

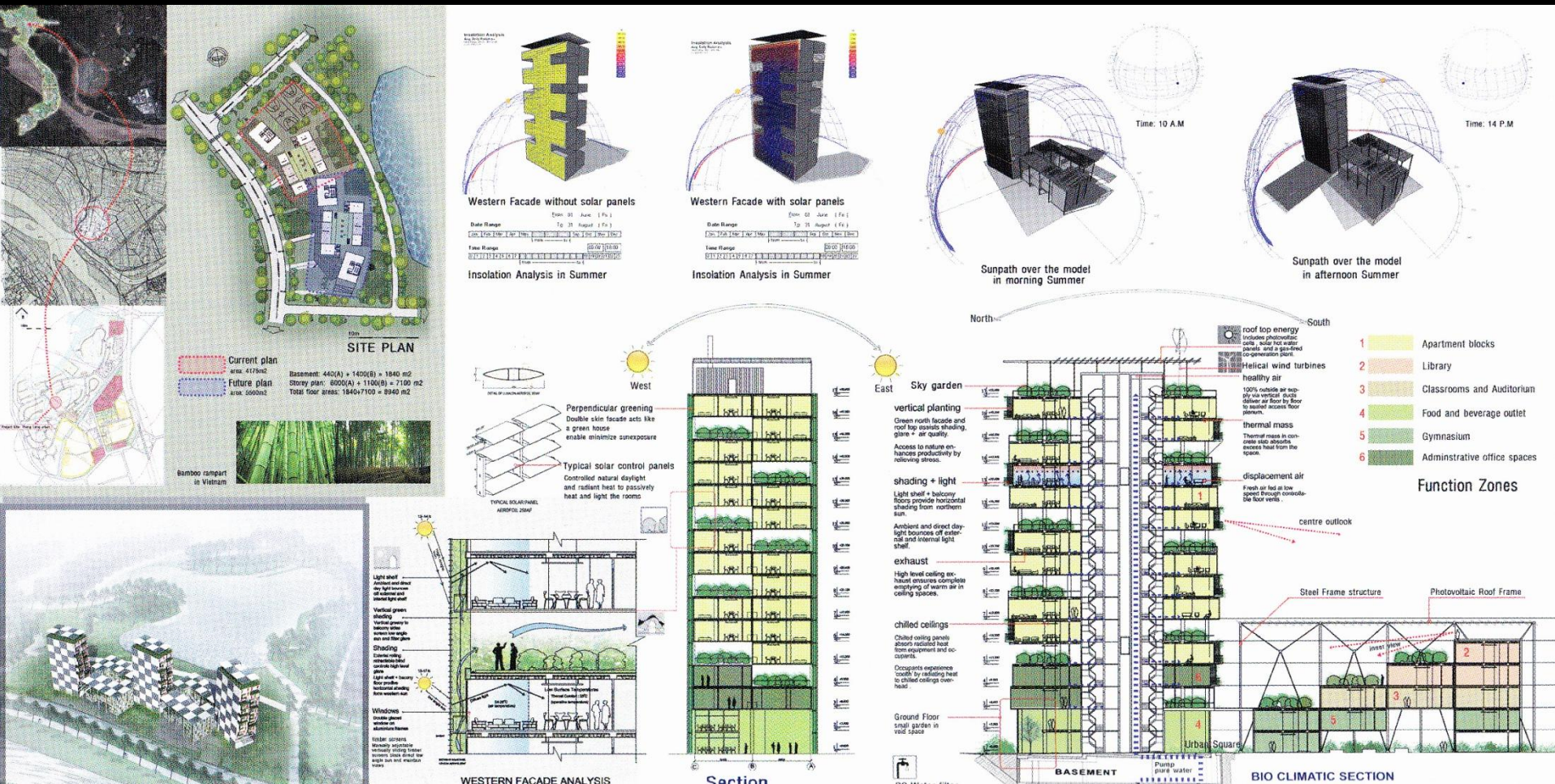
# MODUL-2 : PERANCANGAN ARSITEKTUR

## Perancangan Arsitektur dan Aspek-aspek Perancangannya (Bagian-1)

### Sub-Topik-1 : Pengertian dan Tujuan Perancangan Arsitektur

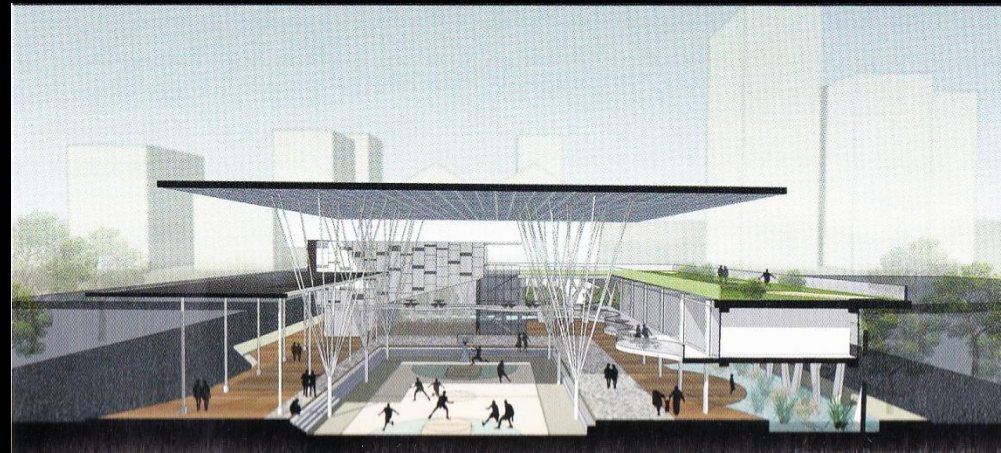
Dr. Cut Nuraini, ST., MT.

Architecture Program, Institut Teknologi Medan

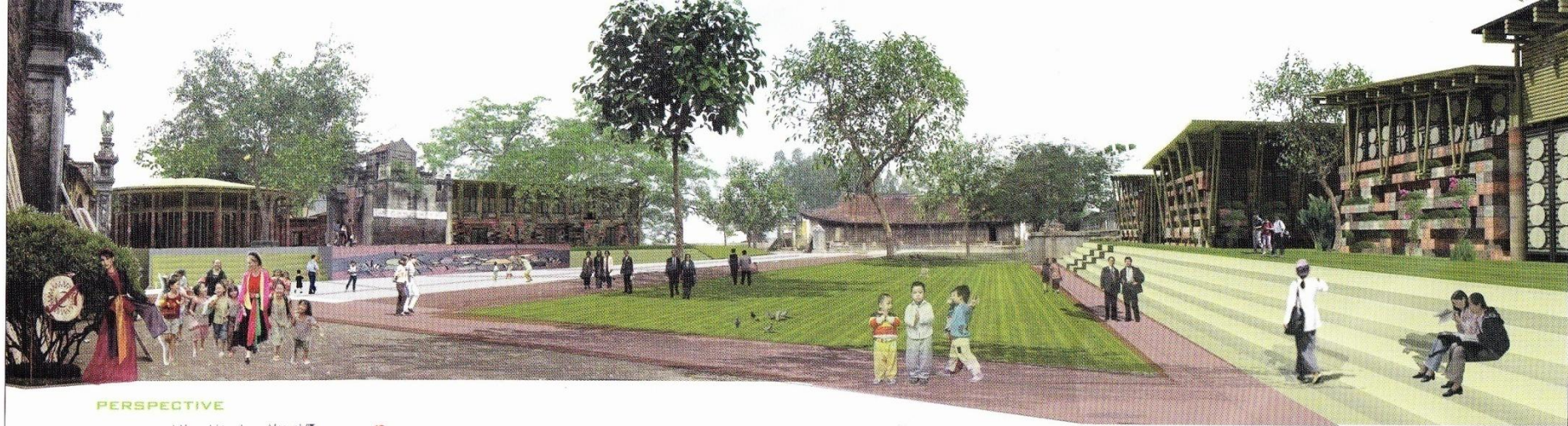


## Beberapa DEFENISI PERANCANGAN ARSITEKTUR :

1. Rangkaian tindakan dan pengalaman dari suatu aktifitas yang kreatif dalam menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat dengan mempertimbangkan empat hal, yaitu  
**FUNGSI, BENTUK, EKONOMI dan WAKTU**
2. Serangkaian tindakan yang mentransformasikan *input* menjadi output sesuai dengan tuntutan kriteria perancangan
3. Aktifitas Pemecahan Masalah (aktifitas KREATIF yang menuntun ke arah sesuatu yang baru dan berguna, yang sebelumnya tidak ada)







Menafsirkan dan menjawab KEBUTUHAN manusia akan WADAH/ RUANG yang menghasilkan PELAYANAN, FASILITAS dan benBENTUK-BENTUK dalam rangka MEMANFAATKAN SUMBER-SUMBER YANG TERSEDIA dan nilai BUDAYA.

Memiliki TUJUAN

PROSES PERANCANGAN YANG SISTEMATIS :

Suatu cara berfikir untuk bertindak dalam mengumpulkan, memilih, mengolah (analisa), menyusun (sintesa) serta mengambil keputusan; dalam suatu rangkaian aktifitas yang terorganisir dan terintegrasi sehingga menjadi suatu kesatuan serta dapat dilihat dengan jelas peranan dan kaitan antara tiap-tiap bagian.

Menghuni  
Hiburan  
Kerja  
Beribadah

Wisma  
Suka  
Karya  
Ibadah

Berbeda sesuai :  
Tempat (daerah) dan iklim

Tujuan :

- Menafsirkan
- Menjawab  
kebutuhan Manusia

Menghasilkan :

- Pelayanan
- Fasilitas
- Bentuk-bentuk

Dalam Rangka :

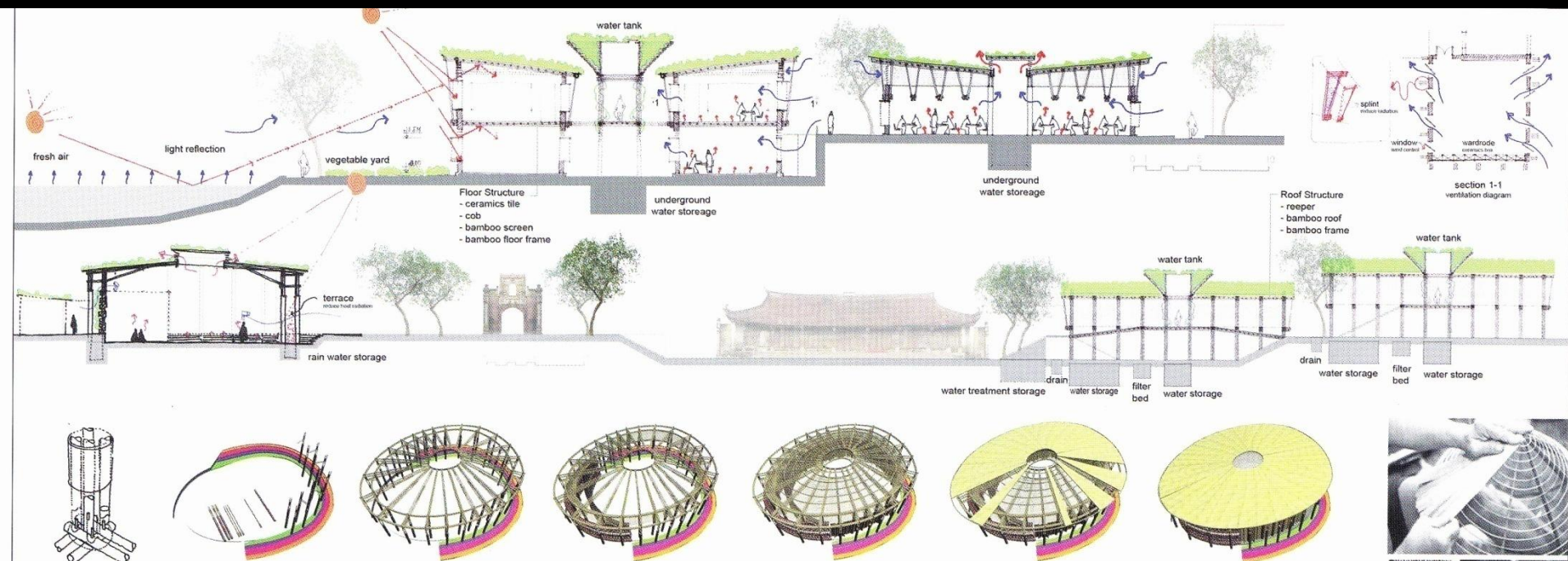
- Sumber-sumber  
yang tersedia
- Nilai-nilai Budaya

DASARNYA ADALAH

interaksi dan kerjasama yang sistematis dan terus-menerus antara  
PROFESI, PENGHUNI, MASYARAKAT dan KEPEMIMPINAN politik.

# TUJUAN PROSES PERANCANGAN YANG SISTEMATIS

Menciptakan lingkungan yang terintegrasi multifungsional,  
menciptakan kualitas hidup dan keserasian dengan lingkungan  
alami serta penyesuaian sosial yang mudah untuk perubahan dan  
partisipasi kreatif penghuni



# PROSEDUR PEMECAHAN MASALAH

penggunaan daftar untuk mencatat kebutuhan serta keinginan pemberi tugas

MEMBUAT PROGRAM

MERENCANAKAN

penggunaan diagram untuk mengembangkan hubungan antara kebutuhan-kebutuhan

3 TAHAP

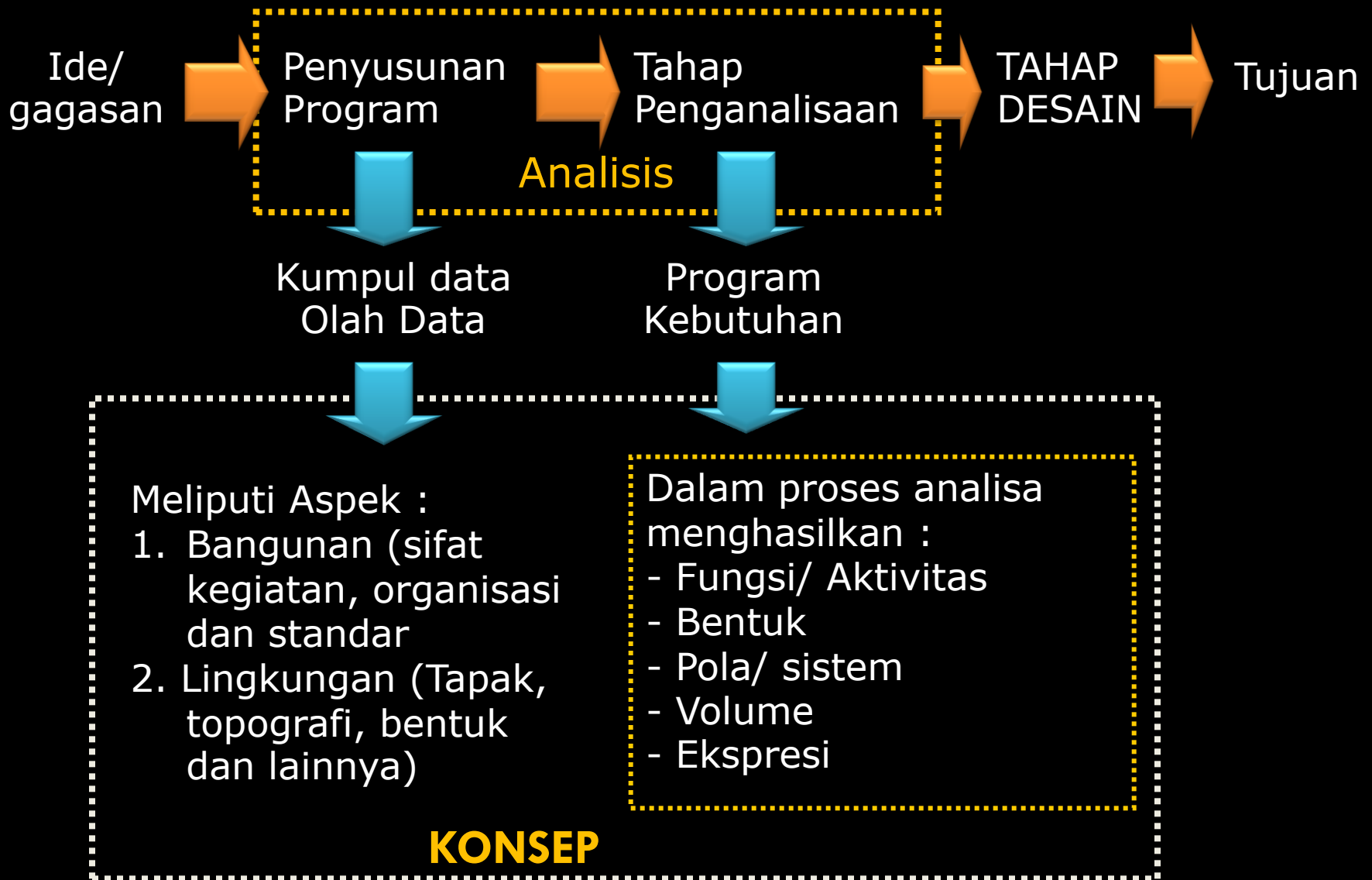
MERANCANG

penggunaan gambar untuk mengembangkan ruang dalam bangunan yang dimaksud.



# CONTOH Proses Perancangan Dalam Arsitektur

## Proses



## Sub-Topik-2 : Variabel Perancangan Arsitektur (a. Fungsi)





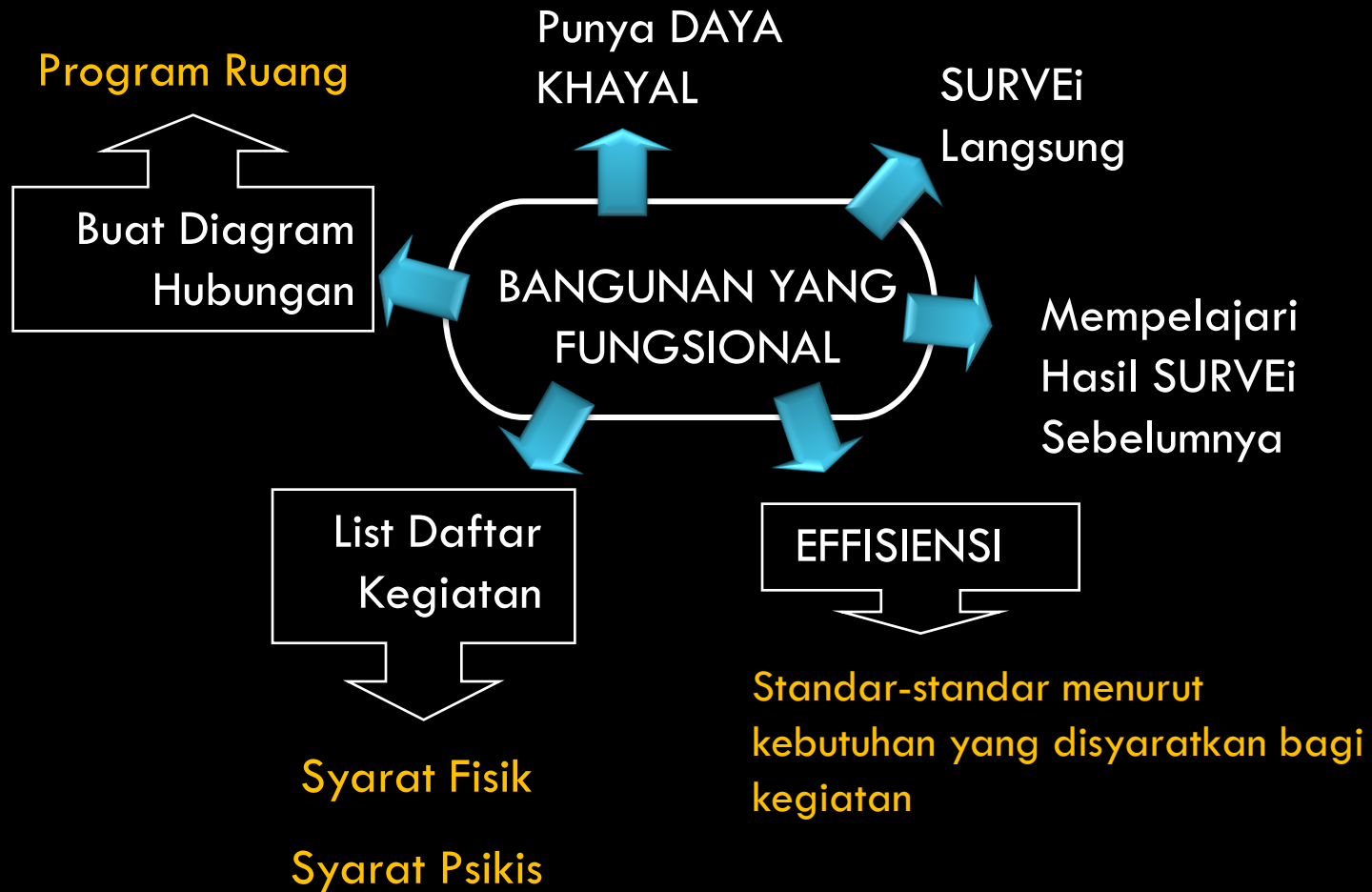
# Fungsi Bangunan

```
graph TD; A[Fungsi Bangunan] --> B[cara bangunan itu dapat melayani pemakainya dalam suatu kegiatan yang mengandung proses]; B --> C[a. TUJUAN  
b. PROSES MENCAPAI TUJUAN  
c. RUANG-RUANG DARI PROSES KEGIATAN  
d. HUBUNGAN DENGAN RUANG]; C -.-> A;
```

cara bangunan itu dapat melayani pemakainya dalam suatu kegiatan yang mengandung proses

- a. TUJUAN
- b. PROSES MENCAPAI TUJUAN
- c. RUANG-RUANG DARI PROSES KEGIATAN
- d. HUBUNGAN DENGAN RUANG

bagaiMANA CARAnya ?



Rumah, Villa, Flat,  
Rusun,  
Apartemen,  
Kondominium.



Bangunan Untuk  
Tempat Tinggal

WISMA

Bangunan  
Untuk Hiburan

SUKA



Bioskop, Restoran  
Pertokoan (Mall)  
Tempat Bermain

4 FUNGSI  
BANGUNAN

IBADAH

Bangunan Untuk  
Tempat Ibadah



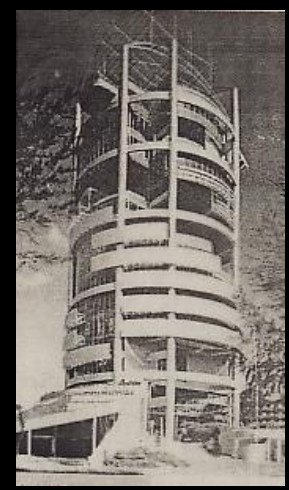
Pura Gereja  
Klenteng  
Mesjid



KARYA

Bangunan Untuk  
Tempat Bekerja

Kantor  
Industri  
Pasar  
Sekolah





Mudah dicapai dan dimasuk  
Mudah Keluar  
Mudah mencapai ruang terbuka  
dilu luar bangunan  
Fleksibilitas Ruang

*Flowing Interior Space*  
Kesan Ruang Bebas

PUBLIK

INDIVIDU

VERTIKAL &  
HORIZONTAL  
SIRKULASI

4 FUNGSI  
RUANG

SERVIS

Langsung  
Aman  
Cukup Terang  
Urut-urutan yang logis

Jarak Sependek Mungkin  
dengan daerah lain  
Pengelompokkan sejenis  
Tanpa Cross Circulation  
Pola Ruang Mengelompok

Berlanjut ke variabel berikutnya