dan para klien

Skenario konsep:

- Skenario konsep incremental, strategi perancang dengan menciptakan konsep untuk masing-masing persoalan arsitektur dari keseluruhan desain
- Skenario konsep umum (menyeluruh), Strategi perancang yang mengintegrasikan konsep-konsep perancangan dalam sebuah konsep umum dalam mengidentifikasi citra visual suatu proyek.

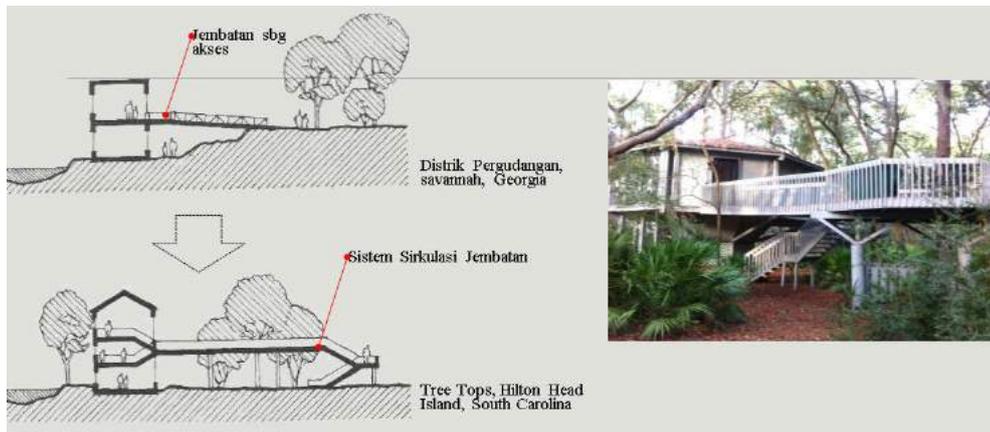
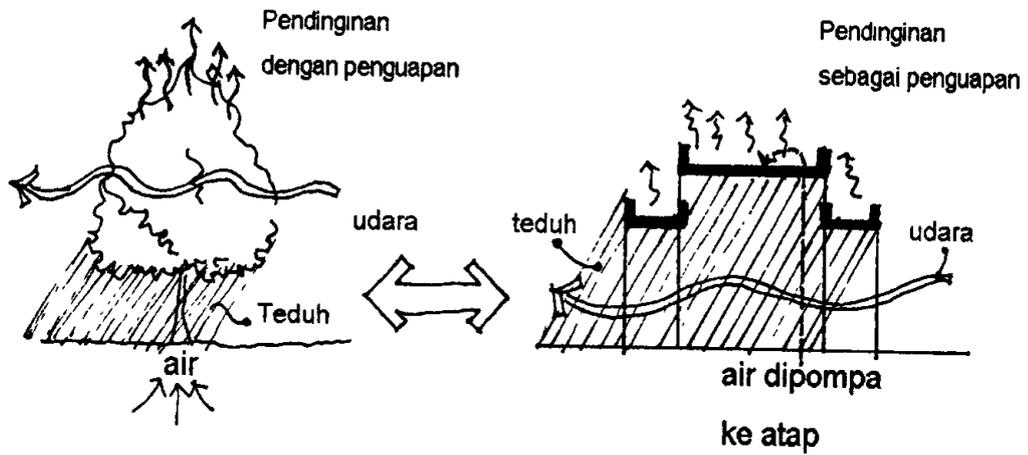
b. Jenis-Jenis Konsep

1) **Konsep Analogi**

Konsep yang mengidentifikasi hubungan sifat khas atau cara kerja suatu benda dengan desain. Pendekatan analogi lebih mengambil sifat-sifat sebagai bahan padanannya. Misal kendaraan “Mustang” atau kuda liar, artinya mobil ini bukan memiliki bentuk seperti kuda liar tetapi mengambil karakter seekor kuda liar yaitu kuat, bertenaga, berotot dan jantan.

a) Analogi Langsung

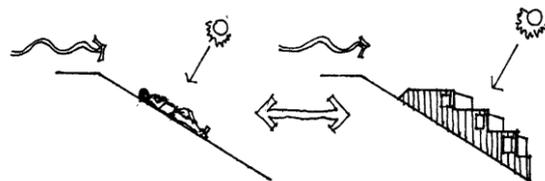
Mebandingkan suatu objek dengan beberapa fungsi pada desain bangunan yang akan di desain, yang bertujuan untuk menstimulasi gagasan desain.



Gambar 19. Contoh Konsep Analogi Langsung

b) Analogi Personal

Perancang mengidentifikasi dirinya sendiri lewat aspek-aspek mikro dalam permasalahan desain.

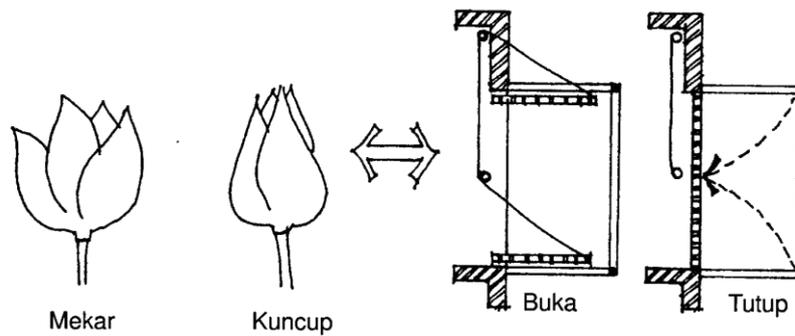




Gambar 20. Contoh Konsep Analogi Langsung

c) Analogi Fantasi

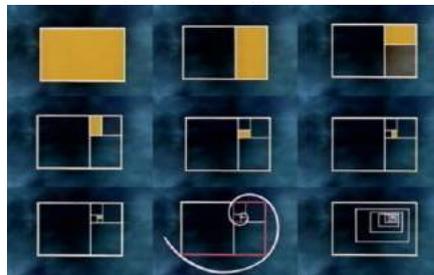
Menggambarkan keadaan yang indah atau ideal untuk menciptakan sumber ide dalam pemecahan masalah.



Gambar 21. Contoh Konsep Analogi Fantasi

d) **Analogi Matematis**

konsep yang didasari oleh ilmu hitung dan geometri sebagai tuntunan yang tepat dalam rancangan arsitektur.



Gambar 22. Contoh Analogi Matematik

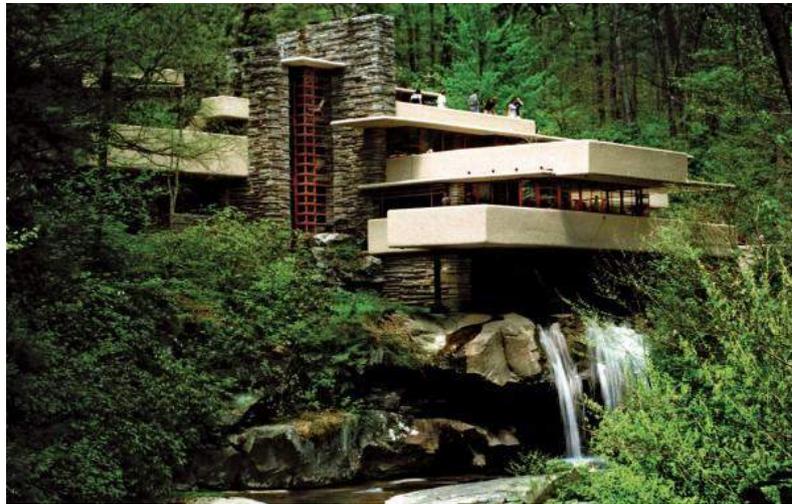
e) **Analogi Biologis**

konsep yang mendasarkan pada prinsip membangun adalah proses biologis dan bukan proses estetis

- **Arsitektur Organik**

Konsep yang memfokuskan pada hubungan antara bangunan dan lingkungannya dan menunjukkan keterpaduan secara keseluruhan dari semua bagiannya. Perintis: *Frank Lloyd Wright*, dengan karakteristik:

- Berkembang ke luar dari dalam dan selaras dengan kondisi-kondisi keadaannya
- Konstruksi mengikuti sifat bahan
- Keterpaduan unsur-unsur bangunan
- Menggambarkan waktu, tempat dan tujuan masyarakat yang membuatnya
- Prinsip: 'of the hill' dan bukan 'on the hill'.



Gambar 23. Contoh Arsitektur Organik

- **Arsitektur Biomorfik**

Konsep yang memfokuskan pada proses-proses pertumbuhan dan kemampuan bergerak yang berkaitan dengan organisme-organisme. Karakter arsitektur ini yaitu kurang memperhatikan lingkungan namun memiliki kemampuan untuk tumbuh dan berubah melalui perluasan, penggandaan, pemisahan, regenerasi, dan perbanyakan.



Gambar 24. Contoh Analogi Biomorfik

f) **Analogi Romantik**

Konsep yang mempunyai karakteristik mengemban tujuan mendatangkan atau melancarkan tanggapan emosional dalam diri pengamat

Analogi romantic dapat dicapai dengan:

- a. Menimbulkan asosiasi
Pemahaman terhadap alam, masa lalu, tempat-tempat khusus, benda-benda primitive, asosiasi pada denah, dan lain-lainnya
- b. Menggunakan sesuatu yang berlebihan
Perasaan takut, khawatir, atau kagum dengan desain kontras, situasi yang berlebihan, ukuran yang tidak biasa dan bentuk-bentuk & bentuk-bentuk yang tidak lazim digunakan oleh arsitek.



Gambar 25. Contoh Analogi Romantik

g) Analogi Linguistik

Arsitektur adalah sebuah bahasa atau sarana dalam menyampaikan informasi kepada pengamat

- **Model Sintaksis (tata bahasa)**

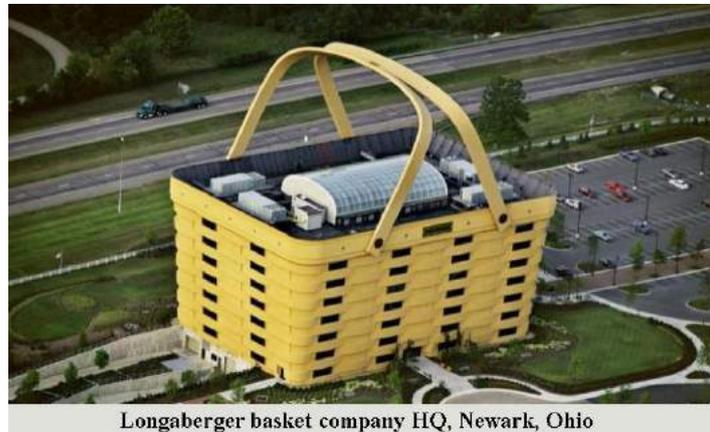
Arsitektur dianggap **tersusun dari unsur-unsur kata** yang di data menurut aturan tertentu, sehingga masyarakat (pengamat) mampu memahami dan menafsirkan apa yang disampaikan oleh arsitektur tersebut.



Gambar 26. Contoh Analogi Linguistik Model Sintaksis

- **Model Semiotika**

Arsitektur dianggap sebagai symbol-symbol dan tanda-tanda yang menimbulkan kesan dan makna tertentu.



Gambar 27. Contoh Analogi Linguistik Model Semiotika

- **Model Ekspresionis**

Bangunan dianggap sebagai wahana yang digunakan arsitek untuk mengekspresikan sikap dari bangunan tersebut. Ekspresinya berupa: keadaan, lokasi, konstruksi, pemakai, perbedaan fungsi, dan lain-lainnya.



Gambar 28. Contoh Analogi Linguistik Model Ekspresionis

h) Analogi Mekanik

Bangunan ibarat seperti sebuah mesin yang di dalamnya mengekspresikan kenyataan akan bangunan dan fungsi di dalamnya, bangunan tidak

menyembunyikan fakta-fakta dengan hiasan-hiasan yang tidak relevan dalam bentuk gaya-gaya bangunan modern dengan tampilan apa adanya, transparan, dan bersih dari kebohongan-kebohongan atau hal-hal yang tidak prinsipil. Estetika akan tercipta secara tersendiri melalui kejujuran visual bangunan. Kelemahannya: memerlukan penambahan atau pelengkap serta dipertanggungjawabkan dan dijelaskan dengan kaidah-kaidah estetika arsitektur. Contoh: lokomotif, mobil, kapal, dan pesawat udara



Gambar 29. Contoh Analogi Mekanik

i) Analogi Programatik

sering disebut dengan pendekatan rasionalistik, logis, sistematis, atau parametric terhadap perancangan arsitektur. Merancang bukanlah suatu pemikiran yang intuitif tapi suatu proses dan prosedur yang sistematis.



Gambar 30. Contoh Analogi Programatik

j) **Analogi Adhocis**

- a. **Penciptaan** arsitektur dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh, tanpa membuat tujuan pada suatu cita-cita tertentu.
- b. **Tidak** terdapat pedoman baku dalam merancang
- c. **Pertimbangan** biaya yang terbatas.
- d. **Adhoc**: khusus untuk suatu maksud



Gambar 31. Contoh Analogi Adhocis

k) **Analogi Bahasa Pola**

Konsep yang mengidentifikasi pola-pola bahan dari kebutuhan-kebutuhan dan jenis-jenis bahan dari bangunan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan tersebut. Dasar pertimbangan: secara biologis manusia serupa dalam suatu kebudayaan namun terdapat kesepakatan-kesepakatan dalam perilaku dan bangunan.



Gambar 32. Contoh Analogi Bahasa Pola

1) Analogi Dramaturgi

- **Arsitektur** dianggap sebagai sebuah pentas panggung, manusia sebagai pemain dan bangunan merupakan panggung tempat pentas.
- **Arsitek** sebagai dalang yang mengatur jalan cerita dengan memberikan petunjuk-petunjuk visual.
 - **Dari sudut pandang actor**, menyediakan alat-alat perlengkapan dan kesan-kesan yang diperlukan serta perabotan-perabotan disusun secara teratur.
 - **Dari sudut pandang darmawan**, arsitek mengatur pergerakan pemeran ke suatu arah dengan memberikan petunjuk-petunjuk visual.



Gambar 33. Contoh Analogi Dramaturgi

2) **Metafora**

Konsep yang menggunakan ungkapan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengidentifikasi suatu hubungan antara benda tertentu dengan desain arsitektur. Hubungan bentuk dan pola

Prinsip-prinsip metafora:

- Memindahkan keterangan dari suatu objek ke objek lain
- Melihat sesuatu objek seakan-akan suatu hal yang lain
- Mengganti focus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi

Manfaat metode metafora:

- Melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain
- Mempengaruhi terciptanya berbagai interpretasi
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali pada pengertiannya
- Dapat menghasilkan karya arsitektur yang ekspresif

Menurut Anthony C. Antoniades (1990) dalam *Poetic of Architecture: Theory of Design*, metafora terdiri dari:

- a. **Intangible Methapors**, metafora yang berdasarkan pada konsep, ide, hakikat manusia, dan nilai-nilai, seperti: individualism, naturalism, komunikasi, tradisi dan budaya
- b. **Tangible Methapors**, metafora yang berdasarkan pada aspek-aspek visual serta karakter tertentu dari suatu objek, seperti rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.
- c. **Combined Methapors**, penggabungan intangible methapors dan tangible methapors.

Metafora GENDER

1. Gender Pria, perumpamaan berbentuk kotak-kotak, kesan solid, kuat, dan kaku
2. Gender Wanita, perumpamaan berbentuk kurva atau lengkung, berkesan dinamis, indah dan eksotis



Gambar 34. Contoh Intangible Methapor



Gambar 35. Contoh Tangible Methapor



Gambar 36. Contoh Combined Methapor



Gambar 37 . Contoh Metafora Gender Pria



Gambar 38. Contoh Metafora Gender Wanita

3) Esensi (Hakikat)

Konsep yang mengandung pengertian aspek yang paling penting dan intrinsik dalam desain. **Merupakan hasil penemuan dan identifikasi pokok masalah**



Gambar 39. Contoh Konsep Hakikat

4) Programatik (Pragmatik)

Konsep yang dikembangkan pada persoalan-persoalan yang pragmatis yang diidentifikasi dari program sebuah bangunan.

Merupakan tanggapan langsung dari pemecahan masalah



Gambar 40. Contoh Konsep Programatik

5) **Utopia (Cita-cita ideal)**

Konsep yang mengungkapkan cita-cita idealis yang ekstrim.

Merupakan cita-cita tertinggi sang arsitek



Gambar 41. Contoh Konsep Utopia

BAB III PENDEKATAN-PENDEKATAN DALAM PERANCANGAN

3.1 Topik 1: Pendekatan Ekonomi

Faktor Tanah dan Tempat

- Penggunaan tertinggi dan terbaik: efisiensi penggunaan lahan
- Parkir dan Sirkulasi: tata letak parkir dan sirkulasi yang efisien
- Fasilitas dan Utilitas: strategi dalam mensiasati penyediaan fasilitas dan tata letak utilitas
- Kenyaman: faktor lingkungan sekitar
- Estetika: aspek keindahan lingkungan sekitar
- Rancangan dan Citra Alam: kondisi alam thd rancangan

Pemasaran

- Citra: gambaran terhadap kondisi bangunan dan lingkungan sekitar
- Kenyaman: memberikan nilai kenyamanan pada penghuninya
- Rancangan Bangunan: rancangan memberikan nilai
- Rancangan Unit-unit: strategi dalam pembangunan tiap unit

Sistem Bangunan dan Proses Konstruksi

- Nilai Teknis: strategi dalam pembangunan
- Standarisasi: manajemen dalam menggunakan standar pembangunan dan konstruksi
- Proses Konstruksi Pengganti: penggunaan konstruksi yang tahan lama

Operasional dan Daur Ulang

- Pertimbangan teknologi: teknologi yang tepat dan ekonomis
- Perawatan dan perbaikan: ekonomis dalam maintenance
- Fleksibilitas dan perluasan: strategi dalam penggunaan dan pengembangan
- Efisiensi Fungsional: fleksibilitas fungsi
- Konservasi energi: penggunaan energi yang terbarukan

3.2 Topik 2: Pendekatan Iklim

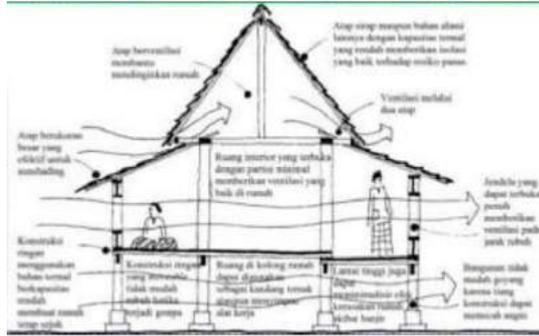
a. Iklim Matahari

Banyak sedikitnya sinar matahari yang di terima oleh permukaan bumi (iklim tropis, subtropis, dan kutub)

Aspek	Iklim tropis (2 musim)	Iklim subtropis (4 musim)
Building material	Dengan konstruksi yang ringan kapasitas termal cukup memberikan sedikit kehangatan dan mengurangi dingin pada malam hari. Ruang atap pada rumah tradisional adalah sarana ventilasi pada struktur atap.	Ruang atap pada rumah adalah penahan aliran udara dan memerlukan ventilasi lain.
Lay out	Rumah di tata secara acak. Kondisi ini memungkinkan adanya sirkulasi udara yang tidak akan terbagi secara kuat Bukaan dibuat langsung memudahkan aliran udara dan merupakan ventilasi silang yang bagus.	Tertata berjajar, membentuk blok-blok, menciptakan aliran udara yang deras dan tidak merata Ruang-ruang yang rumit dan memiliki sekat-sekat antar ruang sehingga menahan aliran udara dan menghambat ventilasi silang pada rumah.
Vegetasi	Menggunakan pohon kelapa dan pohon tinggi lain memiliki naungan yang baik dan tidak menghambat gerakan angin pada ketinggian rumah.	Menghalangi gerakan angin pada ketinggian rumah setelah membagi kekuatannya.
Overhangs and exposed vertical areas	Penghalang lebih besar dan bukaan vertikal kecil	Sinar matahari dapat menembus secara langsung
Silau	Silau terkendali oleh tutup atap yang besar	Silau dari pantulan area yang keras dan dinding luar rumah lain menyebabkan ketidaknyamanan



Rumah Tradisional Gadang



Rumah Tradisional Suku Bugis



Kampus Brawijaya, Malang



Mesiniaga Tower



Wisma Darmala



Gambar 42. Perwujudan Arsitektur dengan Pendekatan Iklim Setempat

b. Iklm Fisis

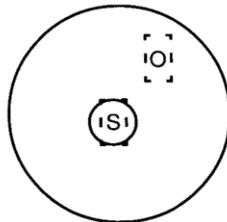
Didasarkan pada keadaan yang ada di muka bumi, baik mengenai daratan, lautan, relief muka bumi, angin, maupun arus laut



3.3 Topik 3: Pendekatan Budaya

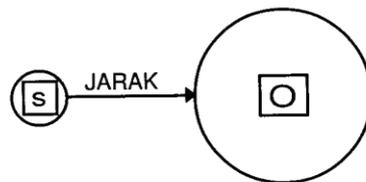
a. Tiga tahap Kebudayaan: Manusia – Alam

- 1. Tahap Mistis



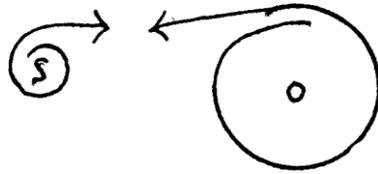
Tahapan sikap manusia yang merasakan dirinya dikepong oleh kekuatan alam (gaib) disekitarnya. Manusia berpartisipasi dengan daya kekuatan alam hingga tidak mempunyai identitas.

- 2. Tahapan Ontologis



Tahapan sikap manusia yang melepaskan diri dari kepongungan kekuatan alam.
Manusia mengambil jarak terhadap alam & segala kekuatannya, mulai mencari dasar hakekat segala sesuatu (logika).

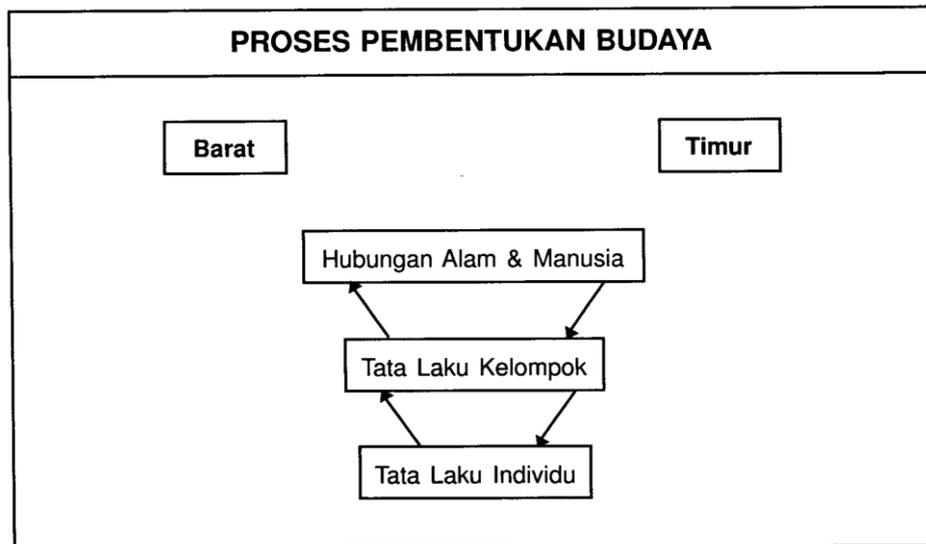
3. Tahap Fungsional

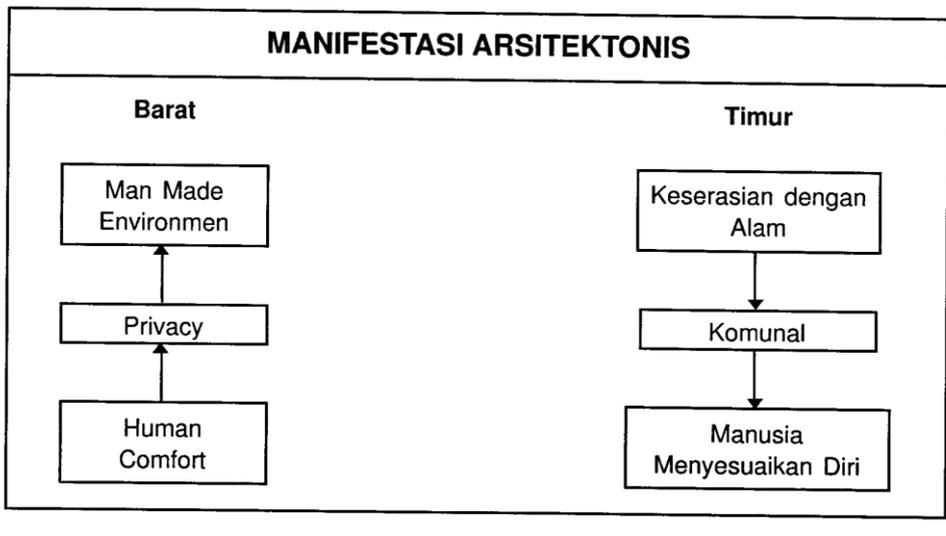
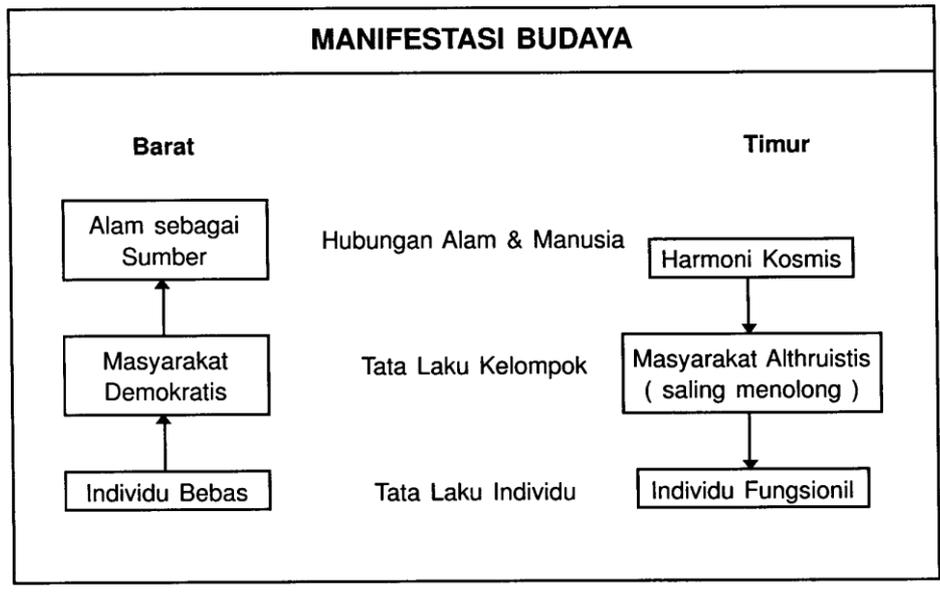


Tahap manusia tidak lagi sekedar mengambil jarak terhadap obyek penelitiannya (alam), tetapi mulai mengadakan hubungan dengan cara-cara yang baru terhadap sesuatu dalam lingkungannya. Manusia & alam saling terbuka & mulailah tahap eksploitasi / pemanfaatan terhadap alam.

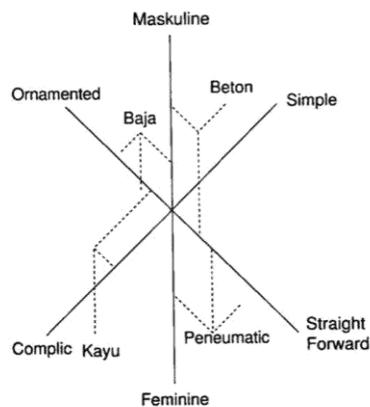
Filsafat Timur dan Barat

	FILSAFAT TIMUR	FILSAFAT BARAT
LINGKUP	<ul style="list-style-type: none"> Melihat obyek dalam Makro kosmos. Ingin menyesuaikan diri dengan alam. 	<ul style="list-style-type: none"> Melihat obyek dalam mikro kosmos. Ingin menguasai & memanfaatkan alam.
ARAH	<ul style="list-style-type: none"> Berkembang ke arah spiritual Kabur 	<ul style="list-style-type: none"> Berkembang dengan pengutamaan nalar Jelas
BENTUK PERKEMBANGAN	Secara Siklus	Secara garis lurus
SIFAT	Spiritualistis	Materialistis & Rasionalistis





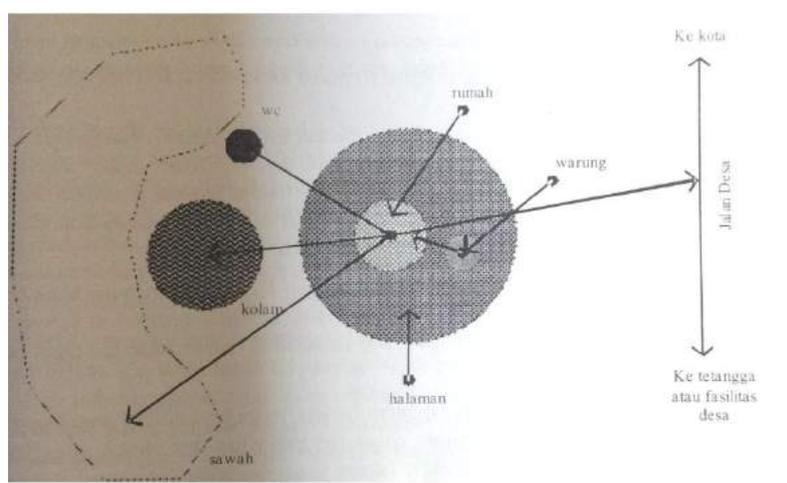
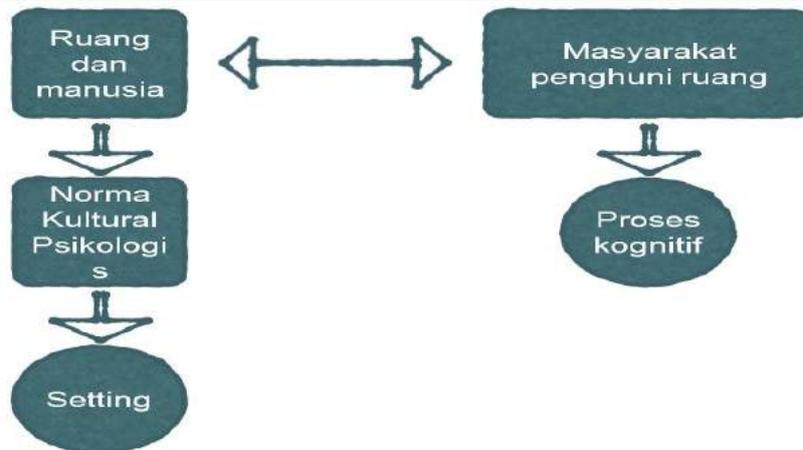
3.4 Topik 4: Pendekatan Teknologi



- Maskulin : kesan keras, kokoh & kasar
- Feminime : kesan halus, lembut & hangat
- Complicated : rumit & perlu pengolahan
- Simple : sederhana
- Ornamented : mudah dibentuk
- Straight Forward : dapat dipakai langsung

Beton → Masculine - Simple - Straight Forward
Baja → Masculine - Ornamented - Complicated
Kayu → Feminine - Ornamented - Complicated
Pneumatik → Feminine - Simple - Stright Forward

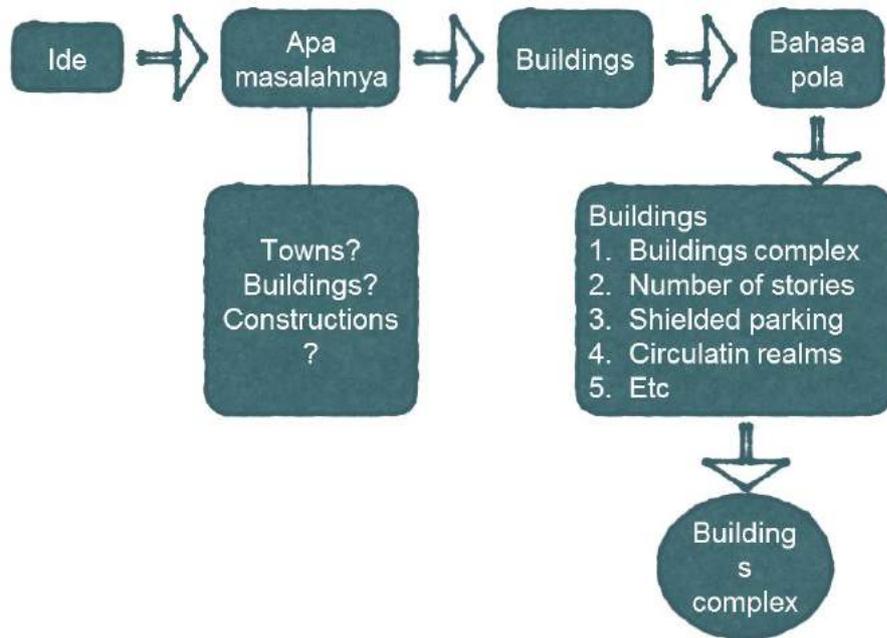
3.5 Topik 5: Pendekatan Perilaku



Contoh sistem setting petani di desa

3.6 Topik 6: Pendekatan Bahasa Pola

- Menekankan pada manipulasi data dan informasi awal dan hasil akhir dari suatu perancangan dari pada proses perancangan itu sendiri. Sumber idenya adalah murni dari pemikiran arsitek dan cenderung bersifat blackbox
- Mencoba untuk memecahkan masalah agar desain dapat dimulai



4.1 Topik 1: Pengertian Transformasi

- a. Secara etimologis : perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dsb)
- b. Menurut Webster Dictionary (1970): perubahan menjadi sesuatu, sebagai proses pemalihan total dari suatu bentuk menjadi sebuah sosok baru yang dapat diartikan sebagai tahap akhir dari sebuah proses perubahan, sebagai sebuah proses yang dijalani secara bertahap baik factor ruang dan waktu yang menjadi hal yang sangat mempengaruhi dalam perubahan tersebut.
- c. Menurut D'Arcy Thompson : sebuah proses fenomena perubahan bentuk dalam keadaan yang berubah-ubah, dengan demikian transformasi terjadi secara tak terbatas.
- d. Menurut Jorge Silvetti : tindakan perubahan yang dilakukan terhadap elemen-elemen ataupun aturan-aturan (codes) yang ada dengan cara penyimpangan, pengelompokan kembali, yang mana mengacu pada keaslian dan diharapkan menghasilkan arti yang baru.
- e. Menurut Laseau (1980): katagori tranformasi yaitu:
 1. Transformasi geometri: bentuk geometri yang berubah dengan komponen pembentuk dan fungsi ruang yang sama
 2. Transformasi ornamental: dengan menggeser, memutar, mencerminkan, melipat, menjungkirbalikan, dll
 3. Transformasi kebalikan: pembalikan citra pada figure objek yang akan ditransformasikan di mana citra objek yang dirubah menjadi citra sebaliknya.
 4. Transformasi merancukan: kebebasan perancang dalam beraktifitas.
- f. Menurut Anthony Antoniades (1990): sebuah proses perubahan secara berangsur-angsur sehingga sampai tahap ultimate, perubahan dilakukan dengan cara memberi respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal yang akan mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui proses penggandaan secara berulang-ulang atau melipatgandakan

4.2 Topik 2: Strategi Transformasi

a. Strategi Tradisional

Evolusi progresif dari sebuah bentuk melalui penyesuaian langkah demi langkah terhadap batasan-batasan yaitu:

- Eksternal: site, view, orientasi, arah angin, kriteria lingkungan
- Internal: fungsi, program ruang, kriteria structural
- Artistik: kemampuan, kemauan dan sikap arsitek untuk memanupulasi bentuk, berdampingan dengan sikap terhadap dana dan pragmatis lainnya.

Contoh bentuk bangunan mengikuti bentuk site



Gambar 43. Bodegas Protos Winery



Gambar 44. 747 Wing House



Gambar 45. Lyset Paa Lista



Gambar 46. Rumah Suku Bajau



Gambar 47. Rumah Gadang Minangkabau



Gambar 48. Rumah Igloo

b. Strategi Peminjaman (borrowing)

Meminjam dasar dari bentuk lukisan, patung, objek benda-benda lain, mempelajari property dua dan tiga dimensinya, dengan focus pada makna melalui kelayakan aplikasi dan validasinya. Strategi peminjaman disebut juga sebagai “pictorial transferring (pemindahan rupa)” dan pictorial metaphora (metafora rupa)”



Lukisan Le Jour
Karya Georges Braque

kubisme

- Menyajikan lukisan tidak hanya dari satu sudut pandang, tetapi dalam berbagai sisi, termasuk sisi yang seharusnya tidak terlihat dalam lukisan.
- Komposisi visual objek tidak sepenuhnya abstrak.
- Fragmentasi dari kontur-kontur dalam “kubus” angular.



Lukisan Girl With Mandolin
Karya Pablo Picasso

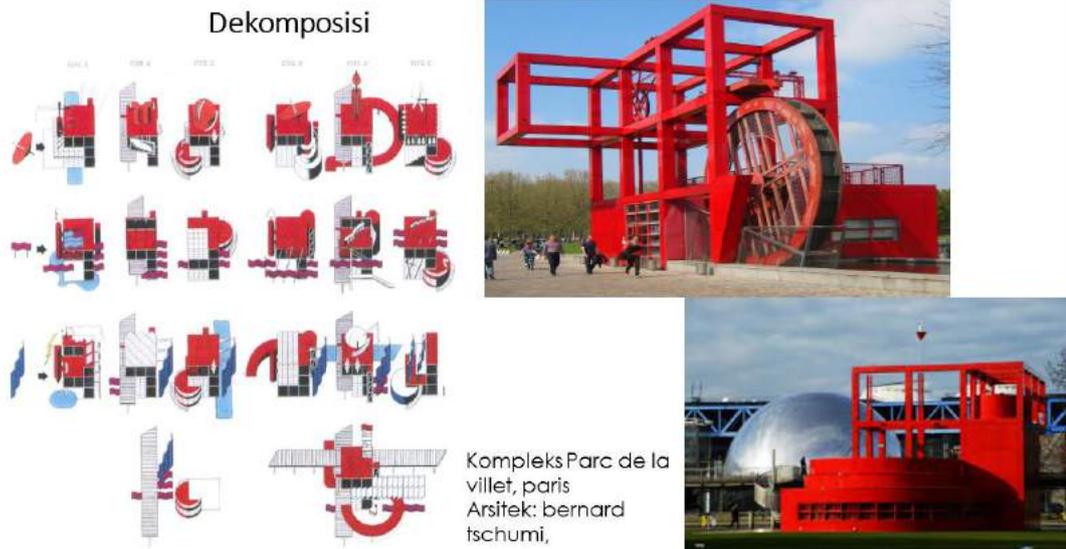


Villa Savoye, Prancis.
Arsitek: Le Corbusier

Gambar 49. Model Pemindahan Rupa

c. Strategi Dekonstruksi (dekomposisi)

Suatu proses di mana sebuah susunan yang ada dipisahkan untuk dicari cara baru dalam kombinasinya dan menimbulkan sebuah kesatuan baru dengan strategi structural dalam komposisi yang berbeda



Gambar 50. Model Dekomposisi

Faktor-faktor dalam Strategi Transformasi

1. Skala
Pengecilan dan pembesaran bentuk memperhatikan komposisi yang benar, sehingga hasil tranformasi dapat diterima dengan statistic dan visual.
2. Keterkaitan antar bagian (Whole vs parts)
Setiap bagian dalam hal ini ruang dan fungsinya mempunyai peranan dan pengaruh yang penting dalam tranformasi bentuk secara keseluruhan.
3. Pengaruh Eksternal
Pengaruh luar dan lingkungan senantiasa mempengaruhi transformasi.
4. Semantik (bahasa visual)
Didasari pada konotasi visual berupa bentuk, wujud, jenis, sosok, outline, dan silhouette serta pernyataan proses pembentukan yaitu susunan, wadah, pengkristalan, perubahan bentuk, sosok dan arah.

BAB V DESKRIPSI TUGAS

5.1 Deskripsi Tugas I:

Identifikasi Tema dan Konsep Dasar melalui studi perseden pada minimal 3 (tiga) bangunan bertema *hospitality architecture* (fungsi: menyesuaikan dengan Mata Kuliah Desain Arsitektur 4) dengan ketentuan adalah sebagai berikut:

1. Fungsi bangunan dari ke-tiga bangunan tersebut adalah berbeda
2. Setiap mahasiswa mengkaji tema dan konsep dasar dari perwujudan ruang dan bangunan tersebut
3. Metode yang dipergunakan adalah metode empiris dan logis
4. Dipresentasikan di depan kelas dan dikumpul dalam bentuk paper (format pdf)

5.2 Tugas II:

Merumuskan tema dan konsep dasar pada fungsi bangunan bertemakan *hospitality architecture* (menyesuaikan dengan fungsi bangunan pada Mata Kuliah Desain Arsitektur 4), dengan ketentuan tugas adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan latar belakang dan tujuan dari topic perancangan
2. Merumuskan kondisi ideal dari topic yang dirancang (pendekatan konsep atau teori)
3. Merumuskan program ruang ruang dan program tapak yang sederhana
4. Merumuskan tema dan konsep dasar
5. Mensintesisikan dalam bentuk transformasi konsep tapak dan bangunan.
6. Tugas ini merupakan tugas individu dan penilaian melalui “**presentasi**” di depan kelas.
7. Luaran akhir tugas yaitu Booklet dengan format terlampir

Layout Presentasi

Bab I Pengantar

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Tujuan
- 1.3 Teori/Konsep Relevan
- 1.4 Program Ruang dan Tapak

Bab II Tema Dan Konsep Dasar

- 2.1 Perumusan Tema dan Konsep Dasar
- 2.2 Skenario Tema dan Konsep Dasar

Bab III Sintesis

- 3.1 Konsep Entrance
- 3.2 Konsep Pola Massa
- 3.3 Konsep Ruang Luar (minimal 1 ruang luar)
- 3.4 Konsep Tampilan Bangunan (axonometri)
- 3.5 Konsep Ruang Dalam (potongan orthogonal)
- 3.6 Gambar Perspektif Eksterior dan Interior

Luaran Akhir

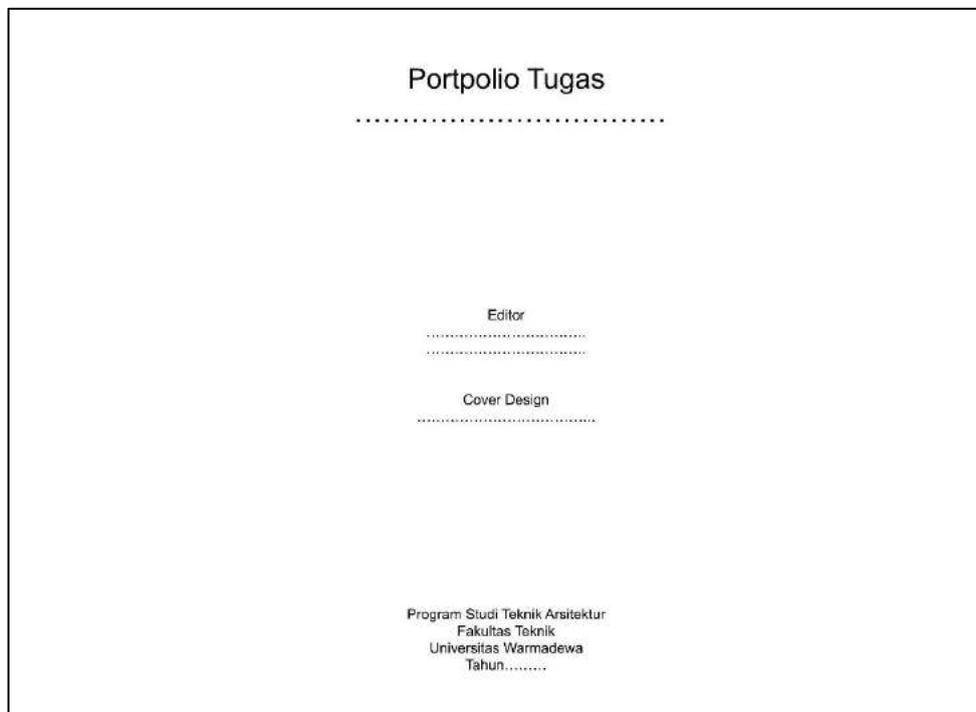
1. **Membuat *booklet* sebagai resume Tugas II**
2. Masing-masing kelas membuat 1 (satu) exemplar *Booklet*
3. Sistematika isi:
 - a. Halaman Depan (**Lampiran 1**)
 - b. Halaman Dalam (**Lampiran 2**)
 - c. Kata Pengantar (dibuat oleh Dosen Pengampu)
 - d. Daftar Isi
 - e. Mahasiswa 1
Mahasiswa 2
Mahasiswa 3
Mahasiswa ke-n

Substansi yang dibahas pada masing-masing mahasiswa adalah: Tujuan Proyek, Konsep Dasar dan Tema, Skenario Tema dan KOnsep Dasar, Gambar axonometric, Ortogonal, Perspektif Eksterior dan Interior. Pada bagian ini juga terdapat identitas mahasiswa yang dilengkapi dengan foto.
 - f. Daftar Pustaka

Lampiran 1. Format Halama Depan



Lampiran 2. Format Halama Dalam



DAFTAR PUSTAKA

- Dharma, Agus, "Teori Arsitektur 3" (Seri Diktat Kuliah), Jakarta: Gunadarma
- Duerk, Donna P., 1993. *Architectural Programming: Information Management for Design*, New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Karlen, Mark, 2007. *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang* (Edisi Kedua), Jakarta: Erlangga
- Laksito, Boedhi, 2014. *Metode Perencanaan dan Perancangan Arsitektur*, Jakarta: Griya Kreasi.
- Nuraini, Cut, 2010. *Metode Perancangan Arsitektur*, Bandung: Karya Putra Darwati
- Palmer, Mickey A., 1981. *The Architect's Guide to Facility Programming*, The Institute of Architects, New York: Architectural Record Books.
- Paul Laseau, *Graphic Thinking for Architects and Designers*, Litton Educational Publishing.
- Pena, William; Caudill, William; Focke, John W., 1978. *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*, Boston: Cahners Books International.
- Sanoff, Henry, 1977. *Methods of Architectural Programming*, Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross Inc.
- Snyder, James C., 1997. *Pengantar Arsitektur*, Jakarta: Erlangga
- White, Edward T., 1972. *Introduction to Architectural Programming*, Tucson Arizona: Architecture One Ltd.