

MODUL AJAR
TEORI DAN METODE PERANCANGAN
ARSITEKTUR 4



Dosen Pengampu:

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

Program Studi Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Warmadewa
2020

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, Februari 2020

Menyetujui

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik dan Perencanaan,
Univ. Warmadewa,



Ni Wayan Meidayanti Mustika, S.T., M.T
NIP. 198105192005012002

Penyusun

Dosen Pengampu,

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, Februari 2020

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

CONTEMPORARY CLASSICAL OF JAVA

PERPUSTAKAAN DWARAPALA UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Analisis perkembangan visi & misi

UM memiliki visi yang diwujudkan dengan simbol verbal The Learning University. Ini diri di mengabdikan dan pembangunan keparipateman, UIN sebagai institusi secara berkesinambungan belajar dan menjadi sumber belajar untuk masyarakat di berbagai aspek. Untuk itu, UIN harus berprestasi dalam berbagai aspek yang berkaitan dan dilaksanakan. Pengembangan dan peningkatan lingkungan belajar menjadi salah satu prioritas utama pengembangan kampus UIN. Pengembangan sebagai komponen sistem di UIN diawali oleh sistem di berbagai aspek dan jaringan.

Conclusion from identification

UM mengimplementasikan Rencana Induk Pengembangan dengan menggunakan landasan filosofis berikut:

- Life long education and lifelong learning
- Learning Culture (Budaya Belajar)
- Education for All

Basis gaya dalam penentuan konsep arsitektur

particular karakter space and

makna sbg simbol arsitektur konteks ruang malang sbg jaringan fisik

Implementasi partikel karakter - open space

komunitas

Open space - Open mind

Multi study student oriented

Itu bisa diartikan bahwa adanya perubahan keseluruhan antara lingkungan budaya dengan lingkungan proses pembelajaran yang akan berwujud sebagai diwujudkan sebagai "kita sebagai diri" dan kita bisa diartikan sebagai "kita sebagai diri" dan kita bisa diartikan sebagai "kita sebagai diri".

Implementasi pada desain ikonik

4 pilar

4 pilar

4 pilar

4 pilar

NEW IMAGE

SMART DYNAMIC: Ais Visual & ruang inovatif, kreatif, transformatif, aktif, apriti akademika

BIPOLAR: komunikasi kemasyarakatan dan berkolaborasi dengan masyarakat luas

OPEN SPACE - OPEN MIND

Page 01

Proses Transformasi Teritorial Tapak

NETWORK - classical point
 Tunas Bunga
 Contemporary
 Vegetasi

GOAL contemporary habitat

Dimensi Estetika dan Filosofis Pada Karya Arsitektur Dwarapala Universitas Negeri Malang

Lapangan bisa dijadikan pelatihan plaza terbuka seni mahasiswa. Memperlihatkan gedung existing dalam pengembangan 2030 yang tidak mudah artinya perlu strategi termasuk penyediaan lahan sebagai bekal pertumbuhan mahasiswa nantinya sehingga meningkatkan daya saing. Maupun penyiapan existing infrastruktur lain di masa mendatang, sehingga konsep arsitektur sustainable tidak menghabiskan ruang namun membangun ruang yang menghasilkan ruang darinya.

Pengembangan fakultas sastra
 (Dapat ahirah dengan hadirnya fakultas sastra yang memberi visualisasi 'Taman' dalam di mana perkembangan diwarapala juga terjadi di Warapala)

Existing perpustakaan
 (Perencanaan pada sebuah art center / student center sehingga 'Taman' diwarapala gedung agar untuk pengembangan masa depan bisa juga diadukan fungsi baru jika memungkinkan)

Nasid UM
 (Arsitektur klasik dwapala juga mengadopsi 'Taman' diwarapala diwarapala UM dengan satu 'Taman' or 'Taman' diwarapala 'Taman')

Pengembangan gedung bersama
 (Berbagai ada ada bangunan yang nantinya bisa juga mengadopsi dari existing perpustakaan maupun perpustakaan diwarapala yang tersebut itu sendiri)

Pengembangan ruang awa
 (Berbagai zona perantara antara diwarapala dan dengan ruang luar perpustakaan diwarapala diwarapala)

TATA LINGKUNGAN

STRUKTURAL

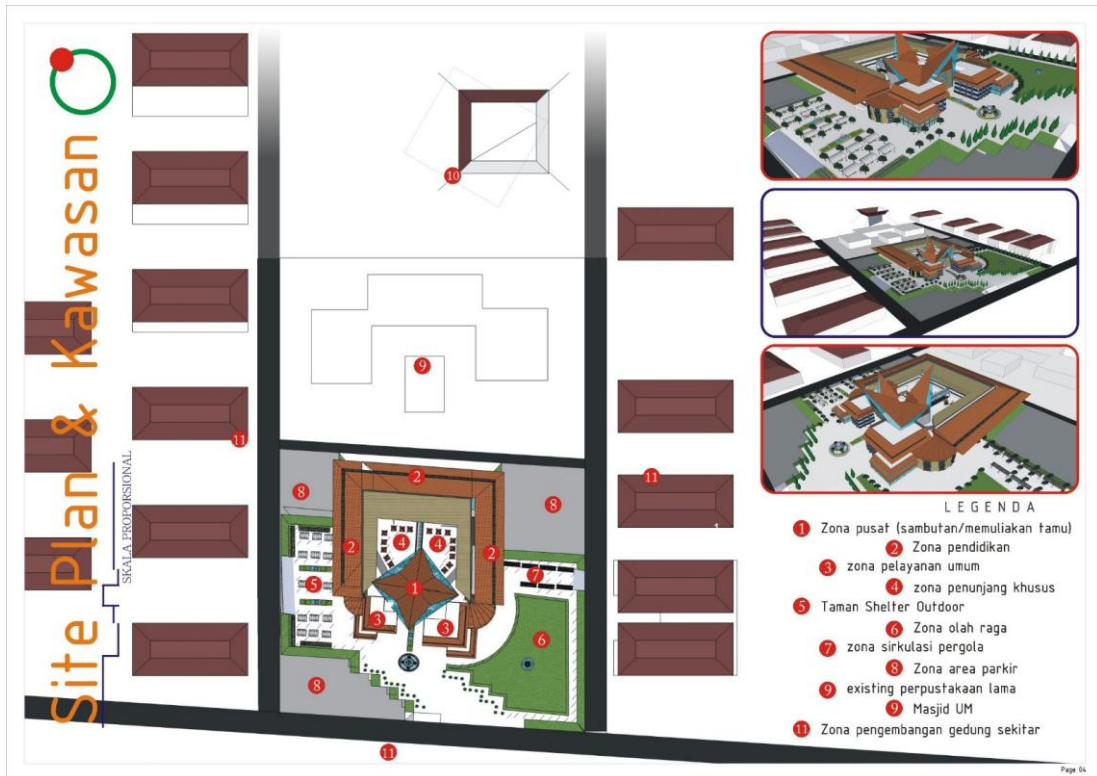
analisa gedung existing stg prapila & pembebasan
 analisa KTR fungsi stg akses yang - masa II stg pembebasan/penyempitan
 unity - sistem - persepsi ruang dalam ruang dan ruang luar
 analisa zona perantara antara diwarapala dan dengan ruang luar perpustakaan diwarapala diwarapala

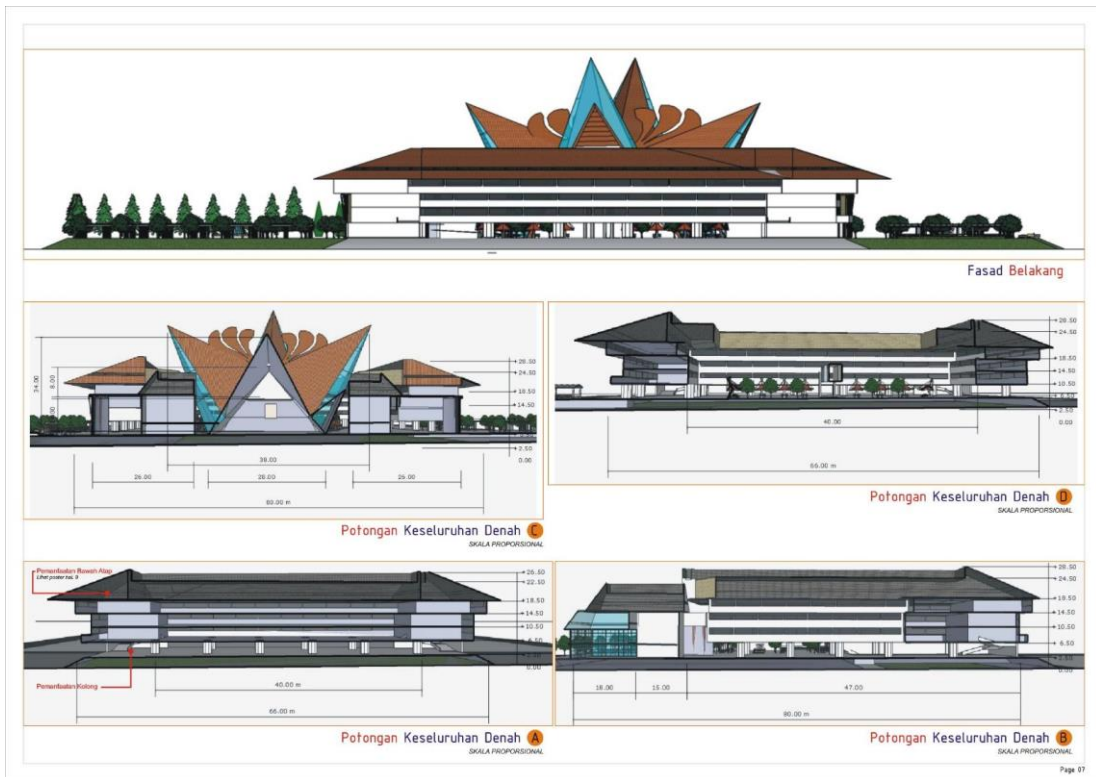
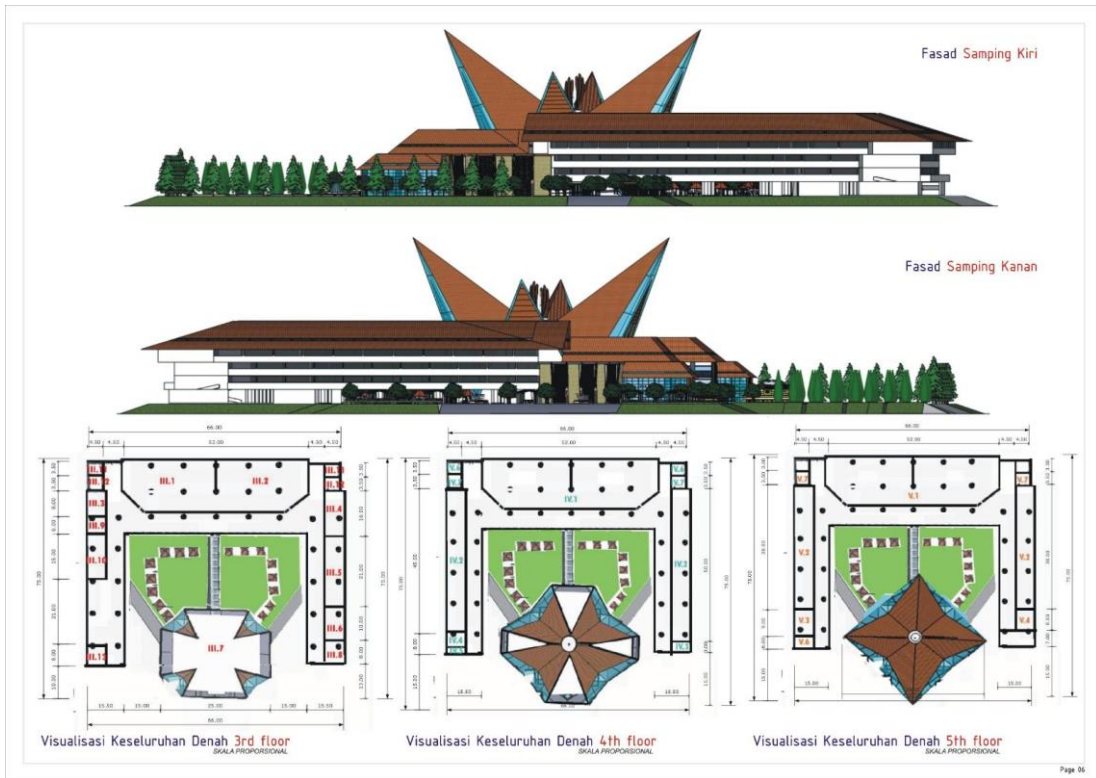
structure of classical massing
 rigid frame structural of later u
 local wisdom - 18 r. balajar 24 jan
 circulation between structure combine

Sistem struktur sebagian besar dibuat multilevel (kolong panggung) yang mengadopsi arsitektur klasik Jawa yang kemudian diadopsi menjadi modern melalui penciptaan organisasinya. Hal ini dikarenakan jenis tanah yang merupakan lembah-bawah sehingga sedemikian perlu kekuatan multi yang stabil dimuka tanah terutama pada lajur masa/gedung yang sering difungsikan nantinya pada ruang-ruangnya. Yaitu pada masa bangunan lajur memanjang yang berbentuk U.

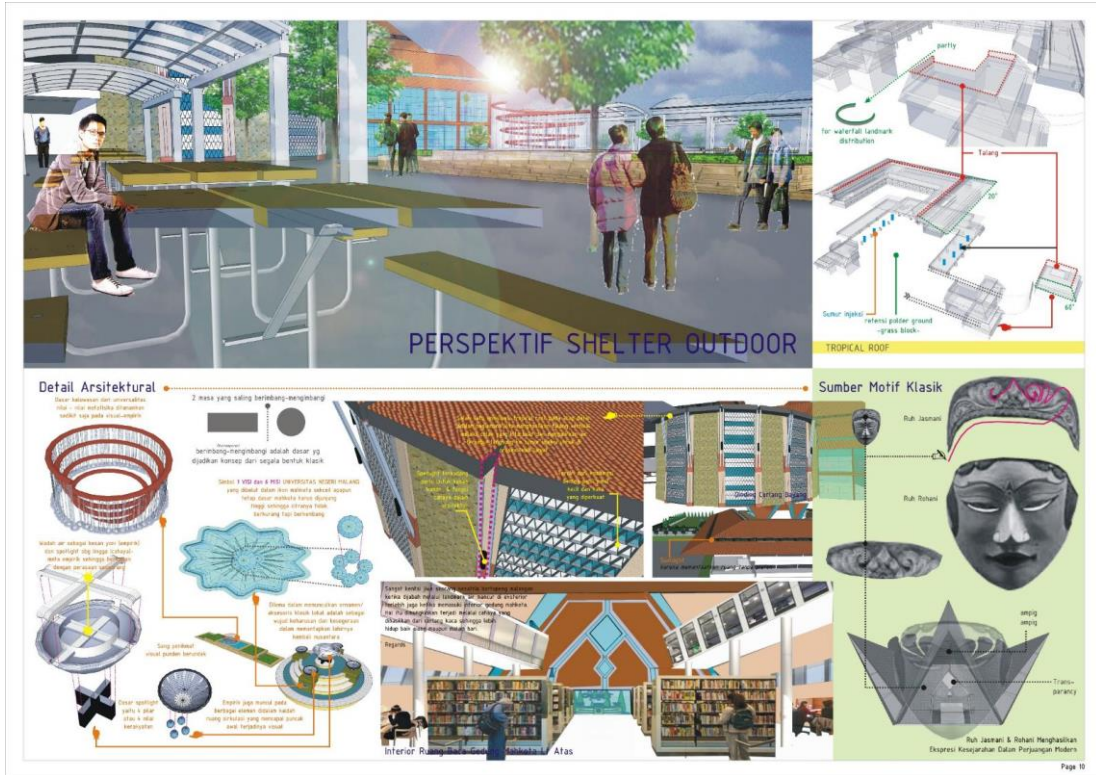
Program Rencana Ruang dan Luas Gedung Perpustakaan Dwarapala

NO	NAMA RUANG	KODE	LUAS / m ²				
LANTAI I							
1	R. Lobi Area	I.1	400	43	R. Penataan Karya Lemah	81.2	700
2	R. Penangan Tas	I.2	100	44	R. Karya Karya Bawah	81.3	60
3	R. Cashier	I.3	40	45	R. Baca Serial	81.4	200
4	R. Sirkulasi Dask	I.4	45	46	R. Koleksi Serial	81.5	282
5	R. Karya Sirkulasi	I.5	39	47	R. Karya Serial	81.6	60
6	R. Informasi Desk	I.6	45	48	R. Falsafah	81.7	200
7	R. Referensi	I.7	95	49	R. Deposit Serial	81.8	50
8	R. Belajar 2x Jam	I.8	390	50	R. Falsafah	81.9	20
9	R. Kapala	I.9	60	51	R. Arsip	81.10	80
10	R. Umroh Kapsul	I.10	12	52	LIFT Barang	81.11	315
11	R. Waki Kepala	I.11	40	53	LIFT Orang	81.12	315
12	R. Tata Uluha	I.12	150	54	Umroh Umam	81.13	48
13	Meeting Room	I.13	100		Jumlah luas lantai I		2463
14	Umroh Pegawai	I.14	24	LANTAI IV			
15	Umroh Umum	I.15	48	55	R. Baca Buku Teks	IV.1	1988
16	Dapur	I.16	25	56	R. Koleksi Buku Teks	IV.2	1000
17	Ruang Kebersihan	I.17	29	57	R. Pungkas	IV.3	40
18	LIFT Barang / Buku	I.18	315	58	Umroh Pegawai	IV.4	25
19	LIFT Orang	I.19	315	59	Umroh Umum	IV.5	48
20	R. Generator	I.20	12	60	LIFT Barang/Buku	IV.6	315
	Jumlah luas lantai I		2463	61	LIFT Orang	IV.7	315
					Jumlah luas lantai IV		2463
LANTAI II							
21	R. Baca Buku Reserve	II.1	400	62	R. Baca Buku Teks	V.1	1000
22	R. Penangan Buku Reserve	II.2	500	63	R. Koleksi Buku Teks	V.2	1000
23	R. Rest Area	II.3	80	64	R. AVA / Digital Center	V.3	300
24	R. Seminar	II.4	39	65	R. Deposit Karya Bawah	V.4	80
25	R. Technical Computer	II.5	40	66	R. Diskusi / Ruang	V.5	125
26	R. Prakeras Digital	II.6	60	67	R. Umroh Umum	V.6	48
27	R. Pengabdian dan Pengolahan	II.7	50	68	LIFT Barang/Buku	V.7	315
28	R. Deposit Pengolahan	II.8	25		Jumlah luas lantai V		2463
29	R. Parkir	II.9	45		Jumlah luas gedung		12215
30	R. Prakeras Buku	II.10	50	RUANG LUAR			
31	R. Training Room	II.11	200	fasilitas			
32	R. Seminar & Trainer	II.12	500	kategori zona			
33	R. Umroh Seminar	II.13	40	69	Parkir Area	Pelayanan Khusus	
34	R. Lobi G. Seminar	II.14	29	70	Taman Olah Raga / Plaza Terbuka	Pelayanan Umum	
35	R. Sound System Seminar	II.15	60	71	Shelter Outdoor Area-out	Pelayanan Umum	
36	R. Gudang A/C	II.16	48	72	Taman Sirkulasi Pergola	Pelayanan Umum	
37	R. Umroh Umum	II.17	87		Shelter Indoor / Ruang Saling I	Pelayanan Khusus	
38	R. Parkir	II.18	12		Ditingsipr oleh bangunan berbentuk U		
39	LIFT Barang	II.19	315	Pengembangan ruang luar seperti teras perantara di beberapa zona, fungsi sebagai / plaza panggung, fungsi sebagai shelter outdoor / gazebo - teras di area fungsi-huge area, diwujudkan agar perantara ini menjadi titik sudut pandang diwarapala arah, termasuk arah belakang karena terdapat existing perpustakaan dengan "two function" lalu kemudian teras / zoning greenway area sebagai beranekaragam zona sering dengan pertumbuhan mahasiswa di Universitas Negeri Malang itu sendiri.			
40	LIFT Orang	II.20	315				
41	R. Kantor CCTV	II.21	12				
	Jumlah luas lantai II		2463				
LANTAI III							
42	R. Baca Karya Bawah	III.1	700				









Gambar 1. Contoh Visual Desain Skematik

BAB II TEMA DAN KONSEP ARSITEKTUR

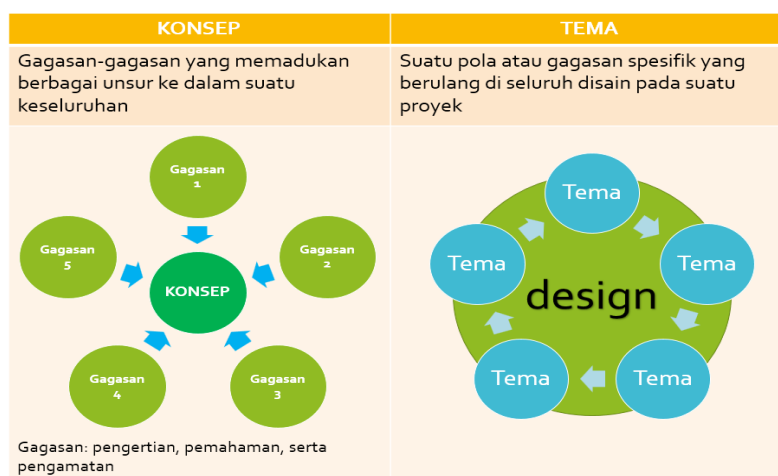
2.1 Topik 1: Pengertian Tema dan Konsep Arsitektur

a. Istilah-istilah dalam tema dan konsep arsitektur

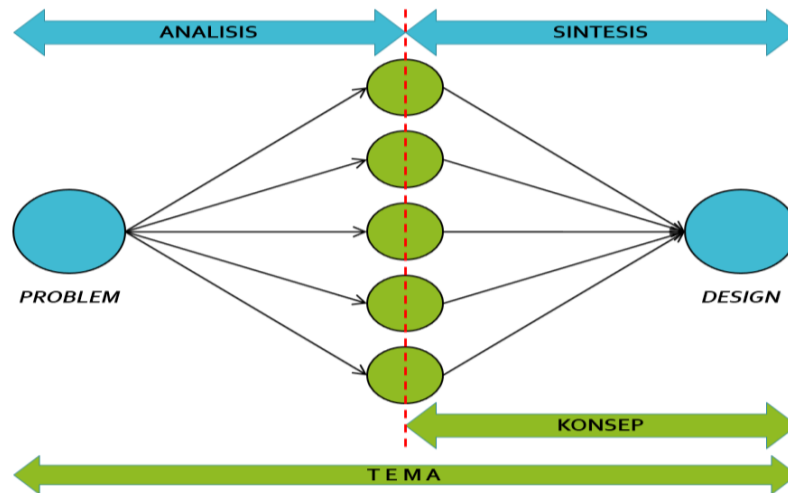
- Gagasan arsitektur: konsep yang telah disederhanakan menjadi sebagai arsitektur formal (seperti siang hari, ruang, urutan ruang, dll)
- Tema: suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh rancangan suatu proyek.
- Gagasan superorganisasi: acuan terhadap konfigurasi geometris umum atau hierarki 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.

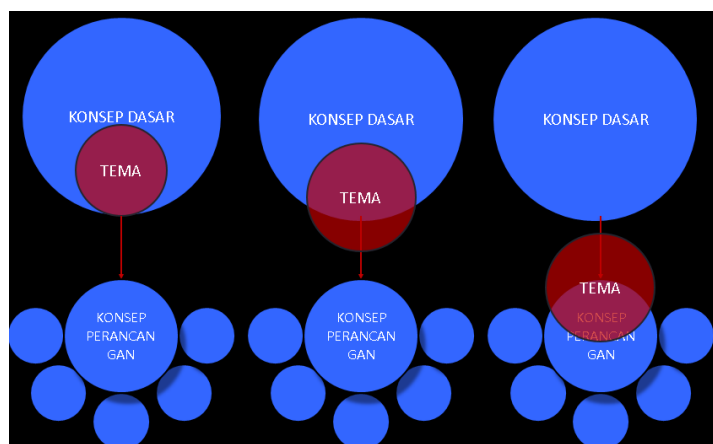
Pemahaman akan tema dalam arsitektur di uraikan di bawah ini:

- 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

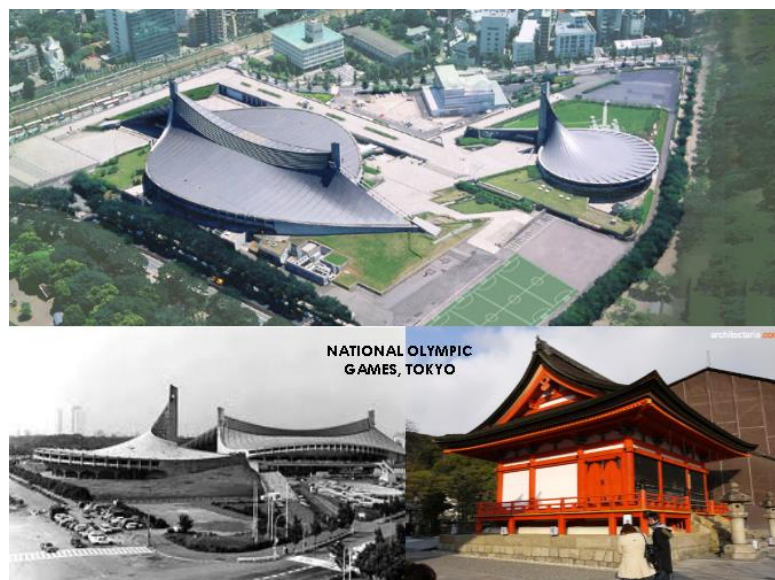
1) Arsitektur Regionalisme

- ← 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

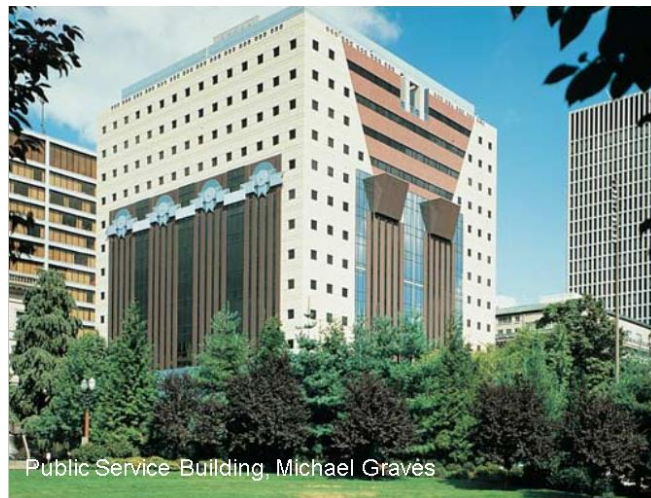
- Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), yang dapat menembus budaya dan geografis.
- Berupa khayalan, idealis
- Bentuk tertentu, fungsional, sehingga bentuk menjadi monoton karena tidak diolah.
- Less is more
- Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak.
- Singular (tunggal), Arsitektur 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



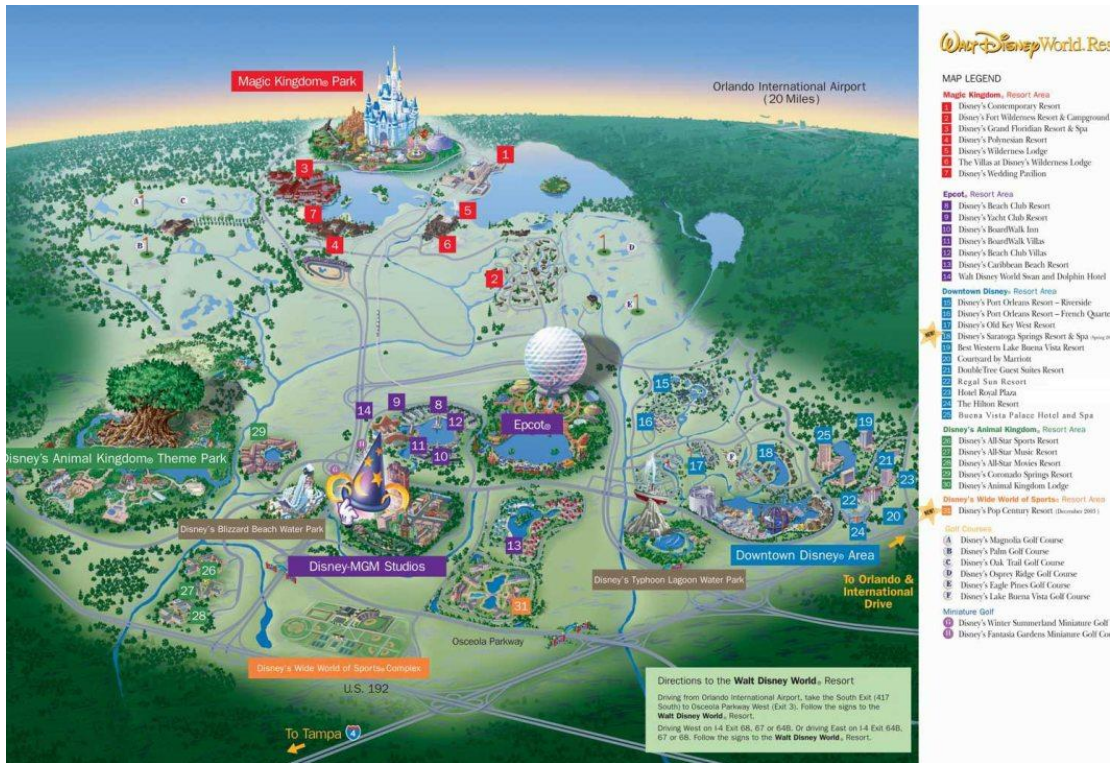
10) Arsitektur Bambu



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.

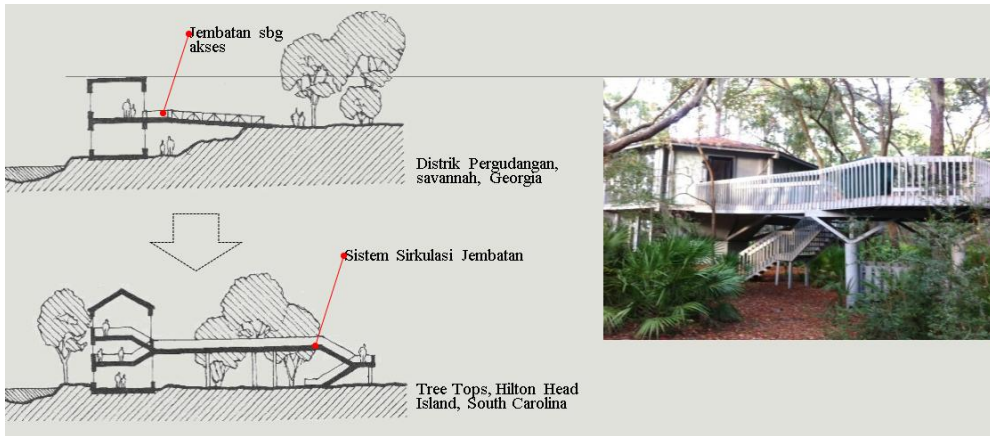
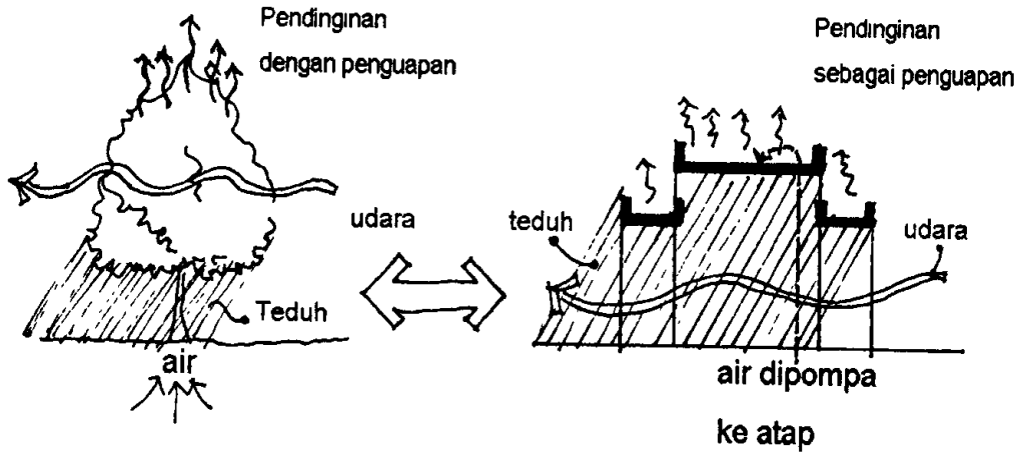
b. Jenis-Jenis Konsep

1) **Konsep Analogi**

Konsep yang mengidentifikasikan 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

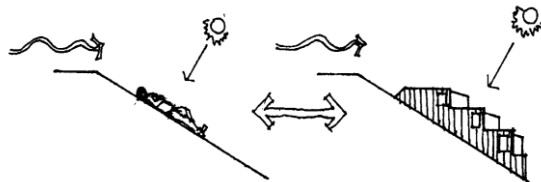
Mebandingkan suatu objek dengan beberapa fungsi pada desain bangunan yang akan di desain, yang bertujuan untuk menstimulasi gagasan desain.



Gambar 19. Contoh Konsep Analogi Langsung

b) Analogi Personal

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

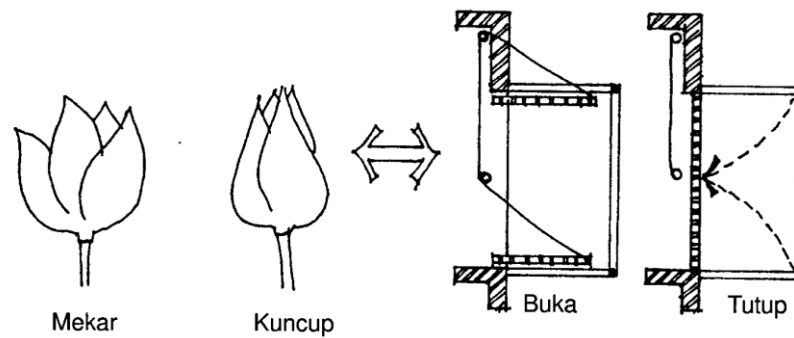




Gambar 20. Contoh Konsep Analogi Langsung

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

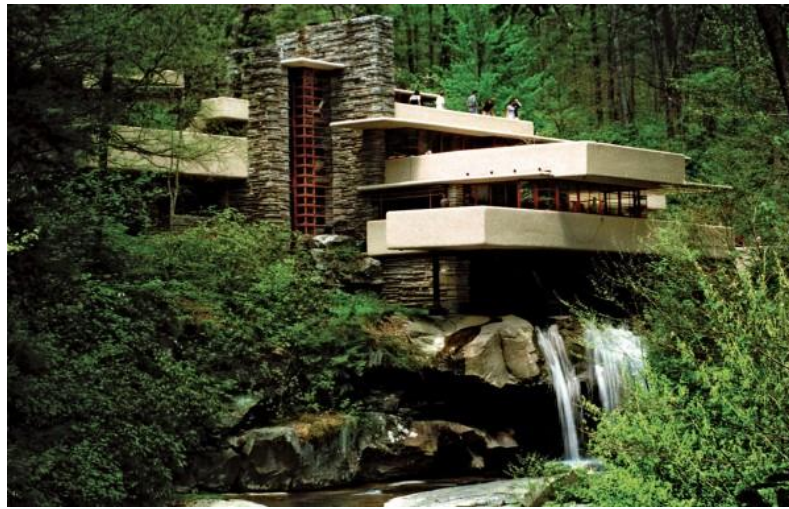
e) **Analogi Biologis**

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.



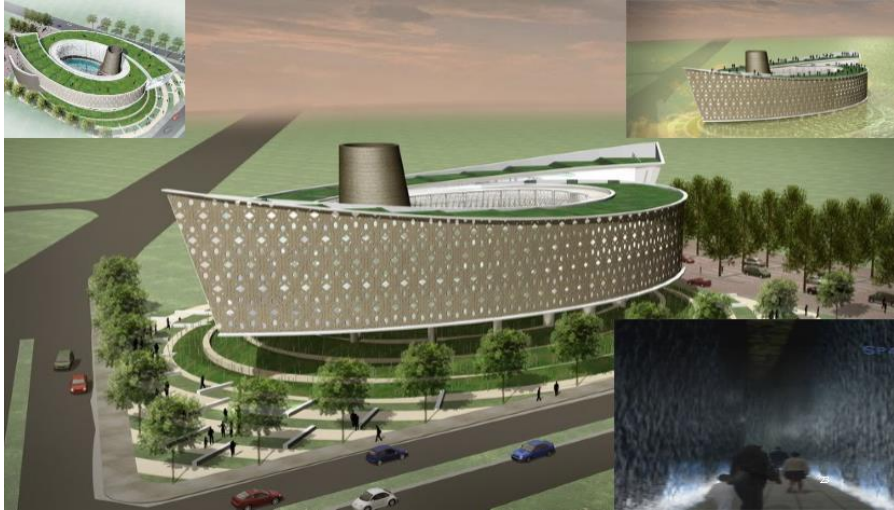
Gambar 24. Contoh Analogi Biomorfik

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)**

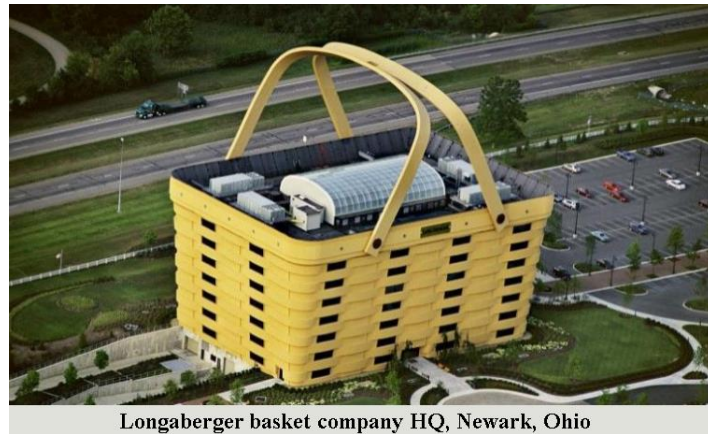
Arsitektur dianggap **tersusun dari unsur-unsur kata** yang di data menurut aturan tertentu, sehingga masyarakat (pengamat) mampu memahami dan menafsirkan apa yang disampaikan oleh arsitektur tersebut.



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

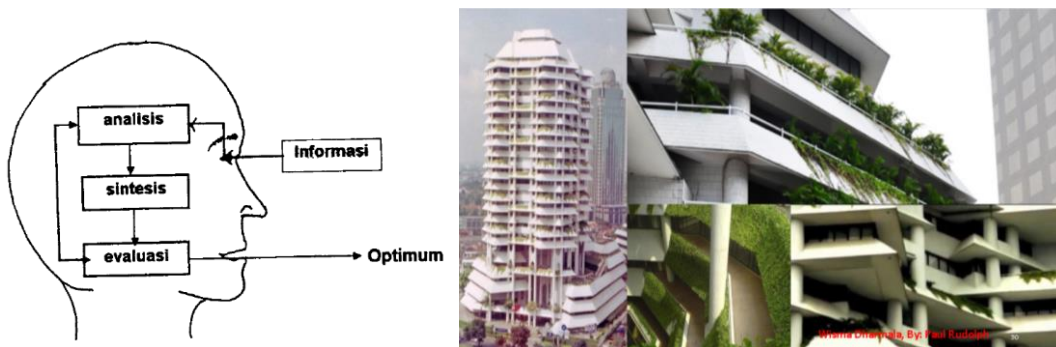
menyembunyikan fakta-fakta dengan hiasan-hiasan yang tidak relevan dalam bentuk gaya-gaya bangunan modern dengan tampilan apa adanya, transparan, dan bersih dari kebohongan-kebohongan atau hal-hal yang tidak prinsipil. Estetika akan tercipta secara tersendiri melalui kejujuran visual bangunan. Kelemahannya: 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

I) 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

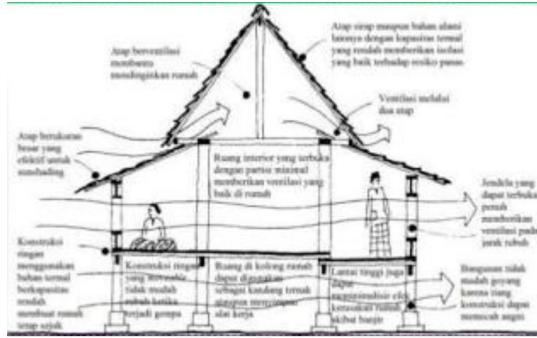
a. Iklim Matahari

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

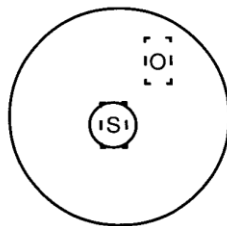
Didasarkan pada keadaan yang ada di muka bumi, baik mengenai daratan, lautan, relief muka bumi, angin, maupun arus laut



3.3 Topik 3: Pendekatan Budaya

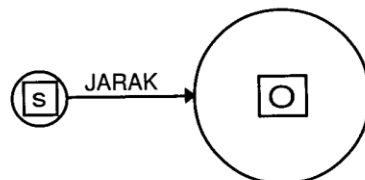
a. Tiga tahap Kebudayaan: Manusia – Alam

1. Tahap Mistis



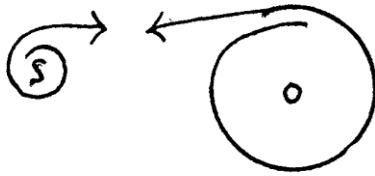
Tahapan sikap manusia yang merasakan dirinya dikepung oleh kekuatan alam (gaib) disekitarnya. Manusia berpartisipasi dengan daya kekuatan alam hingga tidak mempunyai identitas.

2. Tahapan Ontologis



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

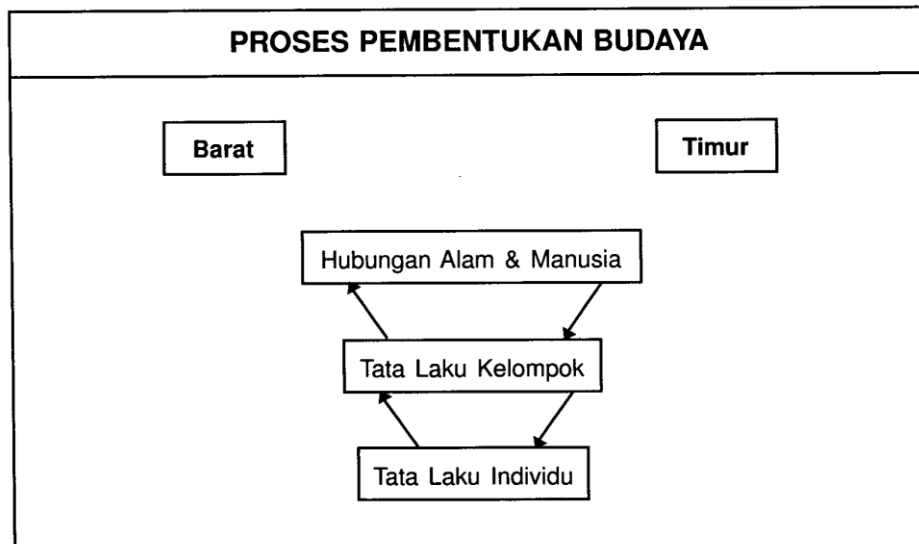
3. Tahap Fungsional

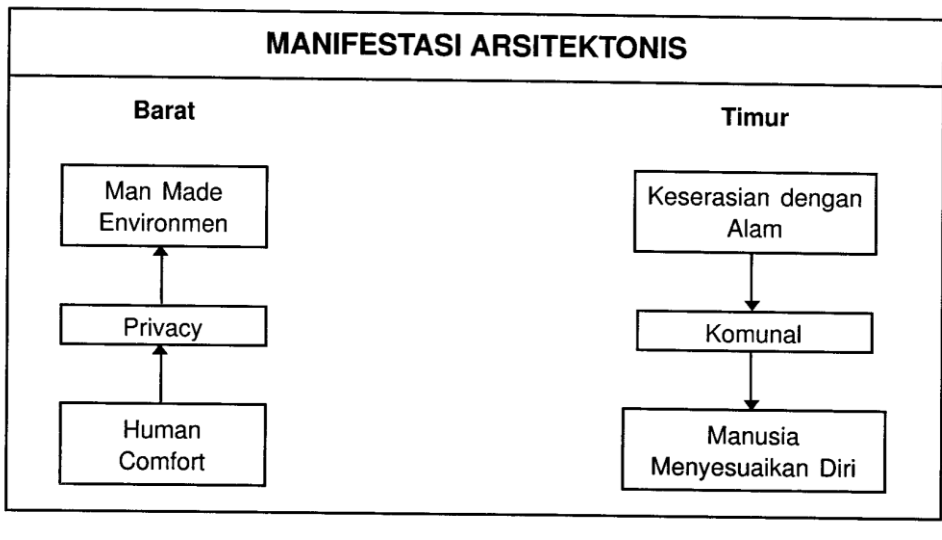
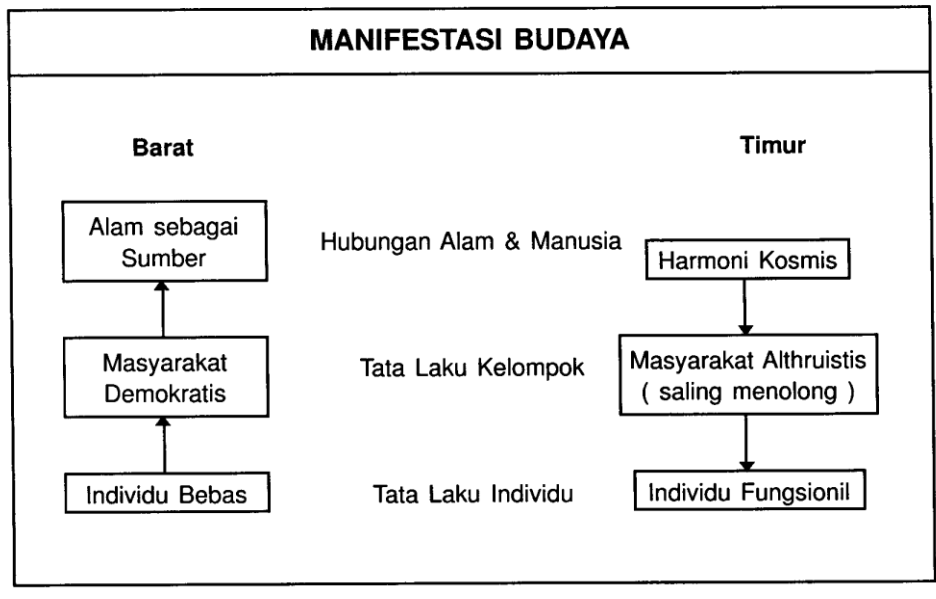


Tahap manusia tidak lagi sekedar mengambil jarak terhadap obyek penelitiannya (alam), tetapi mulai mengadakan hubungan dengan cara-cara yang baru terhadap sesuatu dalam lingkungannya. Manusia & alam saling terbuka & mulailah tahap eksploitasi / pemanfaatan terhadap alam.

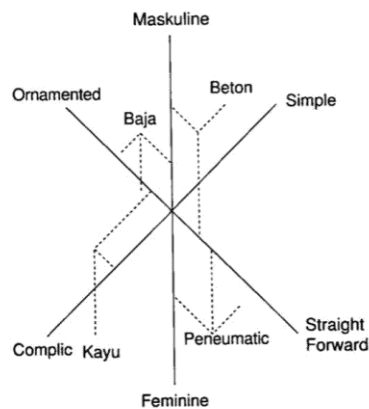
Filsafat Timur dan Barat

	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





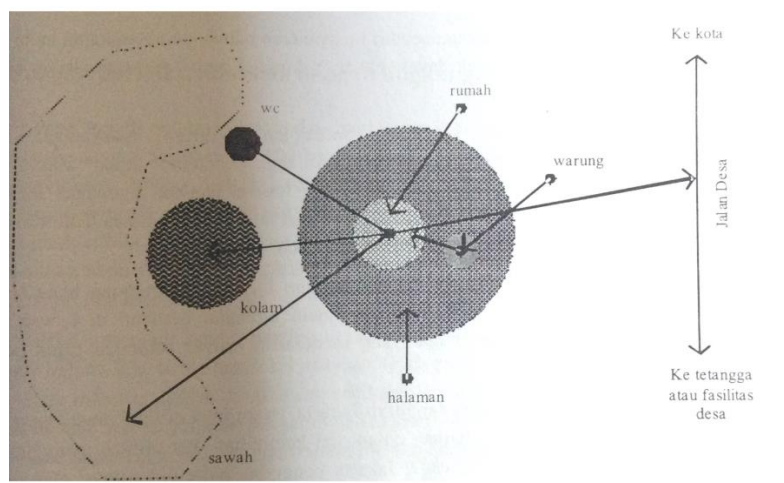
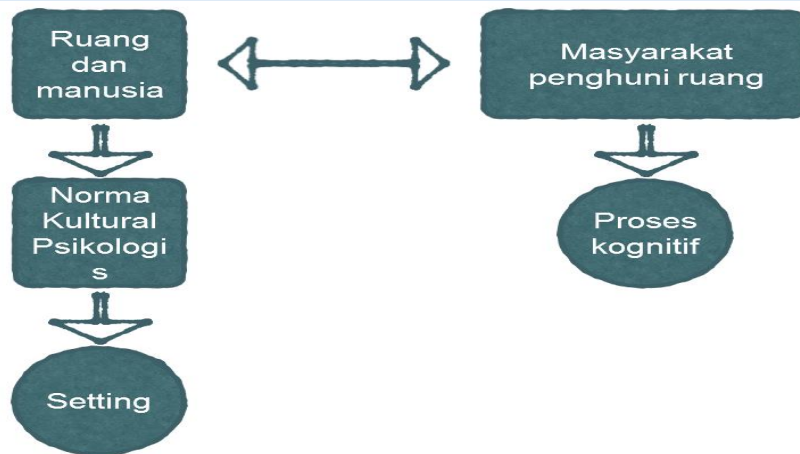
3.4 Topik 4: Pendekatan Teknologi



- 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 - Straight Forward

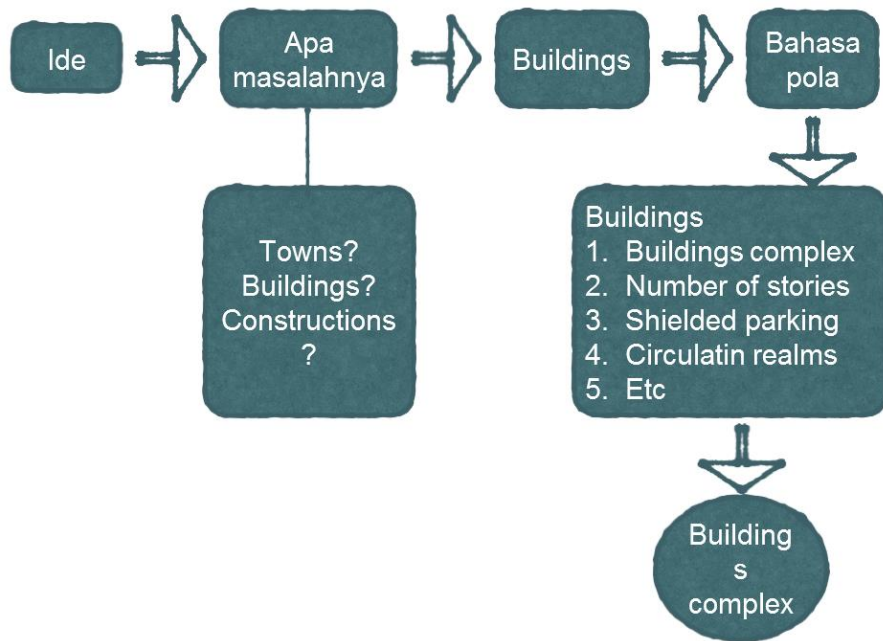
3.5 Topik 5: Pendekatan Perilaku



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 Silveti : 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



- Proyek ini terletak di perbukitan terpencil Malibu, California.
- View lembah, pemandangan pengunungan dan samudra pasifik
- Topografi unik

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

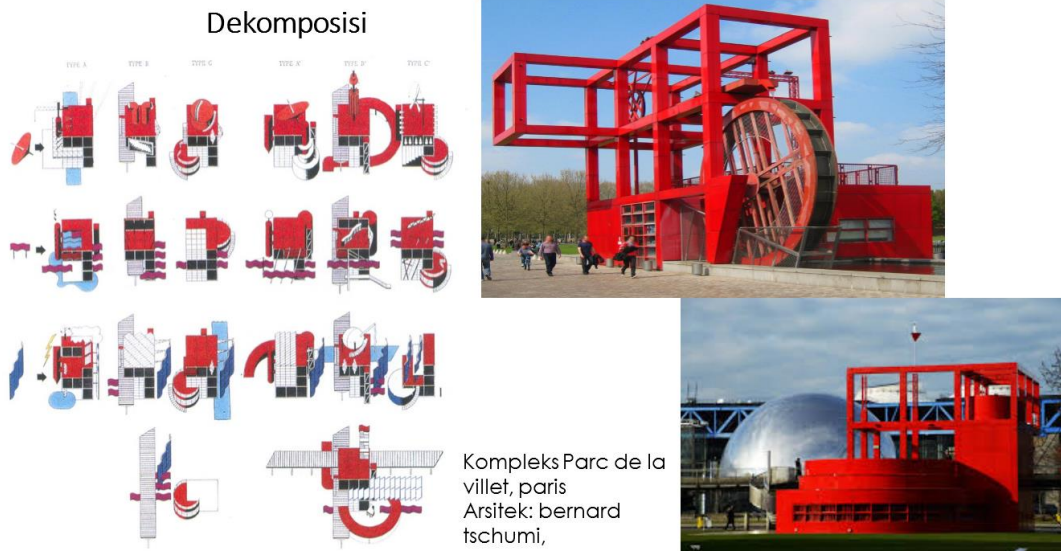


Villa Savoye, Prancis.
Arsitek: Le Corbusier

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 (axonomometri)
- 3.5 Konsep Ruang Dalam (potongan orthogonal)
- 3.6 Gambar Perspektif Eksterior dan Interior

Luaran Akhir

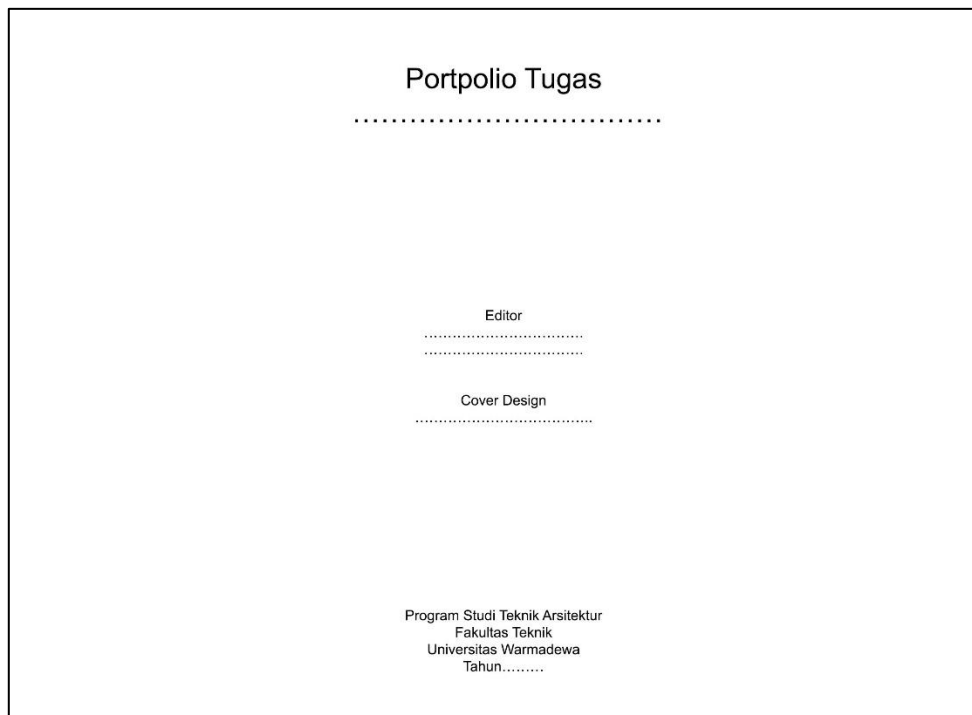
1. **Membuat *booklet* sebagai resume Tugas II**
2. Masing-masing kelas membuat 1 (satu) exemplar *Booklet*
3. Sistematika isi:
 - a. Halaman Depan (**Lampiran 1**)
 - b. Halaman Dalam (**Lampiran 2**)
 - c. Kata Pengantar (dibuat oleh Dosen Pengampu)
 - d. Daftar Isi
 - e. Mahasiswa 1
Mahasiswa 2
Mahasiswa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