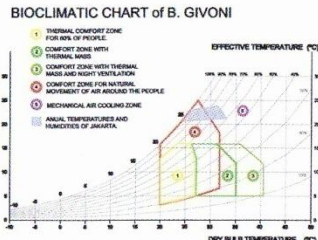
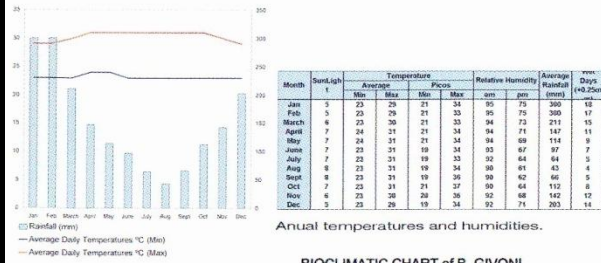


Modul 3 TOPIK 2 : Metode Perancangan Arsitektur

Sub-Topik 3 : KONSEP

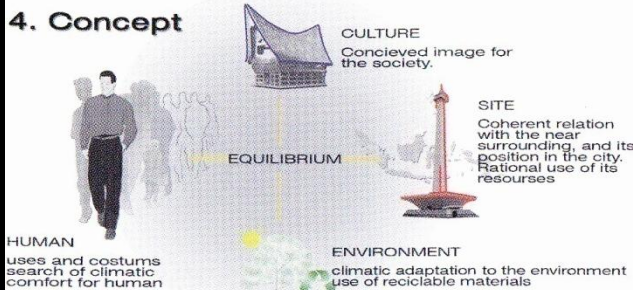
1. Climatic Analysis



Solar chart of Jakarta. The building position is for daily insolation to produce constant air flow in double envelope.

Natural ventilation of interiors is the most appropriate way of natural cooling in tropical climates. This increments thermal comfort.

4. Concept



5. Section Water Park 1:250

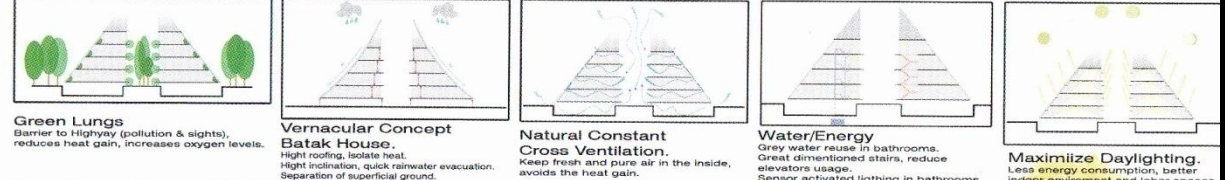
Conceived image for the society, obtaining belonging sense on the conjunct.

Multiple activities proposal, bring an active occupants participation.

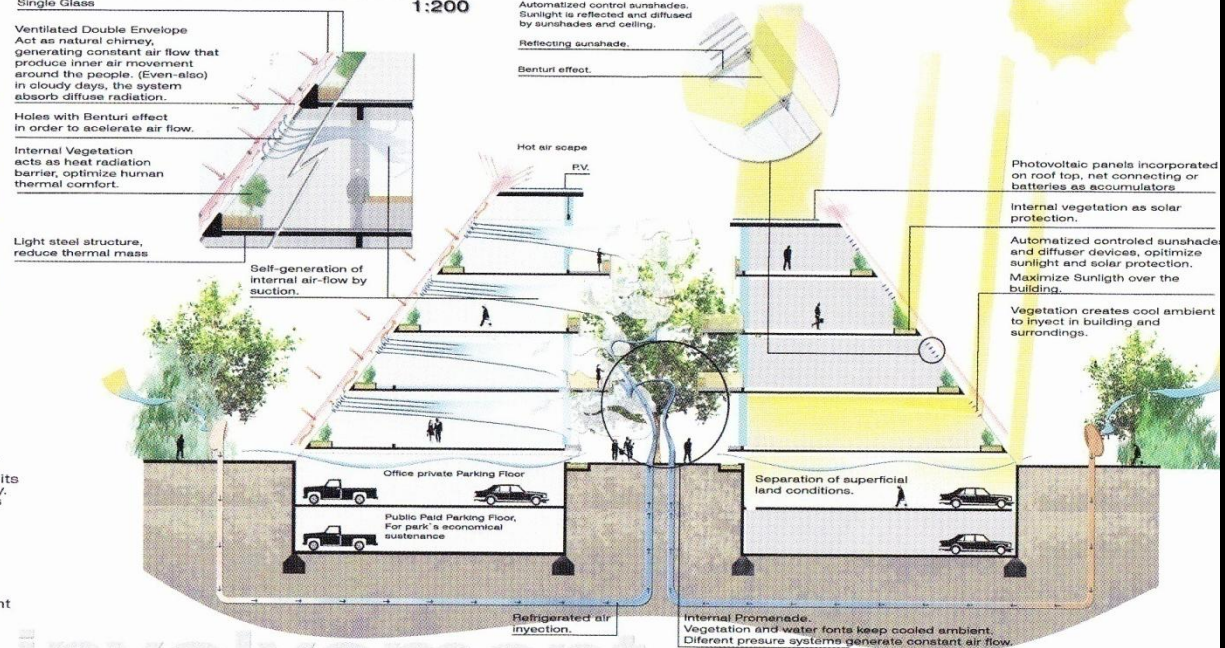
Clear uses and activities differentiation without losing the idea of a whole conjunct.



2. Green design strategies



3. Section Office building 1:200

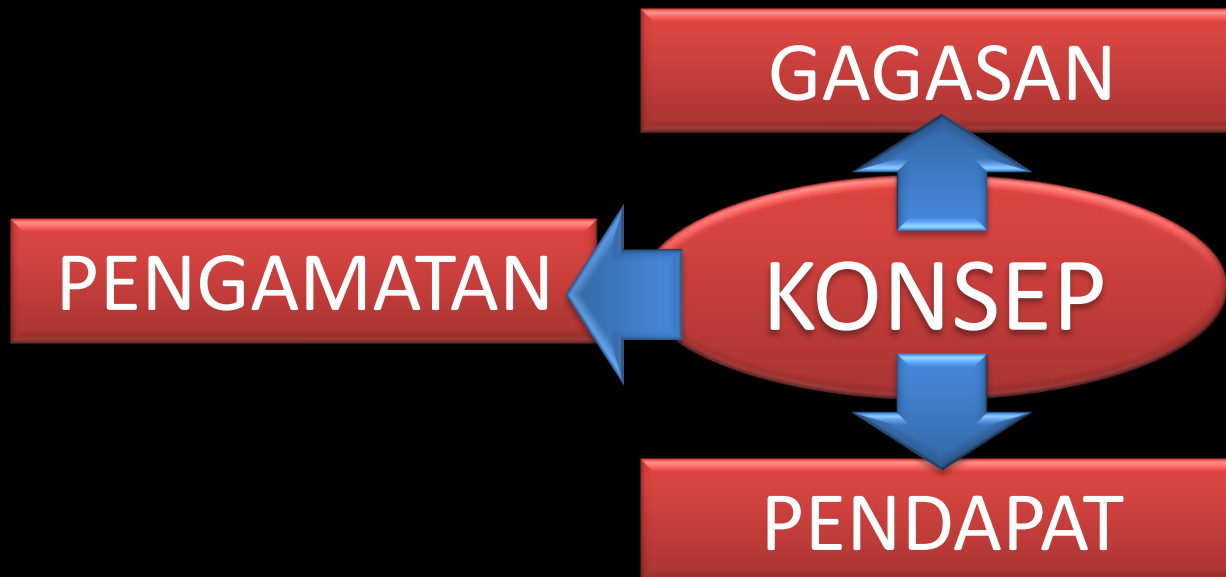


community involvement

CONCEPT (KONSEP)

GAGASAN yang memiliki **KARAKTER KHUSUS** dan merupakan **PEMIKIRAN SPESIFIK** sebagai hasil dari suatu pemahaman (Snyder Catanese : 1989)

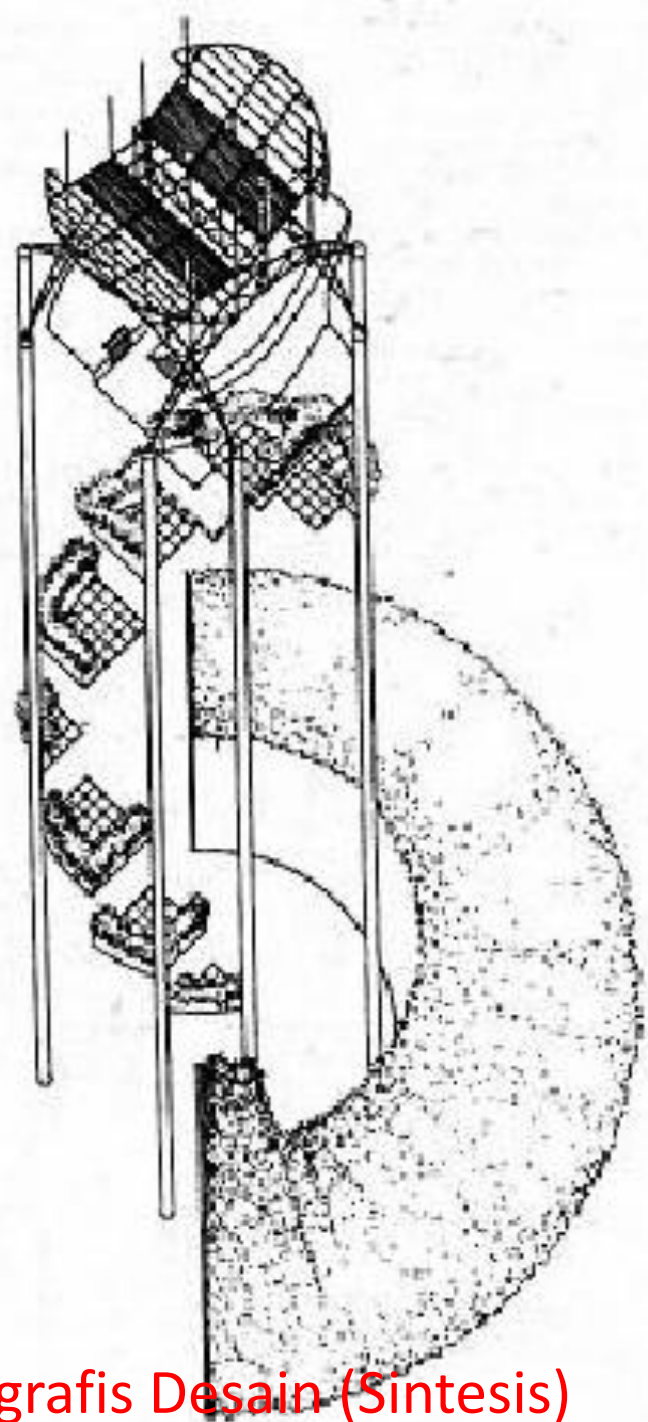
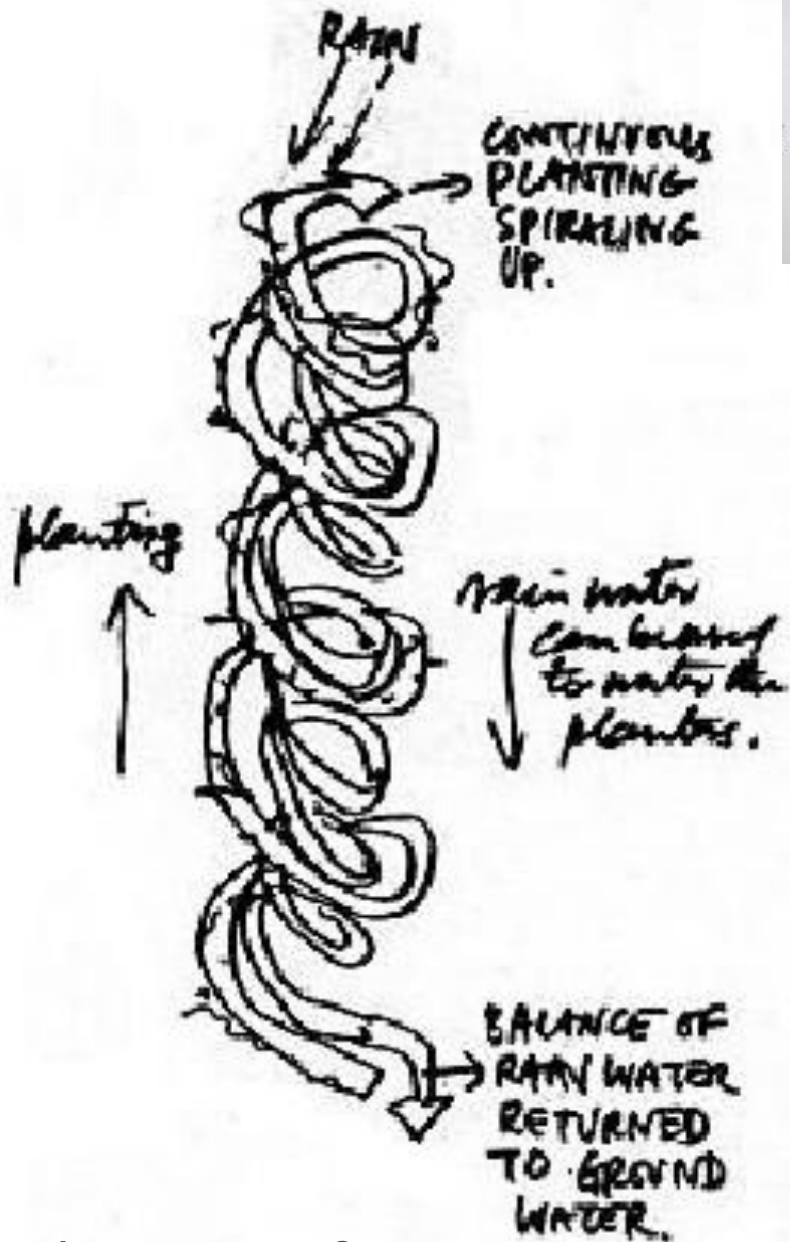
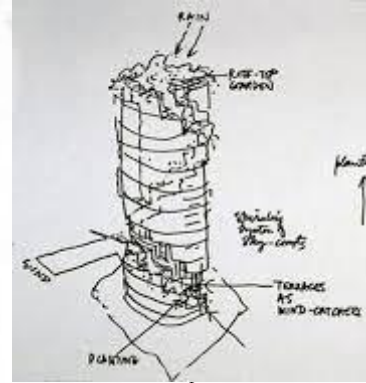
GAGASAN yang **MEMADUKAN BERBAGAI UNSUR**



3 HAL PENTING YANG HARUS DIPERTIMBANGKAN DALAM MEMBUAT KONSEP

1. KOMUNIKASI

- a. KOMUNIKASI dalam MENJELASKAN gagasan kepada DIRI SENDIRI dan ORANG LAIN
- b. KOMUNIKASI GRAFIS melalui PEMBUATAN SKETSA sebagai bagian dari proses pengembangan konsep



Sketsa grafis Konsep

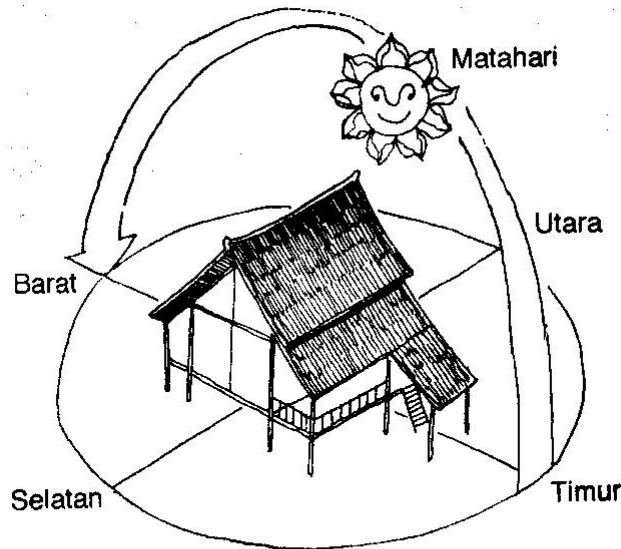
Sketsa grafis Desain (Sintesis)

2. PENGALAMAN

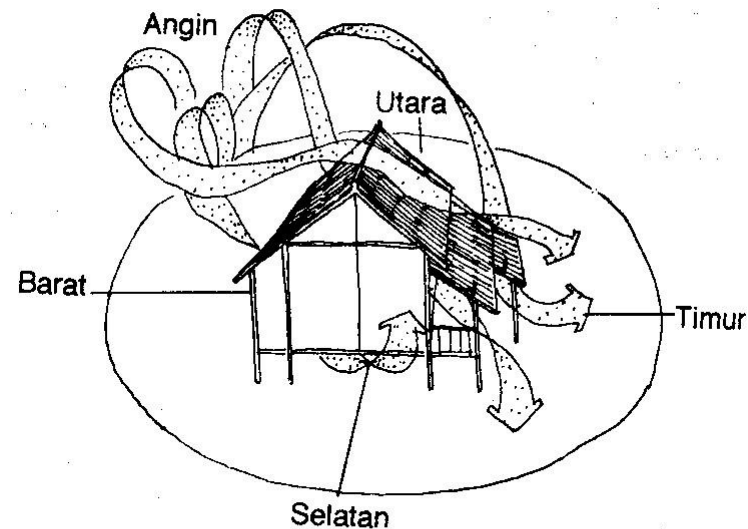
Pengalaman akan mempengaruhi
PENGUASAN PEMBUATAN KONSEP,
karena jika kurang menguasai
ASPEK ARSITEKTUR akan mengalami
hambatan, sehingga pengalaman
harus terus dicari melalui LATIHAN-
LATIHAN

3. HIERARKI

TINGKATAN tertentu dalam pembuatan konsep sehingga didapat PENILAIAN tentang sebuah konsep, apakah LAYAK atau TIDAK LAYAK , apakah BAIK atau BURUK



Letak gedung terhadap sinar matahari yang paling menguntungkan bila memilih arah dari timur ke barat.



Letak gedung terhadap arah angin yang paling menguntungkan bila memilih arah tegak lurus terhadap arah angin itu.

SINONIM KONSEP

GAGASAN ARSITEKTUR

TEMA

GAGASAN SUPERORGANISASI

PARTI (SKEMA) dan ESQUISSE (SKESTSA)

JENIS-JENIS KONSEP

ANALOGI

Konsep perancangan yang mengidentifikasikan hubungan harfiah (menyamakan yang mungkin diantara benda-benda).

Konsep analogi mengambil bentuk yang sudah ada yang memiliki seluruh karakteristik yang diinginkan untuk diterapkan sebagai rancangan.



Catedral Saint Paul, London



Universitas Virginia



St. Peters, Basilika, Vatikan (Roma)



Universitas Wroclaw, Polandia

Model Gotik

ANALOG

GEREJA
Universitas/Kampus



Parthenon



Capital Building, USA



Kubah dan Langgam arsitektur Klasik Masa Renaissance



Istana Bogor



Gedung BI, Solo

Model Dorik

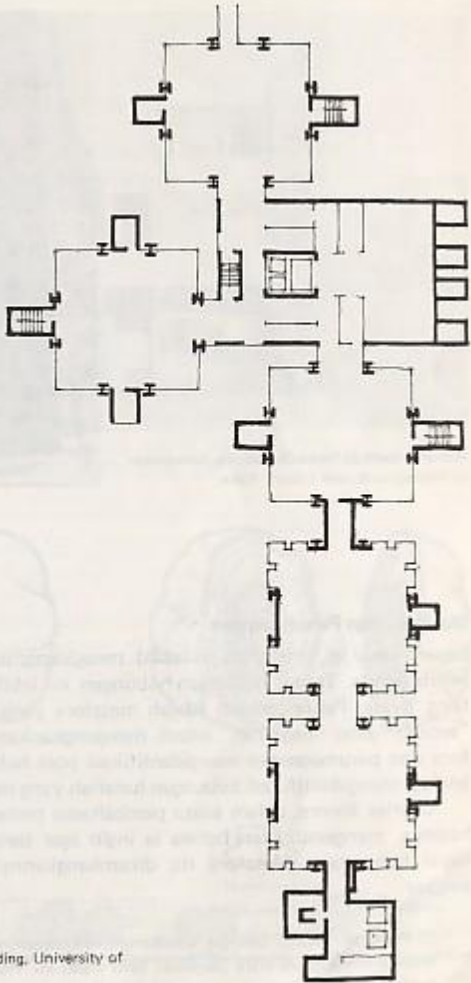
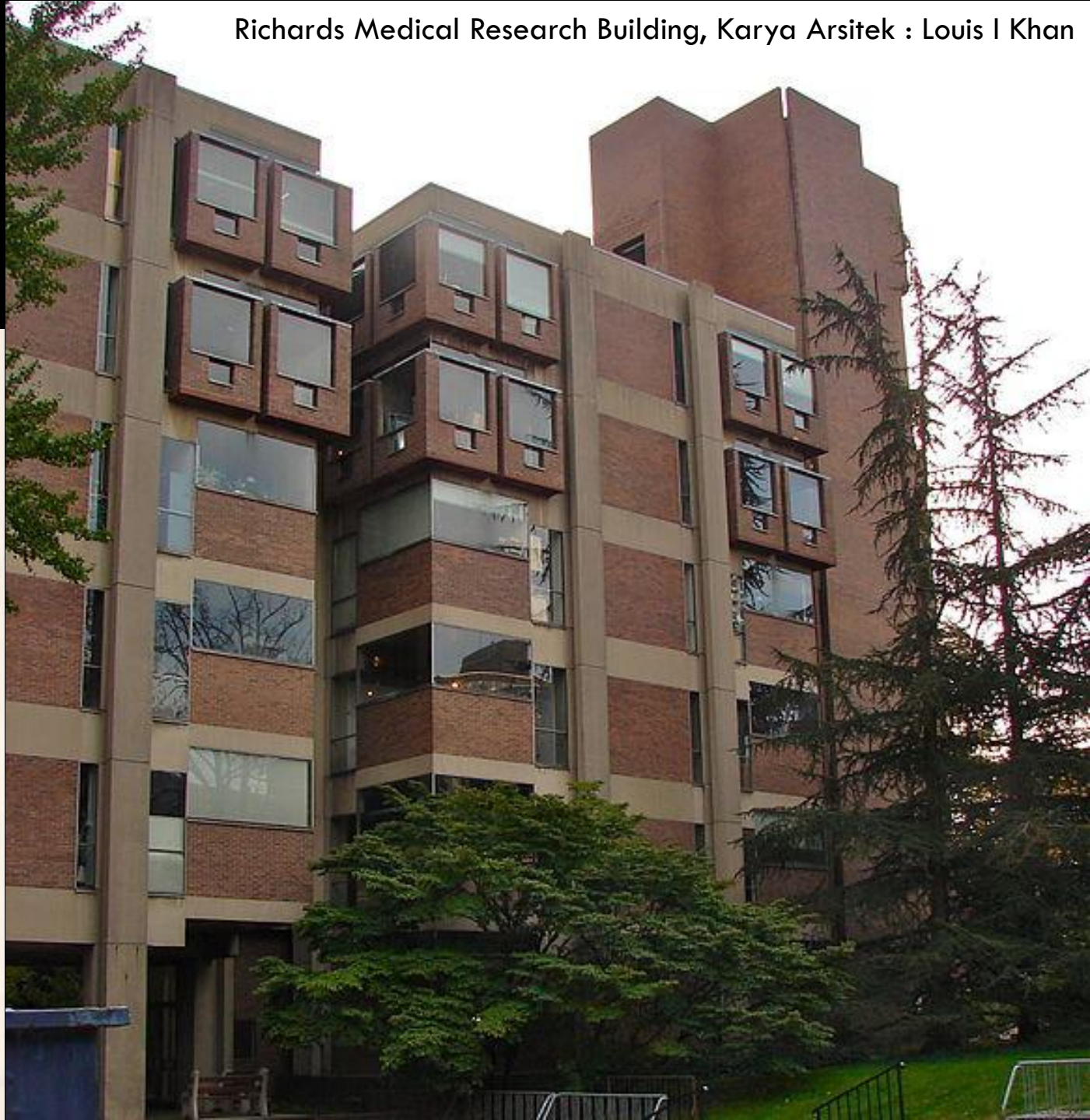


ANALOG

Perkantoran

Menganalogikan
LABORATORIUM
dengan sebuah
STUDIO SENIMAN
(Louis I Khan)

Richards Medical Research Building, Karya Arsitek : Louis I Khan



3 JENIS KONSEP ANALOGI YANG UMUM :

1. ANALOGI MATEMATIS

2. ANALOGI BIOLOGIS

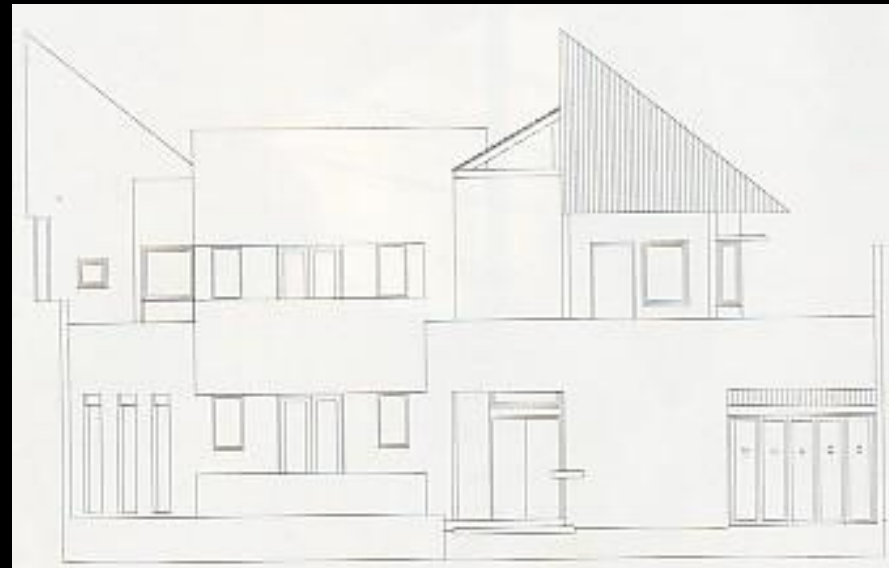
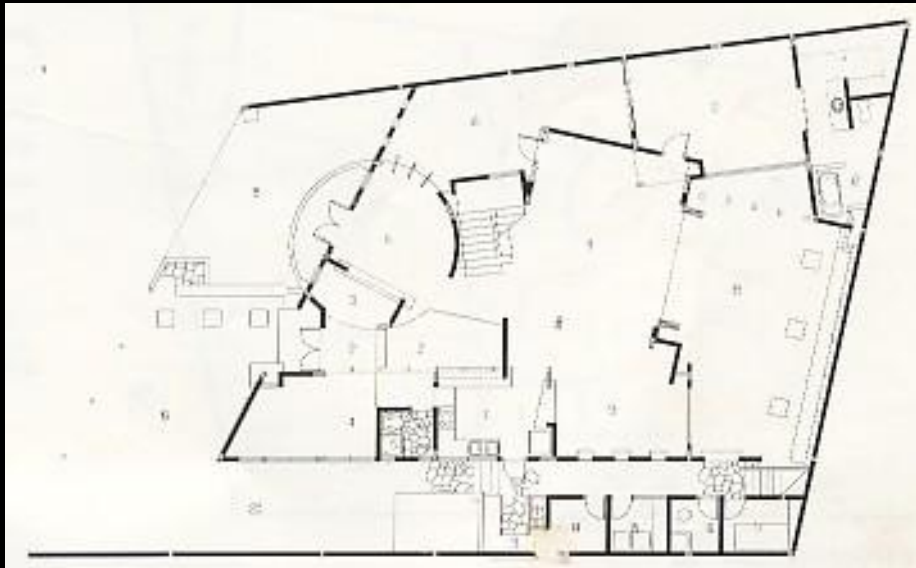
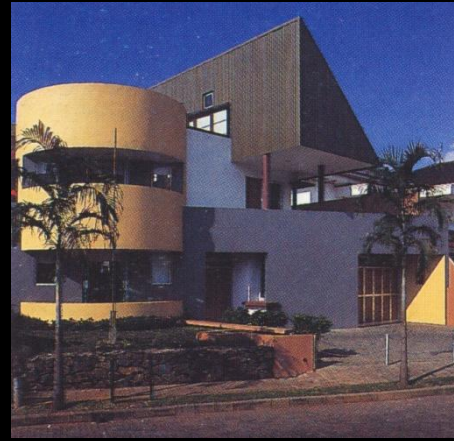
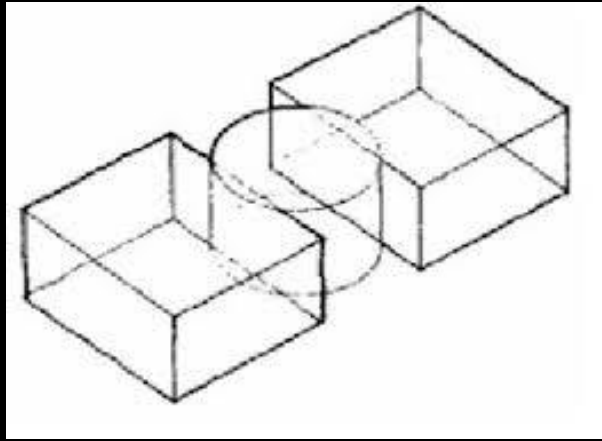
2 Jenis Analogi Biologis

a. ORGANIK

b. BIOMORFIK

3. ANALOGI MEKANIK

1. ANALOGI MATEMATIS, yaitu analogi yang mengambil ukuran-ukuran bilangan (termasuk bentuk dasar) untuk menjadi dasar rancangan



2. ANALOGI BIOLOGIS, yaitu analogi yang menganggap bahwa membangun adalah proses biologis dan BUKAN proses estetis. Analogi biologis ini dibedakan menjadi dua bagian yaitu :

A. Organic

Analogi yang memusatkan perhatian pada hubungan antara bangunan dan ronanya (lingkungan dan alam)

B. Biomorfik (Metabolis)

Arsitektur sebagai MAKHLUK HIDUP



Falling Water karya Frank L Wright

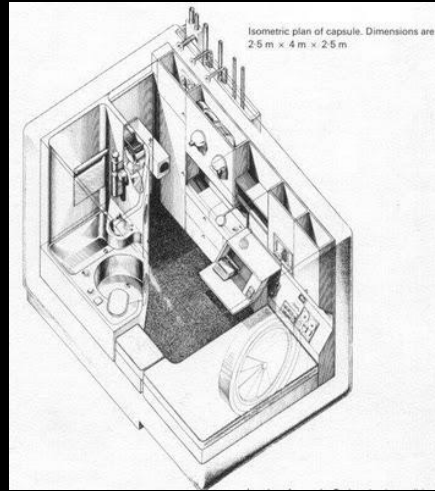


Organic

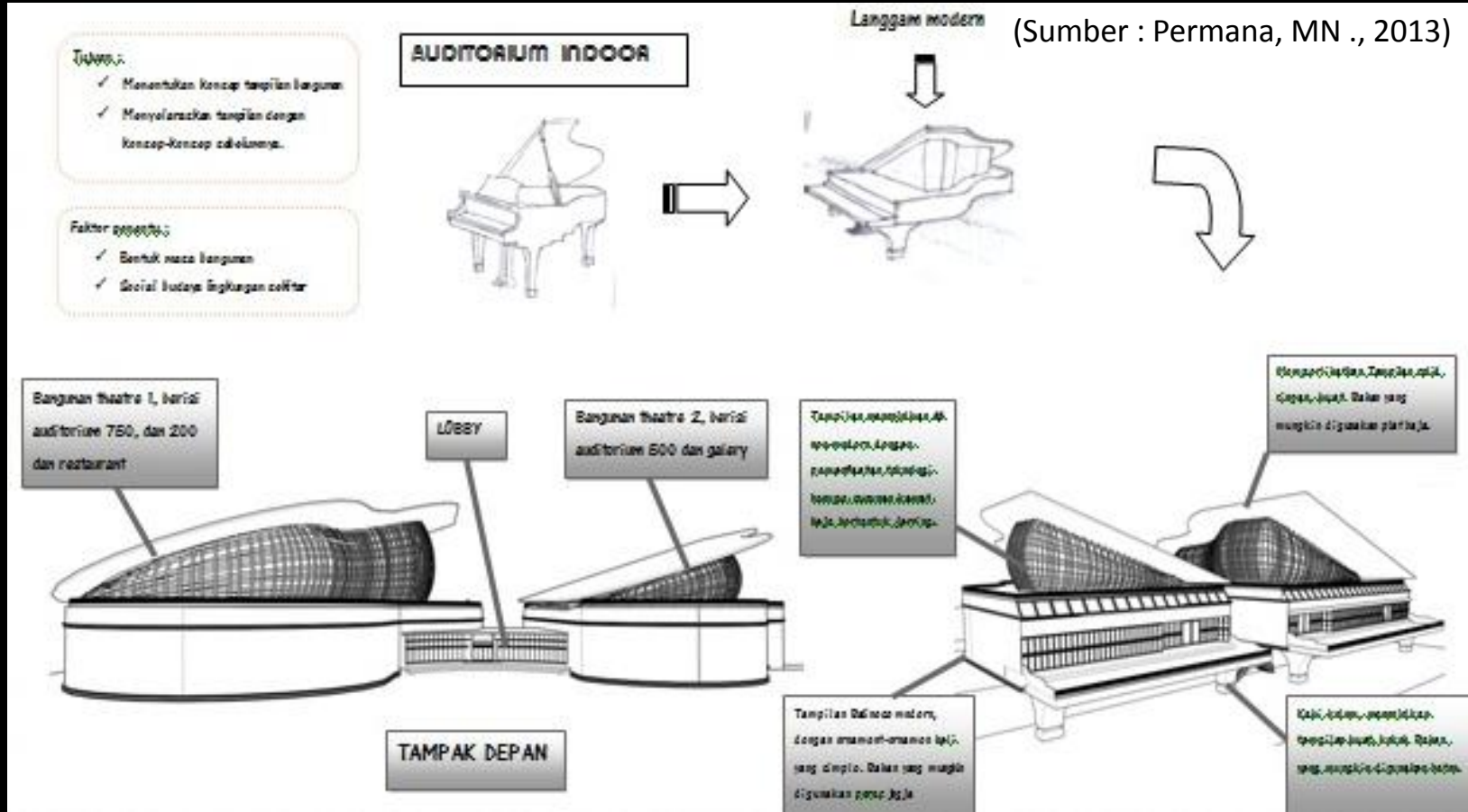


BIOMORFIK (Metabolish)

Nagakin Capsule karya Kisho Kurokawa



3. ANALOGI MEKANIK, yaitu analogi yang beranggapan bahwa bangunan dianggap sebagai mesin yang digunakan sebagai tempat beraktivitas bagi penghuninya.



METAFORA

Konsep yang membawa, memindahkan dan menerjemahkan kiasan suatu obyek ke dalam bentuk bangunan (ruang tiga dimensi).

3 Kategori Konsep Metafora

1. Metafora abstrak (*intangible metaphor*),
2. Metafora konkrit (*tangible metaphor*) dan
3. Metafora kombinasi



Kisho Kurokawa mencoba ‘membawa’ elemen sejarah dan budaya pada *engawa* (tempat peralihan sebagai “ruang antara” pada bangunan : antara alam dan buatan, antara masa lalu dan masa depan). Sejarah dan budaya adalah sesuatu obyek yang abstrak dan tidak dapat dibendakan (intangible). Oleh karena itu, karya Kisho Kurokawa ini tergolong pada **metafora abstrak**.



Nagoya City Art Museum





Menggunakan kiasan obyek benda nyata (tangible) dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk Stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.

Gubahan massa E.X Laza Indonesia yang terdiri atas lima buah kotak dengan posisi miring adalah hasil ekspresi dari gaya kinetik mobil-mobil yang sedang bergerak dengan kecepatan tinggi dan merespon gaya sentrifugal dari Bundaran Hotel Indonesia yang padat.

Kolom-kolom penyangga diibaratkan dengan ban-ban mobil, sedangkan beberapa lapis dinding melengkung sebagai kiasan garis-garis ban yang menggesek aspal. Dari konsep-konsep tersebut, gaya kinetik merupakan sebuah obyek yang abstrak (intangible). Kita tidak dapat melihat gaya kinetik secara visual. Akan tetapi, ban-ban mobil merupakan obyek yang dapat kita lihat secara visual (tangible). Perpaduan antara gaya kinetik (obyek abstrak) dan ban-ban mobil (konkrit) inilah yang menghasilkan metafora kombinasi.





METAFORA MULTI INTERPRETASI



Opera House, Sidney



HAKEKAT

Hasil penemuan dan identifikasi akar permasalahan

Inti dari konsep hakikat : mencari sesuatu yang paling mendasar dari sebuah perancangan.

Apa hakekat sebuah rumah tinggal ?

Apa hakekat sebuah perpustakaan ?

Apa hakekat sebuah rumah sakit ?

Apa hakekat ?

Perancangan HARUS SESUAI dengan HAKEKAT-nya



Eero Saarinen :

Hakekat sebuah Terminal Udara adalah

1. EKSPRESI DRAMA dan

2. KEGAIRAHAN Sebuah Perjalanan

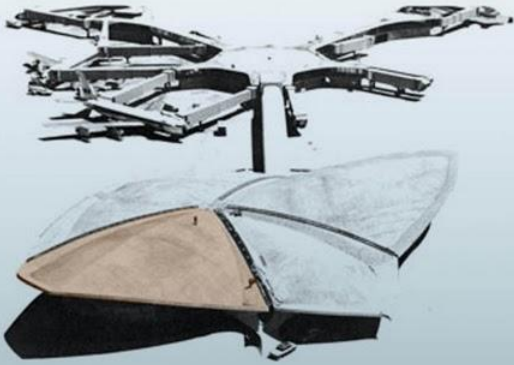


Terminal 5

curated by Rachel K. Ward 2004



Terminal 5, New Cleveland / Exhibition Images
This site requires the Macromedia Flash plugin
site developed by Watermark Design



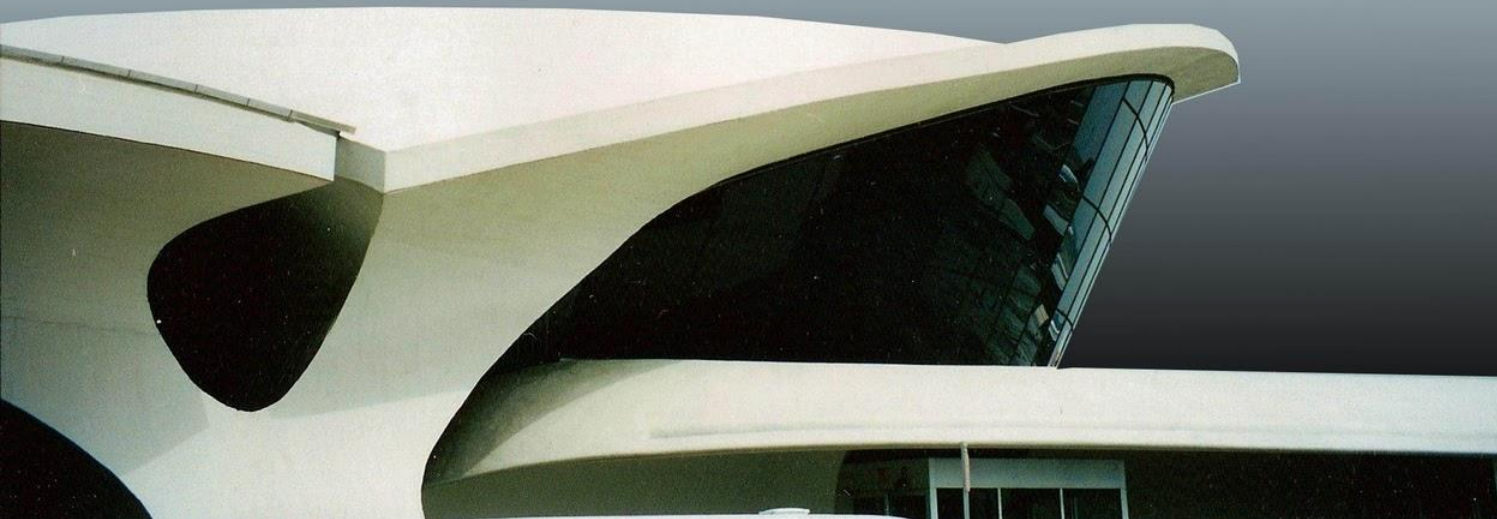
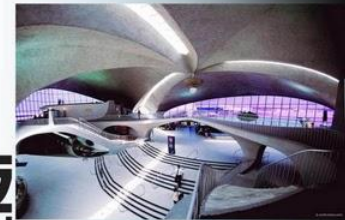
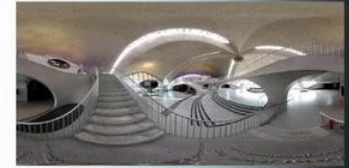
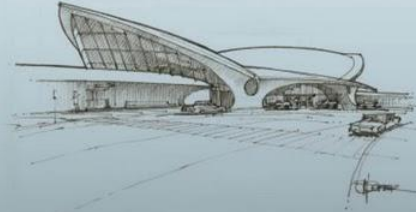
project information exhibition airport media lounge airport gift shop article press partners

> TWA TERMINAL BUILDING

Theme: *'The Spirit of flight'*

Materials:

- Glass with purple tinted glazing
- reinforced concrete with white dye
- Steel Framework for bracing concrete



INTERIOR

designed by Eero Saarinen



KONSEP HAKEKAT JUGA DIKENAL DENGAN ISTILAH ARSITEKTUR SIMBOLIS



PROGRAMATIK

KONSEP untuk mengidentifikasi permasalahan pada suatu proyek atau perancangan

Disebut juga :

1. TANGGAPAN LANGSUNG dan
2. *PROBLEM SOLVING* (PEMECAHAN MASALAH)

Jika kita dihadapkan pada suatu perancangan, KENALI dahulu PERMASALAHANnya, IDENTIFIKASI lebih detail kemudian MENCARI SOLUSI DESAIN dengan pemecahan dari berbagai sumber

Gyo Obata :

Permasalahan utama pada perancangan bangunan Museum Udara dan Ruang Angkasa di Washinton DC adalah SIRKULASI dan ORIENTASI BAGI PENGUNJUNG yang jumlahnya BANYAK sekali



Konsep yang dikembangkan sebagai alternatif desain adalah

1. mendesain sebuah jalan raya dua tingkat yang menghubungkan serangkaian ruang pameran yang tertutup.
2. Tiga ruang terbuka banyak tingkat ditempatkan menurut jarak tertentu sepanjang jalan tersebut, baik untuk memajang atraksi maupun untuk menghibur penonton yang bergerak dari satu ruang pameran dengan tema yang satu ke ruang pameran dengan tema berikutnya.

Para pengunjung mempunyai pilihan urutan ruang pameran yang akan dilihat, karena koleksinya terlalu banyak untuk dilihat dalam satu kali kunjungan saja.

Konsep pola sirkulasi bagaikan jalan tingkat ganda akan menyebarkan orang-orang (pengunjung) ke semua ruang tema yang bermacam-macam.



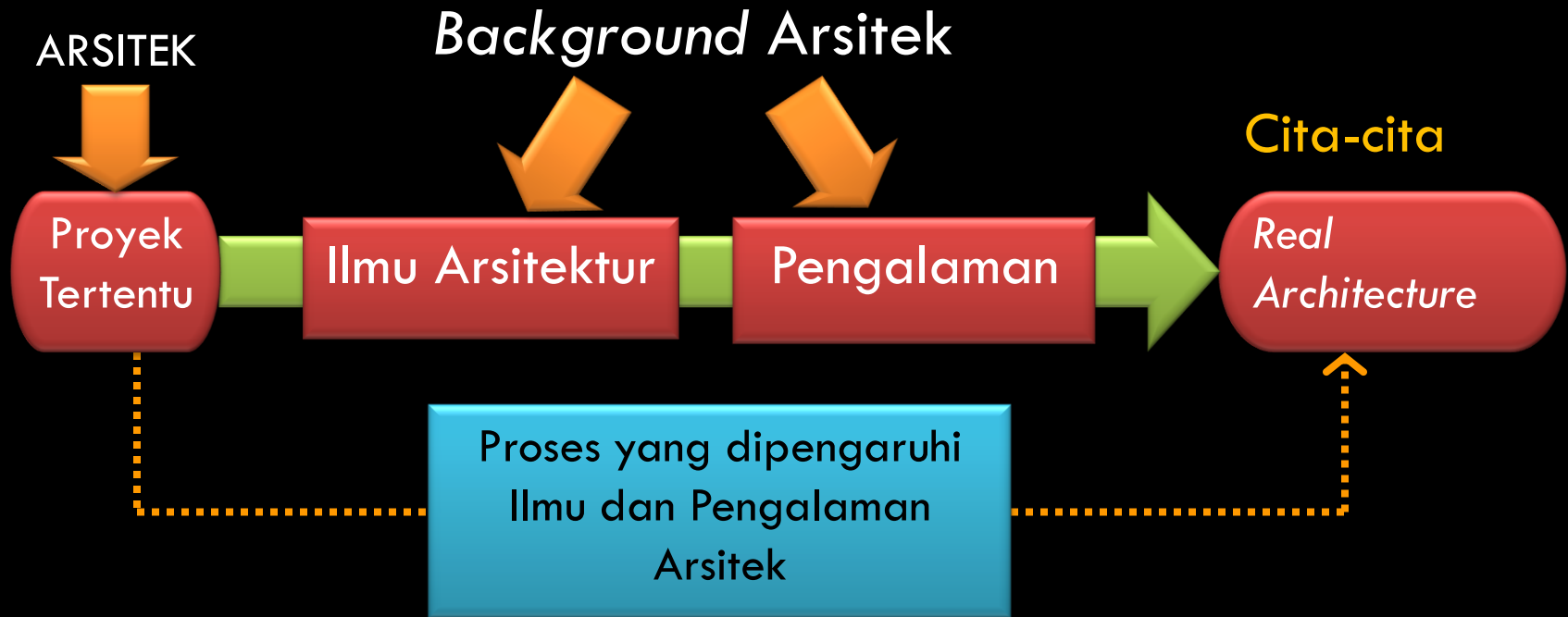


Contoh konsep programatik Gyo Obata

CITA-CITA

KONSEP IDEAL yang dibawa sendiri oleh **ARSITEK** kepada masalah yang bersangkutan

Konsep cita-cita berkaitan erat dengan **PENGETAHUAN** dan **PENGALAMAN ARSITEK** tentang suatu **PERANCANGAN** tertentu, yang diperoleh melalui **PROSES PEMBELAJARAN** dan **PENGALAMAN** yang **PANJANG** dalam mengerjakan proyek-proyek atau kasus-kasus perancangan yang banyak dan **VARIATIF**



Arsitektur Rumah Sakit



Sumber : Andrei, M., 2013



Semoga Menginspirasi

