

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada proses perancangan *Extreme Sport Centre* ini adalah metode perancangan Richard Whitaker yaitu “*Eight Step Design Process*” yang dikombinasikan dengan proses perancangan lima langkah. Menurut Whitaker (dalam Snyder, 1991 : 226), proses perancangan terdiri dari delapan langkah, yaitu pengenalan, definisi, persiapan, analisa, sintesis, evaluasi, evaluasi, dan reevaluasi. Metode ini merupakan variasi dari proses perancangan lima langkah oleh Tim McGinty yang dikenal secara umum. Proses perancangan lima langkah terdiri dari permulaan, persiapan, pengajuan usul, evaluasi, dan tindakan.

Berikut proses perancangan menurut Richard Whitaker:

3.1 Pengenalan

Tahap pengenalan adalah tahap permulaan pada proses perancangan. Pada tahap ini meliputi pengenalan dari masalah yang akan dipecahkan. Meliputi latar belakang masalah yang menjadi titik awal dari proses perancangan. Tahap pengenalan menggunakan metode umum. Pengolahan dan pemahaman mengenai metode umum dalam studi ini akan membantu kita dalam menentukan tahapan kajian yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

Perancangan fasilitas *Extreme Sport Centre* di kawasan Kuta ini berawal dari semakin berkembangnya olahraga *Extreme Sport* seperti *surfing*, *mountaineering*, *skateboarding* di kawasan-kawasan pariwisata di Bali. Kawasan-kawasan yang padat perkembangan pariwisatanya seperti Kuta, Nusa Dua, Uluwatu, Jimbaran, Canggu, Sanur, Ubud dan banyak lagi daerah lainnya mengalami perkembangan yang pesat dan menjadi tempat favorit para wisatawan untuk melakukan *Extreme Sport*. Berdasarkan pengamatan ternyata aktivitas *Extreme Sport* semakin sering dilakukan oleh wisatawan dan masyarakat Bali sendiri, tidak hanya terjadi saat menjelang libur, tetapi dalam keseharianpun aktivitas *Extreme Sport* sering dilakukan, terutama bagi mereka yang sengaja datang ke Bali untuk mencoba potensi alamnya. Perkembangan aktivitas *Extreme Sport* juga didukung oleh seringnya kawasan Kuta menjadi tempat diselenggarakannya event/kejuaraan yang bersifat nasional dan internasional.

Seiring dengan perkembangan aktivitas *Extreme Sport* maka semakin banyak pula jenis fasilitas pelayanan yang berusaha mewadahi aktivitas tersebut. Adanya fasilitas yang banyak berkembang kurang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas *Extreme Sport*. Wadah

yang tersedia belum cukup mampu menyalurkan kebutuhan masyarakat yang ingin menekuninya secara terpadu, mengesankan bahwa olahraga tersebut berjalan sendiri-sendiri, dalam artian, olahraga tersebut berjalan masing-masing menurut sarana yang ada pada tempat yang ada. Beberapa *school surf* yang ada di Kuta hanya memberikan fasilitas berupa program pelatihan *surfing* namun tidak terdapat adanya penjualan alat-alat surfing maupun bengkel untuk perbaikannya.

Dengan melihat fenomena yang terjadi maka munculah suatu ide perancangan sebuah fasilitas yang secara fungsional, kualitatif dan kuantitatif dapat mewadahi aktivitas *Extreme Sport*. Sarana yang dimaksud adalah *Extreme Sport Centre*. Sebuah wadah yang nantinya akan dapat memberikan kontribusi yang banyak bagi perkembangan olahraga ini.

Extreme Sport Centre sebagai sarana liburan bernuansa edukasi, sebagai sarana pengembangan profesi bagi para atlet profesional, serta mewujudkan terciptanya layanan informasi yang kompetitif dalam upaya mengembangkan olahraga *extreme sport*, dan tempat untuk mengadakan kejuaraan sejenis.

Kajian ini berdasarkan atas metode deskriptif analitis. Metode ini berupa paparan/deskripsi atas fenomena yang terjadi saat ini disertai dengan literatur-literatur yang mendukung teori-teori terkait. Pembahasan yang dilakukan adalah dengan menggabungkan kajian rasional fungsional objek rancangan dan kajian arsitektur tradisional Bali sebagai konteks setempat.

Analisa data dilakukan secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data secara kualitatif dilakukan berdasarkan wawancara dan argumentasi yang bersifat ilmiah. Analisa kualitatif meliputi survey objek-objek komparasi, lokasi pemilihan tapak dan studi komparasi yang berhubungan dengan objek perancangan. Secara kuantitatif, analisa yang dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif yang membahas metode pengumpulan, pengolahan dan penyajian terhadap data-data yang telah terseleksi.

3.2 Definisi

Mendefinisikan permasalahan yang akan dipecahkan melalui pembatasan masalah, dan mengidentifikasi masalah-masalah secara umum. Berbagai permasalahan yang muncul pada tahap pengenalan disusun menjadi beberapa poin-poin penting sebagai identifikasi masalah. Identifikasi masalah yang telah tersusun, kemudian dirumuskan menjadi satu atau beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah adalah sebagai masalah inti dari masalah-masalah yang bersifat umum. Tujuan dan kegunaan kajian diturunkan dari rumusan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.1 (halaman 12).

3.3 Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengumpulan secara sistematis informasi mengenai masalah-masalah yang akan dipecahkan. Kegiatan-kegiatan persiapan antara lain pengumpulan peta-peta dasar, tapak dan data areal (tentang lingkungan alam dan buatan), serta informasi yang berkaitan dengan objek perancangan yaitu *Extreme Sport Centre*.

Tahap persiapan menggunakan metode pengumpulan data. Berdasarkan proses perolehan informasi data dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer adalah data langsung dari lapangan mengenai segala sesuatu yang menyangkut perancangan *Extreme Sport Centre* di Kuta Bali. Data primer dibagi berdasarkan sumbernya, yaitu survey lapangan dan wawancara. Data sekunder merupakan data yang diperlukan untuk mendukung data primer. Data ini digunakan sebagai pertimbangan dan acuan dalam proses perancangan, meliputi studi pustaka dan studi komparasi. Berikut data primer dan data sekunder yang digunakan:

3.3.1. Data Primer

Data primer adalah data langsung dari lapangan mengenai segala sesuatu yang menyangkut perancangan *Extreme Sport Centre* di Kuta Bali. Data primer dibagi berdasarkan sumbernya, yaitu :

1. Survey Lapangan

Survey lapangan adalah pengamatan secara langsung pada lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat dibangunnya objek perancangan yaitu di Kuta Bali. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi eksisting yang dapat digunakan sebagai bahan dalam analisis pengolahan data. Pengamatan dapat dilakukan terhadap aktivitas masyarakat setempat, gaya hidup, lingkungan, serta interaksi antara manusia dan lingkungan. Dalam proses pengamatan secara langsung menggunakan alat bantu berupa dokumentasi foto dan peta lokasi. Survey ini berfungsi untuk mendapatkan data berupa:

- a. Kondisi kawasan Kuta meliputi data tentang kondisi alam dan kondisi fisik yang ada.
- b. Pengamatan aktivitas, gaya hidup, interaksi antara manusia dan lingkungan, dokumentasi gambar dan fasilitas ruang dengan menggunakan kamera dan peta lokasi.
- c. Obyek komparasi dilakukan di *BASE Skatepark Bali*, *Odysseys Surf School Bali*, *Pro Surf Bali*, *Extreme Store Bali*, *Eiger Climbing Centre*.

2. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan mengenai pentingnya keberadaan fasilitas *Extreme Sport Centre* sebagai sarana liburan bernuansa edukasi, sebagai sarana pengembangan profesi bagi para atlet profesional, dan tempat untuk mengadakan kejuaraan sejenis. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data yang lebih detail yang dibutuhkan mengenai kebutuhan ruang, aktivitas pemakai, serta persepsi dan opini tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan *Extreme Sport* khususnya *surfing*, *skateboarding* dan *rock climbing*. Wawancara ini dilakukan secara spontanitas dengan para staf ahli, karyawan, serta pelaku yang berkecimpung didalamnya mengenai obyek yang akan dirancang.

3.3.2. Data Sekunder

Data yang diperlukan untuk mendukung data primer. Data ini digunakan sebagai pertimbangan dan acuan dalam proses perancangan, meliputi:

1. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan mengambil sumber dari studi pustaka, baik dari teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan yang bersumber dari pemerintah. Data ini bertujuan untuk membantu proses data agar analisis data yang didapatkan bersifat informatif.

Data yang diperoleh dari penelusuran literatur bersumber dari data internet, buku, majalah, brosur/pamflet, dan aturan kebijakan pemerintah.

Data ini meliputi :

- a. Data atau literatur tentang kawasan dan tapak terpilih berupa peta wilayah, dan potensi alam dan buatan yang ada di kawasan pantai Kuta. Data ini selanjutnya digunakan untuk menganalisa kawasan tapak.
- b. Literatur tentang *extreme sport* khususnya *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing* yang meliputi pengertian, fasilitas dan ruang-ruang yang mewadahnya. Data ini digunakan untuk menganalisa ruang dan fasilitas-fasilitas yang akan diwadahi.
- c. Data arsitektur tradisional Bali sebagai batasan dalam perancangan dalam hubungannya dengan konsep perancangannya dan PERDA yang tertuang dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan tahun 2003 dan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Badung tahun 2005.

2. Studi Komparasi

Studi komparasi berupa pengamatan terhadap bangunan yang sejenis dengan objek perancangan atau fasilitas-fasilitas yang mendukung aktivitas di dalam *Extreme Sport Centre*. Adapun objek komparasi tersebut sebagai berikut:

- a. *BASE Skatepark* Bali, merupakan sebuah wadah yang bertujuan untuk pengembangan dan hiburan *extreme sport* khususnya *skateboarding*, *BMX* dan *inline skate*. Data ini digunakan untuk mempermudah analisa aktivitas dan kebutuhan ruang serta fasilitas-fasilitas *skateboarding* di dalamnya.
- b. *Odysseys Surf School* Bali dan *Pro Surf* Bali, yang merupakan sekolah surfing standar internasional yang ada di Bali. Data ini diperlukan untuk mengetahui program yang diberikan, kebutuhan ruang dan fasilitas-fasilitas *surfing* yang ada.
- c. *Extreme Store* Bali merupakan salah satu store penjualan produk-produk pendakian dan pemanjatan *Eiger* dan merchandisanya yang ada di Indonesia. Data ini diperlukan untuk digunakan untuk menganalisa kebutuhan ruang, dan fasilitas-fasilitas penjualan yang ada.
- d. *Eiger Climbing Centre (ECC)* merupakan salah satu sekolah panjat yang ada di Indonesia. Sekolah ini merupakan divisi dari *Eiger Adventure Service Team (EAST)* dalam pengembangan olahraga *rock climbing* di Indonesia. Data ini dipergunakan untuk mengetahui program aktifitas dan fasilitas yang ada.

3.4 Analisa

Kegiatan ini disebut dengan “pemrograman”, yaitu memuat suatu laporan tertulis yang mengikhtisarkan kebutuhan-kebutuhan suatu rancangan serta memuat analisis luas yang mengidentifikasi masalah-masalah penting yang harus dipecahkan.

Proses analisa terdiri atas dua bagian besar, yaitu analisa makro dan analisa mikro. Analisa makro merupakan analisa dalam skala kawasan yaitu analisa tapak, sedangkan analisa mikro merupakan analisa terhadap obyek perencanaan, meliputi analisa pelaku, analisa aktifitas, analisa ruang dan fasilitas, serta analisa bangunan (bentuk dan tampilan, sistem struktur, dan sistem utilitas). Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui pendekatan programatik perancangan, yaitu dengan menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang berkaitan dengan perancangan *Extreme Sport Centre*. Dalam kajian ini

menggunakan prinsip transformasi dengan pendekatan analogi nilai-nilai filosofi *Rwa Bhineda*.

1. Analisa Fungsi, Pelaku dan Ruang

Menggunakan metode analisa fungsi, yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang diwadahi oleh ruang. Dalam tahap ini yang dianalisa meliputi analisa pelaku dan aktivitas, (meliputi tipe aktivitas, alur aktivitas), analisa ruang, analisa kualitatif ruang, analisa kuantitatif ruang dan organisasi ruang.

2. Analisa Tapak

Analisa tapak perancangan meliputi : Analisa tapak perancangan dalam konteks tata ruang *Rwa Bhineda* dan analisa tapak perancangan dalam konteks fasilitas *Extreme Sport Centre*.

Transformasi dilakukan dengan cara *borrowing* yaitu mengambil nilai-nilai filosofi *Rwa Bhineda* yang tumbuh di daerah pesisir, mempelajari sifat-sifat dua atau tiga dimensinya melalui definisi dari nilai tersebut, dan menginterpretasikannya dalam bentukan arsitektur.

Pendekatan transformasi yang digunakan adalah pendekatan analogi, yaitu menganalisa tapak dengan melakukan analogi pada transformasi definisi dari nilai-nilai *Rwa Bhineda*. Transformasi dilakukan berdasarkan kedekatan fungsinya, fasilitas kegiatan *extreme sport* dianalogikan sebagai zona laut, sedangkan fasilitas pengelola, *cafe&resto*, dan *library* dianalogikan sebagai zona darat.

Analisa tapak dimulai dengan analisa nilai-nilai *Rwa Bhineda*, mengidentifikasi terhadap kondisi tapak yang berada di pantai, yaitu antara daratan dan laut. Tahap ini menganalisa tapak berdasarkan hubungan makrokosmos-mikrokosmos pada arsitektur tradisional Bali. Analisa ini meliputi interkoneksi *Bhuana Agung* (Makrokosmos) dan *Bhuana Alit* (Mikrokosmos), *Nawa Sanga* atau *Sanga Mandala* sebagai orientasi kosmologi dan sumbu utama perancangan. Menganalisa tapak berdasarkan sifat dualisme, dua sisi yang bertolak belakang yaitu sisi yang dominan dengan arah orientasi laut dan sisi dengan orientasi daratan.

Analisa dalam konteks fasilitas *Extreme Sport Centre* berdasarkan kebutuhan ruang yang akan diwadahi sesuai dengan tinjauan komparasi dan analisa fungsi dan ruang. Analisa tersebut meliputi analisa zoning tapak sesuai kelompok fasilitas pada bangunan, analisa aksesibilitas, analisa matahari, analisa kebisingan, analisa view dan orientasi.

Kedua analisa ini kemudian dipertemukan ditransformasikan sehingga memunculkan konteks tapak berdasarkan programatik fasilitas *Extreme Sport Centre* sesuai dengan nilai-nilai *Rwa Bhineda*.

3. Analisa Bentuk dan Tampilan

Berupa analisa fisik yang mendukung perwujudan bangunan sesuai dengan pendekatan masalah, yaitu dengan pemunculan karakter bangunan yang serasi dan saling mendukung.

Metode transformasi dengan pendekatan analogi digunakan untuk mencapai karakter bangunan yang ingin dimunculkan sesuai dengan fasilitas yang diwadahi. Transformasi berdasarkan analisa kedekatan unsur-unsur laut dengan karakter *extreme sport* dan unsur-unsur darat dengan karakter tradisional. Bangunan fasilitas kegiatan *extreme sport* dianalogikan sebagai bangunan modern, sedangkan bangunan dengan fasilitas pengelola, *cafe&resto*, dan *library* dianalogikan sebagai bangunan tradisional. Sifat-sifat umum dari *extreme sport* dimunculkan pada bentuk dan tampilan zona laut untuk menunjukkan karakter dari fasilitas yang diwadahi. Sifat-sifat dari *extreme sport* dianalogikan sebagai karakter yang akan dimunculkan pada bentuk dan tampilan zona laut. Sifat-sifat umum dari budaya Bali menjadi karakter yang dimunculkan pada bentuk dan tampilan bangunan zona darat. Sifat-sifat dari budaya masyarakat tradisional Bali yang diatur oleh *awig-awig* dan bersifat mengikat, dianalogikan menjadi karakter bentuk dan tampilan bangunan zona darat melalui bentukan arsitektur tradisional Bali yang terikat nilai-nilai arsitektur tradisional (*Tri Angga*, *Tri Mandala*, dan lain-lain).

Analisa bentuk dan tampilan meliputi analisa karakter bentuk dan tampilan kegiatan *extreme sport* sesuai dengan nilai-nilai *Rwa Bhineda* yaitu memunculkan karakter modern dan tradisional sebagai dua sifat yang saling bertentangan pada satu tapak. Analisa tersebut disajikan dalam bentuk sketsa –sketsa dan deskriptif.

4. Analisa Sistem Struktur

Berhubungan dengan fungsi bangunan yang diwadahi terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan berkaitan dengan struktur bangunan yang digunakan. Meliputi analisa penggunaan sistem struktur dan material pada bangunan *Extreme Sport Centre*. Metode yang digunakan adalah metode analisa fungsional. Analisa disajikan dalam bentuk deskriptif dan diagram-diagram.

5. Analisa Sistem Utilitas

Analisa sistem utilitas meliputi: sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem keamanan dan sistem komunikasi. Metode yang digunakan adalah metode analisa fungsional. Analisa disajikan dalam bentuk deskriptif dan diagram-diagram.

3.5 Sintesis

Tahap sintesis juga disebut sebagai proses mengajukan usul-usul rancangan yang sesungguhnya. Yaitu, usul-usul rancangan harus menghimpun berbagai pertimbangan dari konteks, program, tapak, estetika, dan nilai-nilai perancangan.

Proses sintesis merupakan penggabungan hasil analisis sehingga menghasilkan suatu konsep programatik yang akan menjadi standar dan pertimbangan dalam penyusunan suatu konsep perancangan. Penggabungan data-data yang saling mempunyai keterkaitan satu dengan lainnya ke dalam bentuk penyelesaian permasalahan berupa konsep-konsep perencanaan dan konsep perancangan *Extreme Sport Centre*. Konsep ini meliputi konsep dasar perancangan, konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk dan tampilan bangunan, konsep sistem struktur, dan konsep sistem utilitas.

Sintesa ini akan lebih difokuskan pada inti perancangan, yaitu: memunculkan bentuk dan tampilan *Extreme Sport Centre* yang dapat menampilkan karakter fungsi yang diwadahi sesuai dengan konteks arsitektur tradisional Bali serta menerapkan tata ruang *Extreme Sport Centre* yang dapat memenuhi fasilitas olahraga *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing* secara terpadu sesuai dengan nilai-nilai *Rwa Bhineda*.

Pada tahap sintesa adalah mengambil suatu simpulan dari analisa dan menghasilkan usulan-usulan gagasan awal perancangan berupa alternatif - alternatif konsep perencanaan dan perancangan *Extreme Sport Centre*.

Strategi pendekatan masalah (analisa) kemudian dijabarkan secara praktis dalam konsep perancangan (sintesa) yaitu :

1. Konsep Dasar, yaitu nilai-nilai *Rwa Bhineda*.
2. Konsep Tapak, yaitu tapak yang potensial digunakan untuk *Extreme Sport Centre*, konsep tapak berdasarkan fungsi dan konteks nilai-nilai *Rwa Bhineda*.
3. Konsep Ruang, yaitu program kebutuhan ruang kuantitatif dan kualitatif yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan para pelaku aktivitas.
4. Konsep Bentuk dan Tampilan, meliputi pemilihan bentuk dasar yang digunakan dalam perancangan dan eksplorasi tampilan bangunan sesuai konteks lokal.

5. Konsep Sistem Struktur, meliputi sistem struktur dan material yang digunakan.
6. Konsep Sistem Utilitas, meliputi sistem utilitas yang ada pada bangunan dan tapak.

Sebelum menentukan kesimpulan akhir yang akan digunakan sebagai acuan pada saat perancangan, maka dilakukan tahap evaluasi, sampai pada dihasilkan desain akhir dari suatu perancangan *Extreme Sport Centre*.

3.6 Evaluasi I

Pada tahap ini merupakan kombinasi antara proses perancangan delapan langkah dan lima langkah. Pendekatan dilakukan pada tahap evaluasi I (proses perancangan delapan langkah) dengan tahap evaluasi (proses perancangan lima langkah), sehingga dapat dikatakan bahwa tahap evaluasi dilakukan untuk lebih memantapkan analisa dan sintesa. Dalam setiap tahap tindakan dari proses perancangan seringkali mengalami penambahan, bahkan memungkinkan juga mengalami perubahan. Sehingga umpan balik (*feed back*) dilakukan dalam setiap loncatan tahapan sebagai langkah evaluasi dan penyempurnaan terhadap rancangan. Tahap ini merupakan tahap pra desain, yaitu tahap sebelum dihasilkannya desain akhir dari suatu perancangan *Extreme Sport Centre*. Metode yang digunakan adalah metode transformasi, yaitu mentransformasikan konsep perancangan (sintesa) ke dalam desain perancangan *Extreme Sport Centre*.

3.7 Evaluasi II

Tahap evaluasi II merupakan kombinasi antara proses perancangan delapan langkah dan lima langkah. Pendekatan dilakukan pada tahap evaluasi II (proses perancangan delapan langkah) dengan tahap tindakan (proses perancangan lima langkah). Tahap tindakan pada proses perancangan lima langkah meliputi kegiatan-kegiatan yang dipertautkan dengan mempersiapkan dan melaksanakan suatu proyek, namun pada skripsi ini hanya sampai pada tahap desain akhir dari suatu perancangan *Extreme Sport Centre*.

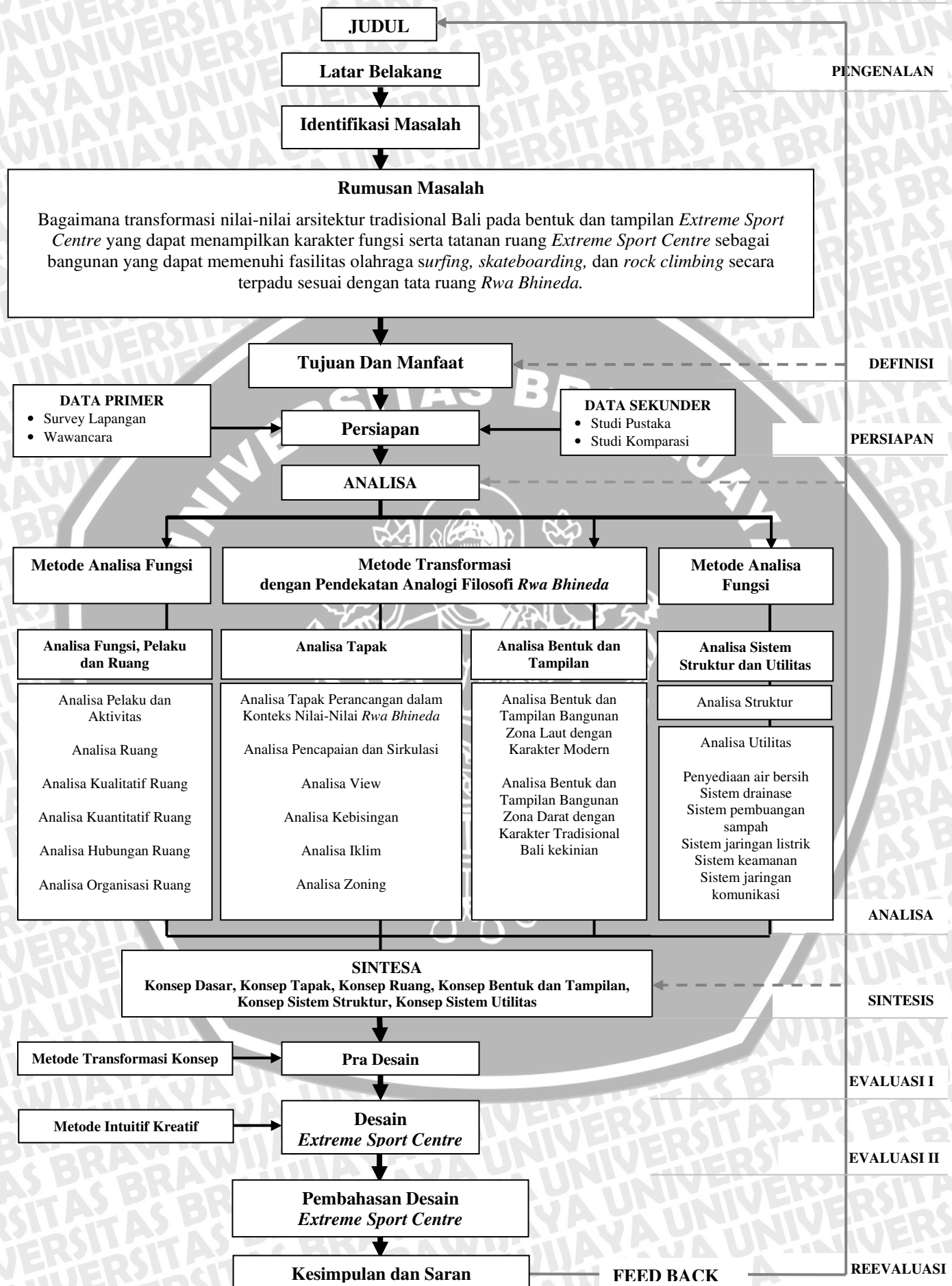
Tahap ini dilakukan dengan mengkaji ulang kesesuaian, sebagai mana yang telah ditetapkan pada awal pemilihan tema yang terdapat pada latar belakang, penetapan rumusan masalah, tujuan dan manfaat serta tinjauan teori. Evaluasi ini dilakukan sebelum menentukan kesimpulan akhir yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pada saat perancangan. Pada tahap ini dihasilkan desain akhir dari suatu perancangan *Extreme Sport Centre*. Metode yang digunakan adalah metode intuitif kreatif, yaitu mengembangkan desain perancangan *Extreme Sport Centre* secara intuitif kreatif sampai pada desain akhir suatu bangunan *Extreme Sport Centre*.

3.8 Reevaluasi

Tahap reevaluasi memiliki kedudukan yang sejajar dengan tahap tindakan pada proses perancangan lima langkah yang dikenal secara umum. Tahap ini tidak sampai pada pelaksanaan proyek pembangunan, hanya berupa pembahasan desain dari suatu perancangan *Extreme Sport Centre*. Tahap ini membahas desain akhir dari suatu perancangan *Extreme Sport Centre*, yaitu membahas evaluasi desain akhir yang disesuaikan dengan data, analisa, dan konsep perancangan (sintesa) yang menjadi acuan pada saat perancangan. Mengingat suatu proses tidak pernah lengkap dan sempurna, serta selalu mengalami perubahan, maka selalu dilakukan evaluasi tahap lanjut pada saat pelaksanaan rancangan. Metode ini diperlukan untuk memastikan proses saling berkesinambungan dan berkesesuaian antara data, analisa, evaluasi dan hasil akhir.

Berdasarkan penjabaran di atas didapat suatu diagram proses perancangan sebagai berikut:





Gambar 3.1 Diagram Proses Perancangan

Sumber : Hasil analisa, 2008