

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan merupakan sebuah rangkaian atau kerangka pikir dalam sebuah proses perancangan yang akan dilakukan. Dengan metode pendekatan tersebut diharapkan perancangan pada objek Gedung Bisnis Multimedia Malang mampu memenuhi standart akan kebutuhan, fungsi, estetika dan tampilan arsitektural secara keseluruhan pada bangunan. Sehingga mampu memenuhi kebutuhan pelayanan bisnis dan tempat produksi multimedia bagi para pengusaha dibidang multimedia. Demikian metodologi dan proses yang akan digunakan pada perancangan yang akan dilakukan.

#### 3.1 Perumusan Ide Perancangan

Perumusan ide perancangan dari Gedung Bisnis Multimedia Malang yang didasarkan akan kebutuhan dan prospek bisnis dari kota Malang.

##### Identifikasi Permasalahan

- **Penentuan lokasi perancangan**

Penentuan lokasi perancangan ialah kota Malang yang dimana Malang merupakan salah satu kota yang berkembang dan berpotensi dalam prospek pengembangan bisnis multimedia

- **Penentuan Tema Perancangan**

Penentuan tema perancangan parametrik dipilih karena kompleksitas dari sebuah Gedung Bisnis Multimedia yang membutuhkan sebuah optimasi dan strategi desain dalam rancangan dengan penyelesaian permasalahan melalui pemecahan *algoritma*.

#### 3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh studi pustaka yang akan dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung pada objek rancangan dan studi

peninjauan pada tapak untuk melakukan pengamatan pada tapak yang kemudian nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan tinjauan kelayakan dan analisis tapak. Data tersebut dapat berupa data primer maupun data skunder. Data primer dilakukan dengan cara melakukan studi langsung atau melakukan pengamatan secara langsung pada tapak yang akan dilakukan objek perancangan. Sedangkan data skunder yaitu data yang diperoleh melalui perantara seperti studi pustaka.

#### **a) Data Primer**

Pada metode yang digunakan dalam perancangan, data primer yang digunakan yaitu peninjauan tapak secara langsung

- **Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting pada tapak secara langsung yang meliputi kondisi fisik tapak yaitu batas-batas tapak, tipologi tapak, bentuk dan ukuran tapak dengan melakukan pengukuran secara terkait pada tapak tersebut. Selain itu juga dilakukan studi mengenai sarana dan prasarana yang ada pada lingkungan tersebut. Pada tinjauan non fisik dilakukan pengamatan mengenai kondisi sosial budaya pada lingkungan tersebut dan dilakukan analisa klimatologi seperti kecepatan dan arah angin, hujan dan sinar matahari.

- **Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan sebagai bukti bahwa telah melakukan observasi pada tapak dan mengetahui kondisi fisik pada tapak yang akan dilakukan perancangan

#### **b) Data Skunder**

Data skunder didapat melalui kajian pustaka baik dari buku, ebook, internet seperti jurnal, web, blog dan lainnya.

- **Studi Pustaka**

Studi pustaka sekitar 80% didapat dari buku e-book dan jurnal, sedangkan untuk mendapatkan gambar pendukung didapat melalui internet dan blog.

- **Studi Komparasi**

Studi komparasi objek dan tema didapat melalui internet. Pada studi komparasi objek yang dipilih yaitu gedung fasilitas pada Studio Animasi Pixar sedangkan untuk studi banding tema yang dipilih ialah Shenzhen Energy Mansion di China

### **3.3 Pengolahan Data/ Analisis**

Metode pada tahapan analisis ini sangat penting karena dari proses inilah perancang perlu mempertimbangkan banyak aspek atau hal mengenai perencanaan terhadap lokasi tapak yang di pilih dalam tahapan analisis tersebut dibagi menjadi beberapa tahapan.

- a) **Analisa Kebutuhan Ruang**

Analisa kebutuhan ruang dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan volume bangunan, karena proses analisa parametrik membutuhkan volume massa bangunan untuk dijadikan acuan kebutuhan parameternya. Yang dilakukan pertama kali ialah menentukan fungsi, pengguna dan kebutuhan ruang yang diperlukan.

- **Analisis Fungsi**

Analisis fungsi dilakukan untuk menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam perancangan Gedung Multimedia Bisnis dengan memperhatikan pengguna.

- **Analisis Pengguna dan Aktivitas**

Analisis aktivitas dan pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan user atau pelaku pada perancangan Gedung Multimedia Bisnis. Analisis ini merupakan sebuah langkah awal untuk dapat menentukan besaran ruang, kebutuhan ruang yang diperlukan dan sirkulasi

pada bangunan sesuai fungsi yang telah dianalisis melalui analisis fungsi dengan langkah yang terjadi pada hubungan ruang atau organisasi ruang.

- **Analisis Ruang**

Analisis ini dilakukan untuk memperoleh persyaratan-persyaratan kebutuhan dan standart besaran ruang-ruang yang diperlukan.

**b) Analisis Kebijakan Kota**

Analisa Kebijakan Kota merupakan analisa mengenai peraturan daerah yang ditetapkan berdasarkan Tata Guna Lahan site yang dipilih, dalam analisa ini terdapat peraturan daerah mengenai batas maksimal KDB (Koefisien Dasar Bangunan), KLB (Koefisien Lantai Bangunan) dan SEP (*Sky Exposure Plane*)

**c) Analisis Penentuan Parameter**

Analisa parameter merupakan penentuan dari rancangan yang apa saja yang akan dijadikan parameter dalam rancangan.

**d) Pemrograman**

Setelah menentukan parameter yang digunakan dilakukan pemrograman berdasarkan parameter variabel dan batasan yang ditentukan.

**e) Parametrik Desain**

Setelah selesai pemrograman dilakukan analisa simulasi, animasi dan analisa dengan mengubah variabel dan batasan untuk mendapatkan solusi desain yang diinginkan.

### **3.4 Konsep Perancangan**

Konsep perancangan merupakan penggabungan dari proses pemilihan hasil alternatif analisa yang telah dilakukan, dari proses tersebutlah muncul sebuah konsep yang nantinya akan menjadi pedoman dalam merancang. Pembagian konsep yang muncul dari konsep perancangan :

**a) Konsep dan Ide Dasar**

Konsep dasar merupakan konsep yang mendasari mengapa judul dari konsep tersebut dipilih

**b) Konsep Bentuk**

Konsep bentuk merupakan hasil dari keputusan analisa desain yang dilakukan

**c) Konsep Ruang**

Konsep ruang meliputi *zoning* ruang yang berupa pengelompokan fungsi dan aktifitas yang dilakukan, selain itu juga berupa bentuk dan gambaran dari ruang-ruang tersebut.

**d) Konsep Tapak**

Konsep tapak meliputi konsep sirkulasi pada sekitar tapak, peletakan bangunan dan lainnya yang berhubungan dengan tapak.

**e) Konsep Struktur**

Konsep struktur merupakan pemilihan struktur yang tepat terhadap bentuk dan fungsi bangunan yang dipilih dari hasil analisa

**f) Konsep Utilitas**

Konsep utilitas merupakan pemilihan utilitas yang tepat terhadap sistem bangunan yang diinginkan sesuai sistem bangunan tinggi.

### 3.5 Skema Kerangka Berfikir

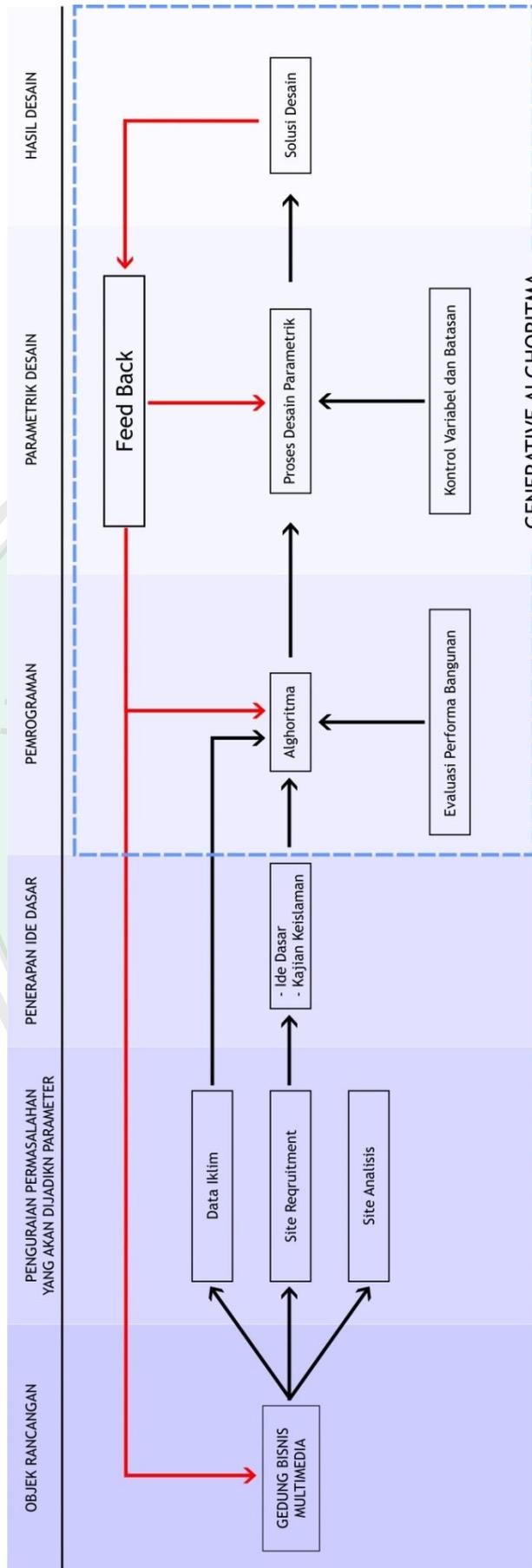


Fig. 3.1 Skema Proses Perancangan  
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)