

## BAB III

### METODE PERANCANGAN

#### 3.1 Metode Penulisan

Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif-analitik, deskriptif disini menjelaskan secara deduktif berupa penjelasan dan gambaran mengenai kebutuhan memorial park sebagai museum sejarah. Objek tulisan dalam kajian ini adalah Memorial Park atau Museum Sejarah. Dan kajian umum mengenai pertumbuhan pariwisata Provinsi Bali serta tragedi Bom Bali I dan II yang diangkat menjadi ruang memori dan kenangan. Pembahasan tersebut yang menjadi penentuan rumusan masalah dalam kajian ini. Sedangkan untuk analitik adalah proses analisa yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan hasil yang akan dicapai. Proses analitik disini dikaitkan erat dengan teori, prinsip dan standar proses perancangan memorial park yang bersumber dari data. Untuk memunculkan gagasan arsitektural, dimunculkan melalui sebuah penelusuran empirik yaitu, mengamati potensi dan permasalahan yang terjadi di sekitar tapak serta memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan yang terjadi terutama solusi dalam bidang arsitektural.

#### 3.2 Perumusan Gagasan

Dalam penentuan judul objek rancangan, sebelumnya dilakukan pengamatan permasalahan yang terjadi, isu yang berkembang saat ini dan kebutuhan ruang dalam ranah arsitektur. Perancangan memorial park ini tentunya juga memperhatikan standar-standar memorial park atau museum sejarah, aspek ruang dan massa serta aspek-aspek lain yang mendukung terciptanya sebuah bangunan yang integratif antara penghuni, bangunan, alam dan kawasan sekitarnya, sehingga mampu menjadi *landmark* kota dan kawasan sekitar. Pematangan ide atau gagasan dilakukan melalui penelusuran informasi dan data-data arsitektural maupun non-arsitektural dari berbagai media dan pengamatan pada kawasan yang dapat membantu memberikan alternatif pemecahan masalah dan mampu membantu konsep perancangan untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

### 3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah induksi dan deduksi. Induksi disini menganalisis dasar teori dan preseden yang digunakan untuk dikaji dan diharapkan mampu membantu perancangan yang dituju. Sedangkan deduksi mengaplikasikan literatur dan jurnal yang kajian studinya hampir sama yaitu, memorial park atau museum sejarah. Literatul dan jurnal bisa menjadi kutipan atau menjadi batasan-batasan dalam konsep perancangan yang dituju. Terdapat dua cara dalam metode penelitian kajian ini, yaitu:

#### 1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi arsitektural maupun non-arsitektural sehingga dapat dijadikan bahan acuan dalam merancang memorial park pada kajian ini, antara lain:

##### a. Survei lapangan

Mengadakan pengamatan data langsung di lapangan sehingga memperoleh data-data secara konkret dan gambaran yang nyata mengenai kondisi kawasan yang tidak dapat ditemukan di sumber tertulis. Pada observasi langsung di lapangan, hal yang diamati adalah kondisi eksisting lingkungan, baik lingkungan alam maupun lingkungan binaan, pelaku aktivitas, serta potensi-potensi yang dapat mendukung pengembangan kawasan dan juga permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan.

##### b. Studi literatur

Data yang berasal dari literatur yang menyangkut tentang teori-teori yang berhubungan dengan memorial park dan museum sejarah, data tersebut bersifat valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya dianalisis dan diperoleh sintesa sebagai acuan dalam perancangan bangunan memorial park. Teori yang dipelajari dari studi literatur ini antara lain, teori mengenai memorial park, teori tentang museum, teori mengenai filosofi ruang, teori mengenai standar ruang pada museum dan klasifikasi ruang museum yang dibutuhkan sesuai persyaratan.

##### c. Studi komparasi

Objek studi komparasi mengambil sampel beberapa museum dan memorial park yang memiliki fungsi serta konsep yang hampir serupa dengan judul tugas akhir

yang dibuat. Studi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data yang lebih jelas mengenai objek perancangan memorial park dan museum sejarah, yang nantinya data yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mengevaluasi maupun merancang memorial park dan untuk mengetahui dengan jelas aktivitas dan fasilitas yang ditampung pada obyek perbandingan tersebut.

## 2. Pengolahan data

Data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk menunjang proses perancangan memorial park, kemudian akan diolah untuk mendapatkan hasil secara terprogram. Dalam tahap ini menganalisa data yang didapat berdasarkan masalah yang akan dipecahkan dalam perancangan. Proses analisa dan sintesa ini akan mendapatkan hasil perancangan berupa kriteria dan konsep untuk memecahkan masalah.

### a. Analisis

Analisis dibagi menjadi beberapa bagian yaitu analisis kawasan perancangan yaitu analisis tapak atau lingkungan sekitar dan analisa bentuk, tatanan, tampilan bangunan sekitar. Analisis terhadap objek perancangan memorial park yaitu analisis fungsi bangunan, analisis pelaku dan aktivitas manusia, analisis tata ruang dan fasilitas, analisis ruang filosofi yang menceritakan sejarah bom bali, serta analisis bentuk luar memorial park yang diharapkan mampu menjadi *landmark* kota dan kawasan.

### b. Sintesa

Sintesa merupakan kesimpulan dari analisa yang menghasilkan konsep programatik dan konsep desain yang nantinya akan dijadikan acuan pada proses perancangan memorial park. Konsep yang dihasilkan meliputi konsep tapak (zoning tapak, tata massa, tata ruang luar), kosep bangunan (bentuk dan tampilan bangunan), konsep ruang dan pelaku. Setelah dihasilkan konsep berupa perancangan memorial park, kemudian diterapkan ke dalam tahapan pra rancangan dan pengembangan rancangan. Perancangan ini diwujudkan dalam bentuk ide perancangan dan dalam bentuk gambar-gambar kerja. Dalam setiap tahap pemrograman dan perancangan yang dihasilkan akan dilakukan evaluasi terhadap hasil-hasil tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.

### 3.4 Metode Perancangan

Metode perancangan menerapkan hasil analisis dan sintesa ke dalam sebuah desain yaitu rancangan memorial park. Kriteria desain didapat dari proses kesimpulan literatur dan komparasi. Dalam proses rancangan menggunakan **Metode Tangible Metafora (*Tangible Metaphor*)** diharapkan rancangan dan bentuk luar bangunan mampu menjadi *landmark* kota dan kawasan, metode metafora merupakan metode yang paling sering digunakan bangunan terbangun saat ini, dalam mendesain museum atau *landmark* kota. Selain itu metode metafora juga bisa diterapkan pada konsep ruang dalam dan filosofi ruang. Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "*Poethic of Architecture*", metafora ialah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Ada tiga kategori dari metafora yaitu:

- a. *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba) Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistik, komunitas, tradisi dan budaya)
- b. *Tangible Metaphors* (metafora yang dapat diraba).Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material
- c. *Combined Metaphors* (penggabungan antara keduanya). Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Charles Jenks, dalam "*The Language of Post Modern Architecture*" Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku "*Design in Architecture*" metafora pada arsitektur adalah merupakan salah satu metode kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

### 3.5 Metode Pembahasan Perancangan dan Pengambilan Keputusan

Pada pembahasan hasil desain, metode yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu menjabarkan hasil-hasil dan penerapan bentuk dan filosofi ruang memorial park. Hasilnya kemudian di evaluasi pada teori dan konsep yang dilakukan dan dikaitkan langsung dengan tujuan yang akan dicapai. Menggunakan software AudtoCad untuk pembuatan gambar-gambar yang diperlukan seperti gambar denah, tampak, potongan, dan perspektif. Software Sketchup sebagai media modeling dan eksplorasi bentuk desain bangunan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Dalam kajian ini, penarikan kesimpulan berdasarkan pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Parameter yang dijadikan penilaian yaitu, kesesuaian antara hasil analisa dengan kajian teori yang ada. Teknik yang digunakan pada proses ini adalah metode deskriptif.



### 3.6 Alur Berfikir

- Pertumbuhan pariwisata Provinsi Bali yang mengalami peningkatan setiap tahunnya
- Kebutuhan sarana edukasi sektor pariwisata Bali yang masih terbilang minim
- Tragedi Bom Bali I dan II
- Kebutuhan ruang memori untuk mengenang sejarah Bom Bali

