

cara merancang

MPPD

mmuqoffa - 09 november 2021

| pemahaman

Metode Desain:

- cara melakukan kegiatan merancang.
- pendekatan merancang.

perancangan arsitektur

Dalam kegiatan merancang,
Maka perlu cara atau metode...

Metode Desain (MPPD).







Melakukan serangkaian proses perancangan, dimulai dari “penugasan”/ gagasan hingga menjadi sebuah desain (rancangan) arsitektur.

01| Proses perumusan **konsep**:

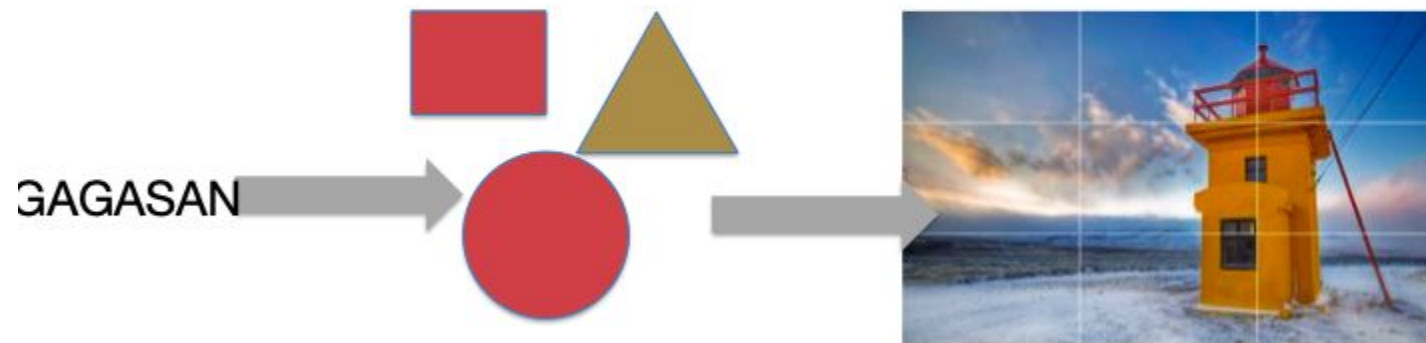
Menetapkan, memastikan gagasan,
(Menetapkan problem desain/ persoalan),
Menetapkan kriteria desain,
Melakukan analisis,
Memutuskan konsep,

02| Proses pengolahan/gubahan **desain**

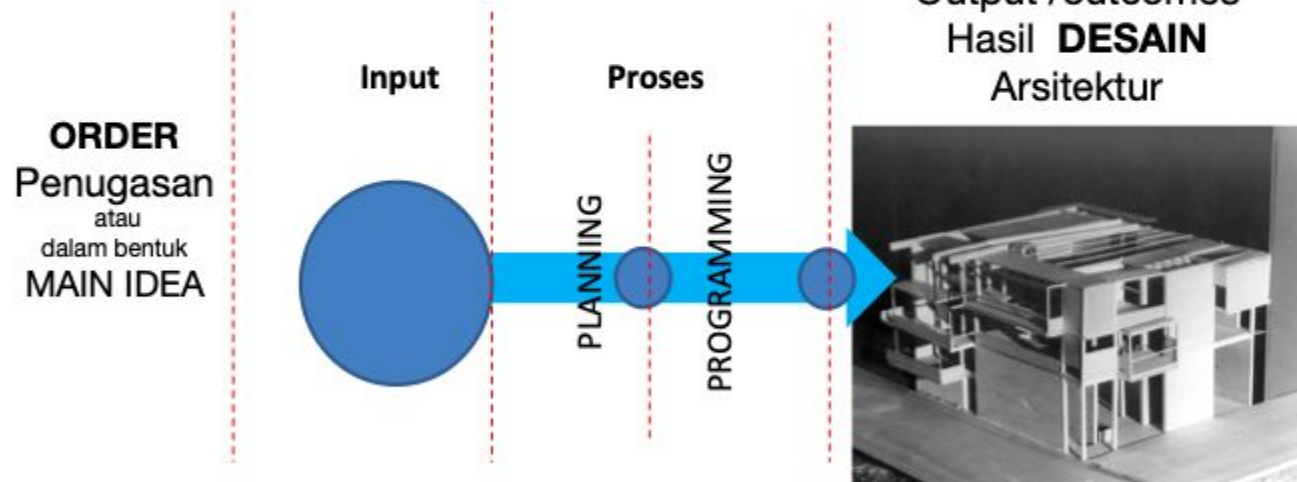
(rancangan):

Mengolah tapak (desain tapak),
Mengolah/menggubah ruangan,
Mengolah/menggubah bentuk (tampilan),

Proses merancang



PROSES PERANCANGAN ARSITEKTUR

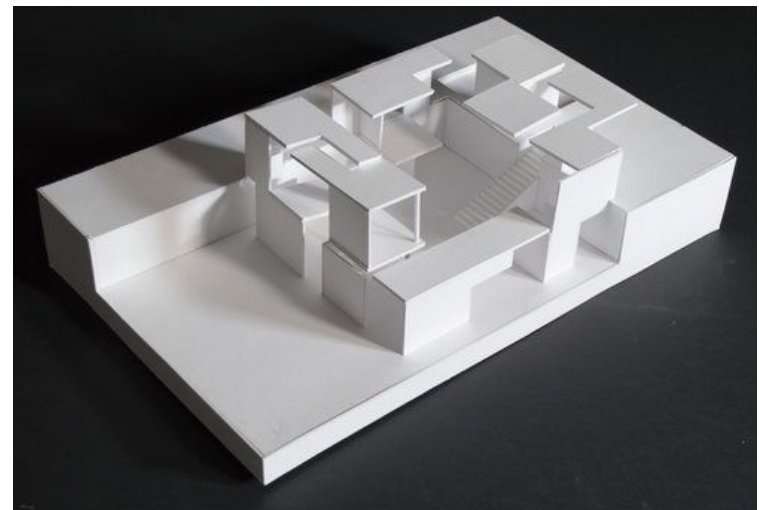


Ranah Metode Desain

Mempelajari cara-cara merancang.



<https://ocw.mit.edu/courses/architecture/4-111-introduction-to-architecture-environmental-design-spring-2014/>



Harvard GSD



Platform 11
Setting
the Table
Harvard
University
Graduate
School
of Design







Proses merancang: adalah segenap kegiatan rekayasa rancangan yang dilakukan dengan suatu cara yang sistematis guna menghasilkan sebuah karya rancangan.

Rancangan (desain): hasil proses analisis-sintesis.

Metode perancangan (desain):

cara melakukan proses analisis-sintesis.

- sebuah **cara** untuk mengolah, menterjemahkan, gagasan dan konsep menjadi rancangan (desain).

Fase merancang: *planning – programming - designing.*

Metode: berjenjang/ bertahap.

- metode menetapkan problem,
- metode menetapkan ruangan, dsb

Rumah di Gang Sempit Cipulir Dapat Penghargaan dari New York

<https://finance.detik.com/properti/d-5171034/rumah-di-gang-sempit-cipulir-dapat-penghargaan-dari-new-york>



Komponen rancangan (desain):

1. Tapak

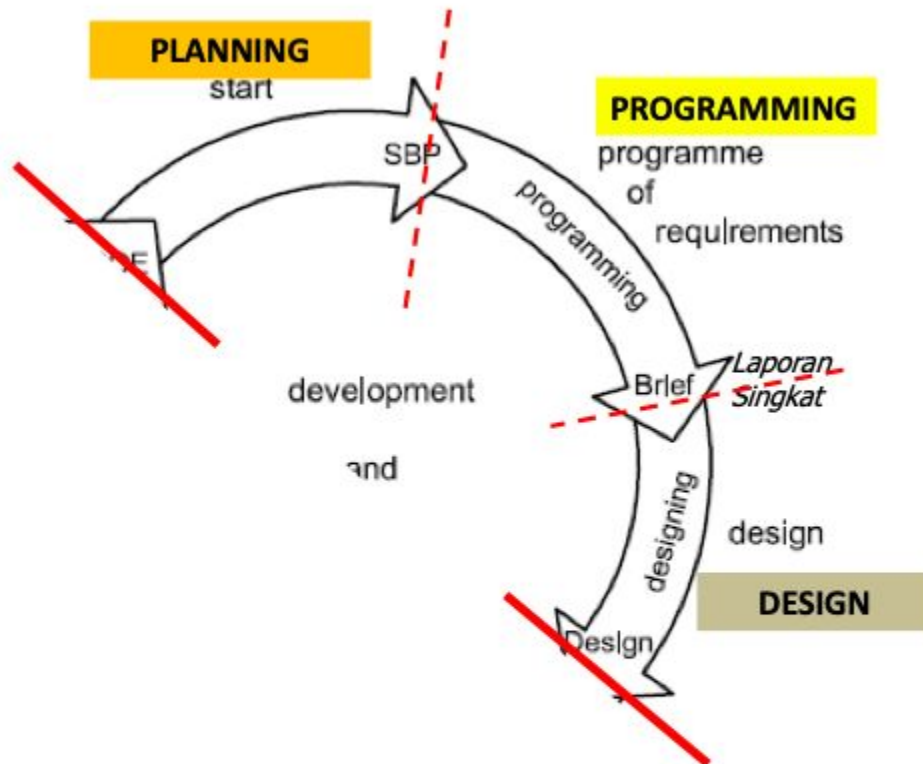
2. Ruang

3. Bentuk

4. Struktur

5. Fungsi (guna)

Vitruvius: bentuk, struktur, kegunaan



Duerk, Donna P, (1993), *Architectural Programming, Information Management for Design*, New York: John Wiley & Sons, Inc.

Programing

Data dan Informasi dalam Perancangan.

1. Macam data dan informasi
2. Teknik pengumpulan
3. Analisis (Pengolahan)

Programing

pengguna → wadah

Programing

wadah (ruangan)

wujud (bentuk)

tapak

Macam data dan informasi

1. Tapak
2. Pengguna → kegiatan, kebutuhan,
3. Persyaratan ruangan
4. Peraturan bangunan
5. Standar

Teknik pengumpulan

Tapak → survey: pengamatan, pengukuran, menghayati,

Pengguna → survey, wawancara,



[https://id.pinterest.com/search/pins/?rs=ac&len=2&q=maquette%20architecture%20models&eq=maquet&etslf=19963&term_meta\[\]=maquette%7Cautocomplete%7C3&term_meta\[\]=architecture%7Cautocomplet%7C3&term_meta\[\]=models%7Cautocomplete%7C3](https://id.pinterest.com/search/pins/?rs=ac&len=2&q=maquette%20architecture%20models&eq=maquet&etslf=19963&term_meta[]=maquette%7Cautocomplete%7C3&term_meta[]=architecture%7Cautocomplet%7C3&term_meta[]=models%7Cautocomplete%7C3)





maturnuwun

