



# ***METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR***

***DR. M. S. BARLIANA, MPd, MT. IAI.***



## **Pengertian metoda perencanaan dan perancangan arsitektur**

### **PERANCANGAN**

- Perancangan merupakan upaya untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik (Christopher Alexander, 1983).
- Perancangan merupakan sasaran yang dikendalikan dari aktivitas pemecahan masalah (L. Bruce Archer, 1985).
- Perancangan merupakan proses penarikan keputusan dari ketidakpastian yang tampak, dengan tindakan-tindakan yang tegas bagi kekeliruan yang terjadi (M. Asimow, 1982).
- Perancangan merupakan proses simulasi dari apa yang ingin dibuat sebelum kita membuatnya, berkali-kali sehingga memungkinkan kita merasa puas dengan hasil akhirnya (P.J. Booker, 1984).
- Perancangan merupakan kesimpulan yang optimal dari sejumlah kebutuhan dari seperangkat keadaan tertentu (E. Marchet, 1987).

Perancangan merupakan lompatan kreatif dari fakta-fakta masa kini menuju kemungkinan di masa datang (JK. Page, 1986).

Perancangan merupakan aktivitas kreatif, melibatkan proses untuk membawa kepada sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada (JB. Reswick, 1985).

Perancangan mempunyai makna memulai perubahan dalam benda-benda buatan manusia (J.C. Jones, 1990).

Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan (John Wade, 1997).

# ***METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR***

***M. S. BARLIANA, MPD, MT.***

***PERENCANAAN***

***PERANCANGAN***

***PERENCANAAN***

***PERANCANGAN***

***PERENCANAAN***

***PERANCANGAN.***



J. Chistopher Jones (1970).

## Metoda lama (tradisional, blackbox).

Arsitektur sebagai produk empu pencipta, ahli sulap, atau manusia setengah dewa.

### KARAKTERISTIK:

- Hasil proses kreatif tak terlihat, kotak gelap, tanpa kritik
- Hasil perancangan dikendalikan oleh masukan yang diterima terdahulu, dominan berdasarkan pengalaman, ilham, wangsit, atau mimpi, atau *trial & error*
- Kapasitas produksi bergantung kepada ketersediaan waktu, mood, imajinasi.
- Seringkali ada lompatan pemahaman, karena persoalan rumit ditransformasikan menjadi hal yang terlalu sederhana



[The Corinthian Style](#)

Ilham,  
wangsit



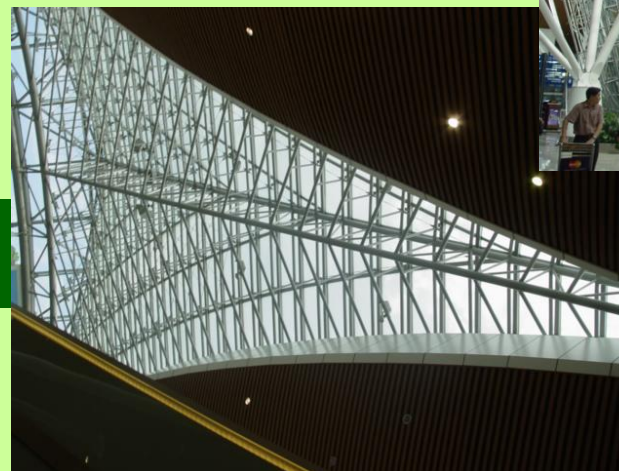
J. Chistopher Jones (1970).

## Metoda baru (rasional, glassbox)

Arsitektur sebagai produk dari proses yang rasional, empirik.

### KARAKTERISTIK:

- Tujuan, variabel, dan kriteria ditentukan dengan matang
- Analisis cukup lengkap, kalau perlu melalui pengujian sebelum kesimpulan ditemukan
- Evaluasi bermakna dan logis, bukan coba-coba
- Strategi ditentukan dengan matang, biasanya sekuensial; lintas paralel; kondisional; siklus ulang



Analisis

Informasi

Sintesis

Evaluasi

Desain optimum

