

BAB III

METODE DESAIN

3.1 Metode Umum

Tema perancangan yang akan diangkat adalah konsep makna perpustakaan sebagai pusat informasi pada bangunan Perpustakaan Umum di Lumajang.

Terdapat dua metode pendekatan arsitektural yang digunakan dalam menanggapi dan menjawab permasalahan tersebut, metode pertama yaitu metode *deskriptif-analitik* pada tahapan pengumpulan data sebagai dasar perancangan meliputi penggalan sumber pustaka dan data di lapangan. Pada metode deskriptif ini akan memaparkan fenomena-fenomena yang terjadi di Kota Lumajang adalah tidak memiliki gedung sendiri sebagai gedung bangunan Perpustakaan Umum, oleh karena itu muncul ide atau gagasan untuk merancang Perpustakaan Umum di Kota Lumajang. Fenomena-fenomena yang ada kemudian dianalisa sehingga menemukan permasalahan arsitektural yang berupa kebutuhan-kebutuhan dalam proses perancangan. Metode penelitian deskriptif merupakan metode yang tertuju pada pemecahan masalah yang ada kemudian dicari pendekatan permasalahannya, sesuai dengan sasaran dan tujuan yang diinginkan. Setelah itu, baru dianalisa sesuai dengan teori-teori yang mendukung untuk mendapatkan konsep perancangan yang dikehendaki.

Sedangkan metode kedua adalah metode **dengan pendekatan metafora** yang digunakan dalam perancangan bentuk dan tampilan bangunan perpustakaan. Setelah memperoleh data pada metode pertama untuk selanjutnya diolah menjadi sebuah konsep perancangan. **Metode metafora** adalah konsep dasar rancangan dengan mengambil sifat maupun bentuk suatu benda dalam hal ini lingkaran yang mewakili kata pusat menjadi bangunan Perpustakaan Umum di Lumajang sehingga pengunjung mampu menerima pesan yang disampaikan oleh perancang. Metode dengan pendekatan metafora digunakan sebagai usaha untuk menciptakan bentukan arsitektural yang dapat menyampaikan pesan visual makna perpustakaan sebagai pusat informasi pada bentuk dan tampilan Perpustakaan Umum di Kota Lumajang.

Metode yang ketiga adalah **Metode Programatik** yaitu dengan pemrograman. Pembahasannya dilakukan secara sistematis, analitis, rasional dan disesuaikan dengan acuan dari literatur. Metode programatik digunakan sebagai dasar perancangan fasilitas terbangun. Proses analisa dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, sehingga mendapatkan sintesis yang dapat memunculkan konsep desain.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data sehubungan dengan perancangan Perpustakaan Umum di Lumajang, dilakukan survei dan studi yang berguna sebagai kompilasi data sebagai salah satu acuan perancangan selanjutnya. Data – data tersebut diperoleh langsung dilapangan, hasil – hasil penelitian, buku – buku, dan sebagainya. Data – data tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu:

3.2.1 Data Primer

Kegiatan perencanaan dan perancangan perpustakaan umum ini memerlukan banyak data dan referensi yang digunakan sebagai bahan kajian. Survei lapangan sebagai pengamatan dan penelahan awal serta wawancara menjadi salah satu data paling penting yang untuk digunakan sebagai bahan utama dalam proses perencanaan bangunan.

A. Survei Lapangan

Survei lapangan dilakukan pada tapak letak berdirinya perpustakaan melalui pengamatan secara langsung di lapangan (observasi lapangan). Data yang diperoleh ialah kondisi eksisting tapak (luas tapak, iklim, peraturan daerah setempat dll) yang berguna sebagai pertimbangan eksplorasi desain dalam perancangan Perpustakaan umum Lumajang.

- Alat bantu atau instrumen yang digunakan berupa:
 - *digital camera* untuk mendokumentasikan kondisi eksisting tapak; dan
 - alat tulis menulis untuk mencatat berbagai hal yang dianggap penting pada saat melakukan observasi lapangan.
- Data/informasi yang didapatkan:
 - kondisi fisik tapak (luasan tapak);
 - iklim yang berlaku pada tapak; dan
 - lingkungan sekitar (bangunan-bangunan lain).

Selain itu, survei lapangan juga dilakukan pada obyek studi banding tertentu yang memiliki nilai tambah pada perancangan perpustakaan ini.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder ini diperoleh dari penelusuran literatur melalui studi kepustakaan berupa buku, jurnal ilmiah dan majalah, serta dari sumber lain (internet atau dokumen lain) yang mendukung penyelesaian masalah. Secara umum, data-data yang didapatkan dari hasil studi kepustakaan dan internet yang ditelaah meliputi:

Tabel 3.1 Tabulasi Sumber Literatur

SUMBER LITERATUR	INFORMASI/TEORI YANG DIDAPAT
RTRW Kabupaten Lumajang 2006-2015	Rencana pembangunan perpustakaan, peraturan bangunan setempat
TEORI PERPUSTAKAAN	
Pedoman Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Umum	Pengertian perpustakaan,
Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum	Persyaratan perpustakaan umum
Basuki Sulistyono (Pengantar Ilmu Perpustakaan)	Pengertian perpustakaan umum, fungsi perpustakaan umum,
N.S Sutarno (Perpustakaan dan Masyarakat)	Pengertian perpustakaan, Klasifikasi perpustakaan, Tugas perpustakaan umum, Koleksi perpustakaan, Pengelompokan bahan pustaka,
P.M Yusup (Pedoman Praktis Mencari Informasi)	Fungsi perpustakaan umum, Perpustakaan sebagai pusat informasi
M. Gosong, R. Rudiyanto, I.N Sudiana (Kondisi dan Pemanfaatan Perpustakaan Program Pascasarjana oleh Mahasiswa Program Pascasarjana IKIP Negeri Singaraja)	Pengertian perpustakaan
Hernandono (Pembinaan dan Pengembangan Tenaga Perpustakaan)	Tugas dan fungsi perpustakaan, Koleksi Perpustakaan,
Ismail (Peranan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar di SMU Negeri X Mataram)	Fungsi perpustakaan, Koleksi perpustakaan,
I Nyoman Sudiana (Peningkatan Kualitas Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Informasi di Era Globalisasi)	Perpustakaan sebagai pusat informasi
TEORI BENTUK DAN TAMPILAN	
Franchis D.K Ching (Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan)	Teori tentang bentuk (pengertian bentuk, ciri-ciri visual bentuk, sifat-sifat bentuk, perubahan bentuk, organisasi bentuk), teknik dalam transformasi, teori tentang transformasi dan analogi
Setyo Soetiadji Soepadi (Anatomi Tampak)	Teori tentang tampilan bangunan
Bentley (<i>Responsive Environment a Manual for Designer</i>)	Teori tentang tampilan bangunan
METOTE DESAIN	
Anthony A. Antoniadis (<i>Poetic Design Architecture</i>)	Teori tentang metode metafora
Ratna Amanti (Transformasi dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park)	Teori tentang metode metafora
Geoffry Broadbent (<i>Design in Architecture</i>)	Tahapan metafora
G. Broadbent, Richard Bunt, Charles Jencks (<i>Sign, Symbol & Architecture</i>)	Teori tentang metafora
Ernst Neufert (Data Arsitek Jilid 2)	Standar ukuran
OBYEK STUDI KOMPARASI	
Perpustakaan Kota Malang (Observasi Lapangan)	nilai – nilai perancangan fungsi perpustakaan serta ruang dalam seperti fasilitas dan pengolahan area sirkulasi
Perpustakaan Soeman HS, Riau	Memperoleh cara dalam eksplorasi bentuk dan analisa fungsi serta fasilitas yang diwadahi.
<i>British Library</i> , London	Diperoleh analisa fungsi dan fasilitas-fasilitas yang diwadahi

3.3 Metode Perencanaan dan Perancangan

3.3.1 Analisa dan Sintesa

Merujuk pada rumusan permasalahan yaitu penerapan konsep makna perpustakaan sebagai pusat informasi pada bangunan Perpustakaan Umum di Lumajang maka diperlukan pendalaman mengenai makna dari pusat informasi. Tujuan dari desain nantinya adalah menghadirkan makna pusat informasi di dalam rancangan baik berupa filosofi, dan bentukan fisik sehingga dibutuhkan transformasi ke dalam bahasa arsitektural melalui pendekatan metode yang telah dipilih yaitu metode metafora.

Data yang diperoleh merupakan data-data primer dan sekunder mengenai keterkaitan Perpustakaan Umum dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya data tersebut dianalisa melalui pendekatan programatik perancangan yaitu dengan menggunakan teori-teori perancangan antara lain:

1. Analisa Fungsi, pelaku dan aktivitas

Meliputi analisa fungsi, pelaku dan aktivitas, pengelompokkan aktivitas.

2. Analisa Ruang

Meliputi analisa pengelompokkan dan macam ruang, kebutuhan ruang, besaran ruang, persyaratan kualitatif ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, dan

3. Analisa Tapak

Melakukan analisa terhadap potensi tapak dan lingkungan, serta analisa terhadap aspek-aspek yang ada pada tapak. Hal pertama yang dilakukan adalah analisa umum yang berkaitan dengan kondisi dan potensi umum tapak seperti misalnya batas-batas perencanaan, situasi dan keadaan yang terjadi di sekitar lahan dalam rencana pengembangan dan peraturan daerah. Langkah kedua adalah melakukan analisa khusus yang berkaitan dengan kondisi dan potensi khusus tapak yang meliputi iklim (sinar matahari, pergerakan angin, curah hujan) vegetasi, sirkulasi, *view* dan orientasi, dan kebisingan.

4. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

Melakukan penafsiran bentuk meliputi pemilihan bentuk dasar yang digunakan, tampilan bangunan, tahap eksplorasi bentuk, tahap elaborasi massa bangunan pada tapak serta sistem struktur dan bahan bangunan

5. Integrasi Massa dengan Ruang Luar menggunakan pendekatan programatik, penataan massa dengan pola yang sesuai dengan keterkaitan hubungan fungsi dari massa yang diwadahi dan penataan ruang luar yang melingkupi *site* yang digunakan untuk perpustakaan umum.

6. Sistem Utilitas Pendukung

Hasil analisa secara keseluruhan disesuaikan dengan konsep dasar yaitu makna pusat informasi yang menjadi dasar perancangan Perpustakaan Umum di Kota Lumajang. Konsep metafora yang digunakan dalam perancangan menggunakan *tangible metaphor* untuk mempermudah pemaknaan atau interpretasi orang terhadap desain. Dalam mencari bentuk dan tampilan arsitektur dalam perancangan, *tangible metaphor* menggunakan makna pusat informasi untuk diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur. Dengan melakukan ini seolah-olah memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam arsitektur, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik tersebut. Selain itu digunakan juga *intangible metaphor*, yang dilakukan untuk mengambil suatu makna tertentu yang akan “dibawa” oleh suatu bentuk arsitektur. Seringkali kemudian, bentuk arsitektural yang muncul

melambangkan makna yang dikenakan padanya. Hal ini ditujukan untuk memperkuat makna metafora yang dikenakan, namun porsinya hanya sekedar menguatkan, porsi utama tetap menggunakan metode *tangible metaphor*. Hasil karya arsitektur merupakan perwujudan makna yang ingin disampaikan oleh perancang yang disampaikan melalui ekspresi wujudnya. Wujud tersebut akan dimaknai kembali sebagai suatu hasil persepsi oleh pengamatnya. Perwujudan makna suatu rancangan dapat dikatakan berhasil jika makna atau 'arti' yang ingin disampaikan oleh perancang melalui rancangannya dapat dipahami dan diterima secara tepat oleh pengamatnya.

3.3.2 Penerapan Metode Metafora dan Programatik

Dalam proses perancangan desain melalui metode metafora akan dilakukan proses yang lebih obyektif melalui pemaparan tiap-tiap tahapan yang diterapkan. Adapun tahapan-tahapan konsep metafora adalah menggunakan tahapan menurut Broadbent ("*Sign Symbol & Architecture*", 1980).

a. Tafsiran mengenai sifat obyek metafora:

- ❖ Analisa sifat dan fungsi Perpustakaan meliputi fungsi bangunan pelaku dan aktivitas, pengelompokkan aktivitas, pengelompokkan dan macam ruang, kebutuhan ruang, besaran ruang, persyaratan kualitatif ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, dengan metode *programmatic*.
- ❖ Filosofi makna dan ciri-ciri perpustakaan sebagai pusat informasi, pada tahap ini akan dibahas tentang uraian makna dan ciri-ciri perpustakaan sebagai pusat informasi yang kemudian akan disetarakan dengan sifat dan fungsi bangunan sehingga memunculkan kesamaan antara bangunan dengan pusat informasi yang mana ini merupakan penerapan metafora *intangible*.

b. Tafsiran mengenai bentuk dan tampilan bangunan:

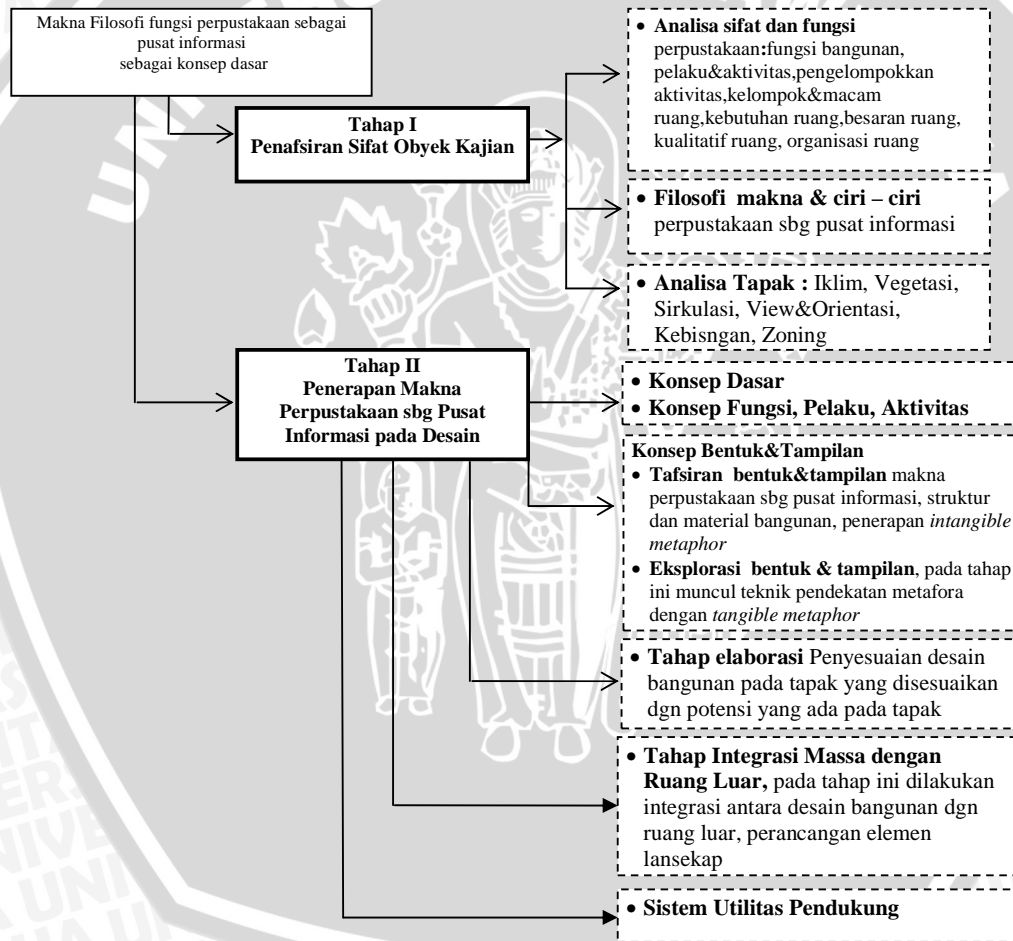
- ❖ Analisa bentuk dan tampilan makna perpustakaan sebagai pusat informasi, pada tahap ini dilakukan analisa bentuk dan rupa, ukuran maupun material. Analisa tersebut meliputi unsur-unsur arsitektur yaitu titik, garis dan bidang. Unsur-unsur tersebut nantinya akan dieksplorasi ke dalam bentuk arsitektur yang baru.
- ❖ Eklporasi makna perpustakaan sebagai pusat informasi yang akan diterapkan pada bentuk dan tampilan, pada tahap ini merupakan penerapan metafora *tangible*.
- ❖ Tahapan yang selanjutnya adalah tahap elaborasi desain bangunan pada tapak dengan pendekatan *programatik*, dimana hasil bentuk akan ditata pada tapak menjadi satu kesatuan utuh disertai dengan perancangan elemen lansekap. Perancangan tapak meliputi potensi-potensi tapak, tata letak dan orientasi

bangunan, tata lansekap dan ruang luar kemudian hasil eksplorasi bentuk yang telah terbentuk disatukan dan ditata sedemikian rupa pada tapak sehingga menjadi satu kesatuan desain yang selaras.

3.3.3 Hasil Desain dan Pembahasan

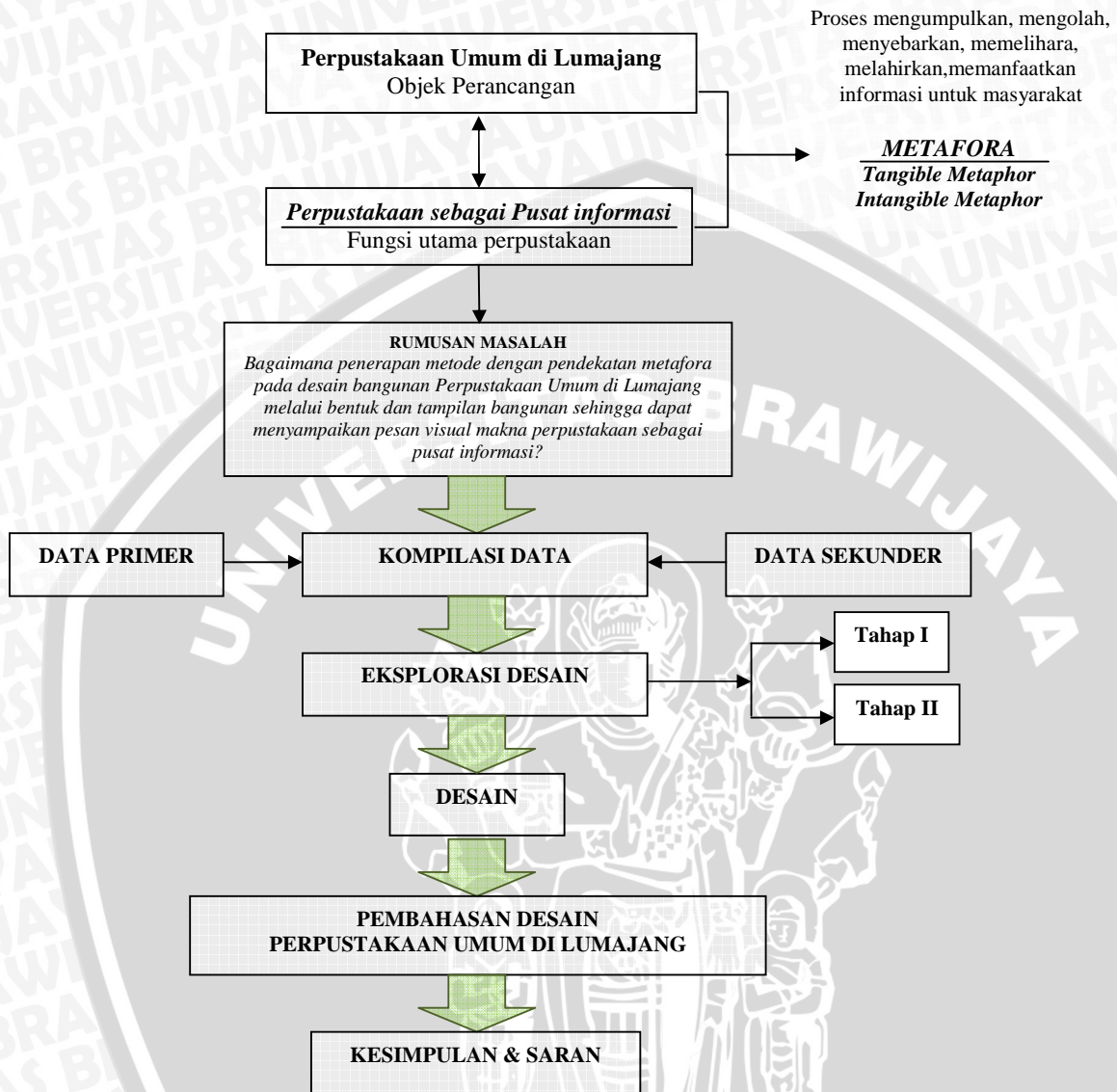
Tahap pembahasan hasil desain dilakukan setelah mendapatkan hasil desain, dengan melakukan pertimbangan ulang terhadap konsep perancangan dan batasan dan rumusan permasalahan yang ditetapkan. Pada tahap ini digunakan metode deskriptik-analitik dalam upaya memberikan gambaran hasil desain serta penjawaban rumusan masalah.

3.4 Kerangka Eksplorasi Desain



Gambar 3.1 Kerangka eksplorasi desain
 Sumber: Hasil Analisa, 2011

3.5 Kerangka Alur Perancangan



Gambar 3.2. Kerangka alur perancangan
Sumber: Hasil Analisa, 2011