

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

Metode menurut webster's new dictionary of synonym diartikan sebagai mode, manner, way, fashion, system that are comparable when they denote the means taken or the plan or procedure followed in doing of work or in achieving an end (Natalisa,2002)

Metode perancangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk dalam karya arsitektur dengan menggunakan metode dasar kombinasi dan penggabungan. Ian Chernikov dalam Wojtowics dan Fawcets (1986), berkata, "The Whole methodlogy is based upon the dvelopment of combination and assemblages....." Secara substansial metode desain terdiri dari "principle dan form" atau language dan vocabulary" (Wojtowics dan Fawcets,1986)

Metode perancangan postmodernisme arsitektur dapat dikategorisasikan dalam dua kelompok, pertama metode perancangan utama, yang meliputi representasi (metafor dan simbolisasi), hybrid, atau both and, dan kontekstual. Kedua metode perancangan pendukung, yang meliputi ornamen dan dekorasi, improvisasi dan polikoromi. Kategorisasi ini berdasarkan peranan dominan tidaknya metode perancangan dalam menghasilkan karya arsitektur sesuai tujuan posmodernisme, menciptakan keragaman bentuk dan kekayaan makna

3.1.1. Metode Perancangan Utama

Metode perancangan utama meliputi representasi, hybryd atau both and, dan kontekstual

1. metafor dan simbolisasi
 - metafor, metafor adalah kiasan atau ungkapan bentuk pada bangunan yang diharapkan mendapat tanggapan dari masyarakat yang menikmati atau memakainya (Sutedjo,1986). Metafor dapat membantu "melihat" bangunan sebagai sesuatu yang lain dan melihat bangunan atau desain secara "baru".

Selain itu metafor membantu menciptakan konsep baru yang otentik pada suatu bangunan (antoniades,1990). Menurut Antoniades (1990), metafor dapat dilakukan dengan cara-cara berikut ini.

Pertama, berusaha mentransfer referensi dari sebuah subyek (konsep atau objek)) kepada subjek yang lain. Metafor membantu untuk menciptakan konsep baru yang hakiki(subtansial) yang besar sekali jumlahnya secara orentik. Cara ini disebut dengan metafor “transfer”.

Kedua, mencoba “melihat” subjek (konsep atau objek) seolah-olah sebagai sesuatu yng lain misalnya “melihat rumah sebagai sebuah kota “ (a house a city). Dengan demikian, bentuk bngunan mungkin dilihat secara baru oleh pengamat, memiliki mkan yang ekspresif, atau mirip bangunan tertentu. Cara ini disebut metafor “as if”.

Ketiga, memindahkan fokus penelitian dari satu area konsentrasi ke dalam area konsentrasi yang lain, misalnya “architecture as a dance”. Metafor ini digunakan dengan menerapkan pengetahuan dan interpretasi yang sudah dipahami seperti subjek, objek, situasi dan kejadian. Sebagai contoh, konsep “architecture as a dance”, tari balet klasik dianalogikan dengan “simetri” dan tari balet modern dianalogikan sebagai “asimetri”

- Simbolisasi. Simbolisasi berasal dari kata simbol. Dalam illustrated Dictionary of Architecture (Burden, 1998), simbol adalah “something that stands for or represents something else by association, resemble, or convention, deriving its meaning chiefly from the structure on which it appears” ‘sesuatu yang berdiri atau merepresentasikan sesuatu yang lain dengan car asosiasi, kemiripan, atau konvensi, yang dituunkan maknanya terutama dari struktur yang tampak’

2. Hybrid dan both and

Metode hybrid dinyatakan oleh Jencks (1978:14) dengan hybrid language, yaitu “mix old pattern and new technics or tradition and choice”, sedangkan Kurokawa (1991:146) menyatakan sebagai hybridization, dan Venturi (1996:16) menyebut sebagai hybrid saja.

Metode hybrid dilakukan melalui tahapan quotation, manipulasi elemen, dan unifikasi atau penggabungan. Metode ini memiliki kesamaan berpikir dengan metode both and versi Venturi, yang meliputi tatanan, fragmentasi, dan infleksi, dan juxtaposition tau superimposisi. Metodey htbyrd berpikir dari elemen atau bagian menuju keseluruha. Sebaliknya, pada metode both and, berpikir dilakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian.

Pada metode hybrid, tatanan diletakkan di belakang pada saat unifikasi atau penggabungan elemen, sedangkan pada both and, tatanan ditentukan terlebih dahulu. “Manipulasi” pada metode hybrid pada prinsipnya sama dengan “infleksi” pada metode both and. “Infleksi” tidak lain adalah modifikasi atau menurut venturi adalah bend ‘pembengkokakn tatanan’, breaks ‘pemutusan tatanan’, anomaly ‘pengecualian, membuat ganjil, atau in concistency ‘ketidak konsistenan’. Di pihak lain, unifikasi atau penggabungan tidak lain adalah juxtaposition atau superimposisi elemen-elemen yang telah dimodifikasi. Dengan demikian, kedua motode ini dapat dianggap memiliki prinsip yang “serupa”, kila tidak dapat dikatakan”sama”

a. Eklektik atau quotation

Ekelktik artinya “menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur ddari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali”. Ekelktik menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat bukan model ideal. Asumsi dasar penggunaan arsitektur masa lalu adalah telah mapannya kode dan makna yang diterima dan dipahami oleh masyarakat. Di sisi lain, quotation adalah “mencuplik” elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

b. Manipulasi atau modifikasi

Elemen-elemen eklektik atau hasil dari quotation tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah, dan atau memutarbalikkan makna yangn telah ada. Beberapa teknik manipulasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

Pertama, reduksi atau simplifikasi. Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak terlalu penting, misalnya dekorasi dengan pola tumbuh-tumbuhan yang rumit menjadi pola garis atau datar tanpa pola sama sekali. Kedua, repetisi. Repetisi artinya pengulangan elemen-elemen yang di-quotasikan, sesuatu yang tidak ada referensi. Ketiga, distorsi bentuk. Perubahan bentuk, dicekungkan dan diganti bentuk geometrinya. Keempat, disorientasi. Perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya. Orientasi meliputi orientasi arah mata angin, depan belakang, dan atas bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model misalnya utara-selatan menjadi timur barat atau orientasi arah lainnya, dan depan belakang yang dibalik. Kelima, disproporsi. Proporsi berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen, atau antara elemen dan keseluruhan. Ada beberapa sistem proporsi seperti golden section, modular dan proporsi harmon. Pada disproporsi, perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model). Keenam, dislokasi. Perubahan letak atau posisi di dalam model referensi sehingga menjadi tidak ada posisinya seperti model referensi.

c. Penggabungan (kombinasi atau unifikasi)

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau diidentifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan order-nya

3. Kontekstual

Menimbang pendapat Venturi, Jenks, Klotz dan Kurokawa, metode ini dapat diartikan memiliki pengertian yang luas yang meliputi langgam arsitektur (regionalism-nya Klotz), struktur fisik lingkungan (local context dan contextual urbanism-nya Jenks; respond to topogical-nya Klotz), iklim (respond to enviroment-nya Klotz; respect to given enviroment-nya Venturi., dan simbiosis man and nature-nya Kurokawa), dan budaya setempat (culture, Klotz).

Menurut Saastrowrdoyo (1993), “Kontekstualisme” dapat dipandang sebagai teknik mendesain yang dikembangkan untuk memberikan jawaban khusus atas kondisi-kondisi yang bersifat morfologis, tipologis, pragmatis, menjadi bersifat pluralistik dan fleksibel. Siswanto (1993) mengajukan metode desain kontekstualisme dengan pendekatan tipologi, antara lain, yaitu komposisi, struktur formal internal, juxtaposition, alasan dan memory, type image, style dan regionalisme. Di pihak lain, Brolin (1980) menjelaskan tiga metode kontekstualisme sebagai sikap meresponse keberadaan bangunan-bangunan kuno di sekitarnya dengan cara alteration ‘perubahan’, addition ‘penambahan’ dan in-fill ‘penyelipan’.

3.1.2. Metode Perancangan Pendukung

Metode perancangan pendukung meliputi penggunaan ornamen dan dekorasi, bahan dan teknik modern, improvisasi, dan polychromy.

a. Penggunaan ornamen dan dekorasi

Arsitektur posmodern menerima kehadiran ornamen dan dekorasi. Hal ini disepakati oleh semia teoretikus (Jencks, Klotz, Kurokawa, dan Venturi). Ornamen adalah hiasan yang ditempelkan pada elemen struktural, sedangkan dekorasi adalah hiasan yang diletakkan pada elemen-elemen nonstruktural.

b. Improvisasi

Metode improvisasi bertujuan membantu mencapai kekayaan makna dengan cara ketidaksempurnaan dan ketidakselesaian, baik direncanakan atau tidak. Termasuk didalamnya metode desain pleasure and enjoyment, yaitu cara mendesain elemen-elemen arsitektur yang bersifat main-main dan sekedar bersenang-senang saja.

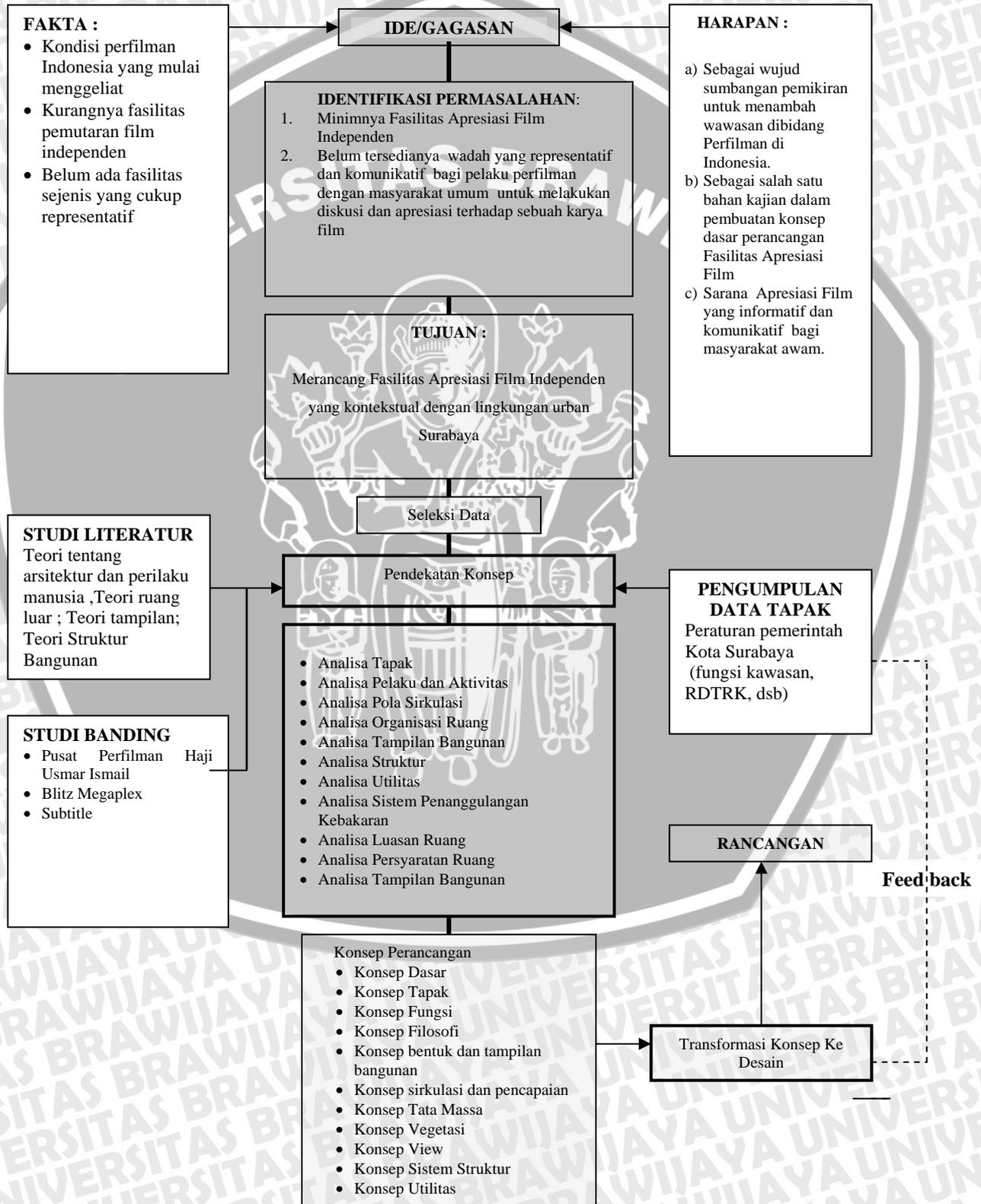
c. Kaya warna (polychromy)

Arsitektur modern cenderung menggunakan warna putih, abu-abu atau perak (monochromy). Di sisi lain, arsitektur posmodern cenderung menggunakan warna yang kaya (polychromy). Selain

itu, tiap warna dapat memiliki nilai simbolis yang khas di berbagai tempat di muka bumi.

3.2. Skema Metode Perancangan

Bagan 3.1. Skema Metode Perancangan



3.3.2 Kerangka Pemikiran

Bagan 3.2. Kerangka Pemikiran

Belum optimalnya kegiatan pengembangan film independen akibat minimnya sarana untuk mengapresiasi film independen

Latar Belakang dan Identifikasi Masalah

1. Fenomena perkembangan film indie di Indonesia namun belum cukup tersedia wadah yang representatif yang dapat menjadi ajang bagi para sineas untuk melakukan kegiatan apresiasi terhadap film, yang sekaligus dapat menginformasikan tentang kegiatan perfilman tersebut pada masyarakat.
2. Perlu dibuat satu wadah tempat masyarakat dapat mengapresiasi dan berdiskusi mengenai film-film independen dalam sebuah wadah yang terpadu dengan sarana produksi film sehingga bisa mempertemukan antara pembuat dan penikmat film secara langsung
3. Gaya menonton masyarakat dewasa ini cenderung berubah dimana mereka lebih menyukai konsep "one stop service"
4. Bangunan yang tidak kontekstual dengan lingkungan sekitar dimana ia berada

Tujuan dan Manfaat

Kegunaan perancangan Fasilitas Apresiasi Film Independen ini adalah:

1. Bagi perancangan arsitektur
 - Memperoleh konsep desain yang kontekstual dan terintegrasi dengan lingkungan di sekitarnya sehingga menjawab permasalahan yang ada pada obyek sejenis, terutama berkaitan langsung dengan lingkup keilmuan arsitektur.
2. Bagi sineas perfilman dan masyarakat pecinta film
 - Memberikan wadah yang dapat menunjang peningkatan peluang dan kesempatan bagi sineas maupun masyarakat umum pecinta film, untuk membina dan mengembangkan minat, potensi, dan wawasan yang dimilikinya dalam mengapresiasi film, serta menyediakan pusat informasi bagi masyarakat yang ingin memperdalam perfilman.
3. Bagi perfilman nasional (sebagai obyek kajian)
 - Memberikan wadah bagi orang-orang film dan masyarakat umum untuk dapat berkumpul dan bertukar pikiran serta mengapresiasi sebuah karya film sehingga mampu mendorong dan mendukung perkembangan film nasional itu sendiri.
4. Bagi Pemerintah Kota Surabaya
 - Pembinaan dan pengembangan kegiatan apresiasi film yang bersifat rekreatif dan kegiatan pengembangan sumber daya manusia yang bersifat edukatif, berperan serta dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan dunia pariwisata dan pendidikan.

Ide Perancangan Fasilitas Apresiasi Film Independen

Merancang Fasilitas Apresiasi Film Independen yang kontekstual dengan lingkungan urban
Surabaya