

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada saat seorang arsitek memulai disain sebuah rumah, kebutuhan-kebutuhan disain tertentu tumbuh dengan sendirinya dimata batin dan dipikrannya. Ia tahu bahwa ia harus memikirkan suatu site tertentu dengan kondisinya yang istimewa, daerah bersama dan privat untuk keluarga, ruang untuk gudang dan sirkulasi, bentuk keseluruhan, dan peralatan mekanik. Semenjak seorang arsitek mulai mendesain bangunan kantor, sebuah pabrik, atau sebuah sekolah, sekumpulan kondisi desain serupa menjadi jelas baginya- semua ditimbulkan oleh masalah desain yang telah diketahui. Kemudian arsitek melanjutkan untuk memastikan kebutuhan-kebutuhan kliennya. Ia membatasi dan mencerna program desain.

Ketika ia secara mental mengatur elemen-elemen program ke dalam sebuah bangunan. Tergantung pengalaman dan keahlian-kerumitan masalah setiap arsitek sampai pada suatu desain dengan lebih banyak atau sedikit kesulitan dan dengan lebih atau kurang sukses. Sesungguhnya proses kreatif dalam mendesain sebuah bangunan bukannya tidak mirip merencanakan makan malam resmi, liburan atau mengambil resiko bisnis. Pertama, masalah-masalah dibatasi, kemudian elemen-elemennya diurut sesuai dengan pentingnya, kemudian ke dalam sebuah konteks hubungan-hubungan, dan akhirnya disintesakan ke dalam desain yang memecahkan masalah.

Proses disain yang kreatif, dapat dibantu dengan memilih sebuah modus operandi secara bijaksana. **Sebagai contoh, dalam merencanakan sebuah rumah sangat membantu untuk berpikir dari segi daerah aktivitas, indoor, outdoor. Dengan berpikir dari segi daerah aktivitas, arsitek sekaligus menghubungkan timbal-balik ruang-ruang, fungsi, sirkulasi, site dan orientasi.**

Modus operandi lainnya yang membantu adalah berpikir tentang ruang-ruang dari bangunan. Pada tahap lainnya mungkin memilih untuk berpikir dari segi struktur atau peralatan mekanik. Tentunya, posisi dan hubungannya dilibatkan dalam tahap konseptual pertama kali. Tetapi pertimbangan yang seksama terhadapnya mengisi disain dan biasanya menjadi alasan untuk melakukan beberapa peninjauan kembali.

Dalam mendesain bangunan, ada satu faktor yang penting tak dapat diabaikan. Pada tiap bangunan, tiap waktu, bergerak pada kecepatan apapun, faktor tersebut memberi kepastian pada sasaran-sasaran disain bangunan. Faktor tersebut adalah manusia itu sendiri dengan kemampuan untuk mengerti sekitarnya. Setiap kegiatan manusia dipengaruhi oleh siklus harian dua puluh empat jam dan oleh kemampuannya untuk menyerap informasi, dan menghubungkannya timbal-balik kemampuannya untuk menggunakan bangunan. Selama berabad-abad, pikiran manusia selalu mempertanyakan pemandangan-pemandangan disekitarnya, dan sedikit demi sedikit bertambah maju untuk mengerti lingkungan mereka. Konsepsi ruang yang ada di jaman Yunani kuno mungkin kelihatan naif bila dibandingkan dengan konsepsi ruang jaman sekarang. Pengertian yang sedikit-sedikit meluas ini memuncak, pada waktu sekarang, kepada kemampuan yang

besar untuk menyerap. Meskipun begitu, tidak berubah mekanisme melihat atau keperluan fisiologi yang pokok ketika memandang – atau ketika mengerjakan sesuatu yang lain.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari karya tulis ini adalah bagaimana menumbuhkan kepekaan dan kemampuan penulis dalam menyusun dan memahami bahasa pola dalam sebuah perencanaan rumah tinggal (teori Christopher Alexander). Melalui topik yang diambil oleh penulis yaitu: “PENDEKATAN PERANCANGAN DENGAN BAHASA POLA PADA DISAIN RUMAH TINGGAL”.

Tujuan dari karya tulis ini adalah bagaimana perancangan rumah tinggal yang menggunakan bahasa pola di dalam teori Christopher Alexander, bagaimana dampak pengaruhnya di dalam perancangan sebuah rumah tinggal, jika pola-pola bahasa ini dapat digunakan pada suatu perancangan rumah tinggal. Melalui proses desain inilah penulis ingin mengetahui dan merasakan esensi yang terdapat didalamnya.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Pembahasan Karya Tugas Akhir Magang ini melingkupi teori bahasa pola (Christopher Alexander) dan sebagai tambahan untuk analisa secara kawasan menggunakan teori Kevin Lynch (*The Image Of The City*), karena dalam melihat sebuah perancangan kawasan juga memiliki kesamaan dalam perancangan rumah tinggal namun yang membedakan hanyalah skalanya. Dari kedua teori ini digunakan Untuk menganalisa beberapa contoh-contoh proyek yang di disain oleh arsitek Bapak Antonio Ismail.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan proyek di PT. Triaco Widya Cipta ini dibuat atas dasar analisa selama bekerja di perusahaan, tinjauan dan keterlibatan langsung, serta studi literature buku-buku yang ada di perpustakaan dan perusahaan. Selain itu juga berdasarkan wawancara terhadap beberapa orang yang bersangkutan.

1.5 Sistematika Penulisan

Lapaoran Tugas akhir Magang ini terbagi atas 5 bab, yaitu:

Bab 1: Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, ruang lingkup pembahasan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan dari laporan tugas akhir magang ini.

Bab 2: Deskripsi Proyek

Berisi tentang penjelasan dari 2 proyek, yaitu Proyek rumah tinggal (Jl Syamsu Rizal, Menteng) dan rumah tinggal (Jl Lembah Dua, Cireundeu).

Bab 3: Landasan Teori

Berisi tentang teori Cristopher Alexander (*Pattern Language*) yang menjelaskan mengenai bahasa pola, yang memiliki arti. Teori Kevin Lynch sebagai analisa kawasan sekitar. Dan faktor-faktor yang mempengaruhi kedua teori ini dalam mendisain rumah tinggal.

Bab 4: Penerapan Landasan Teori ke dalam Proyek

Berisi tentang perpaduan antara teori (bab 3) dengan deskripsi proyek (bab 2), ini menjelaskan cara penggunaan teori-teori ke dalam proyek, Serta sejauh mana teori ini dapat dipergunakan untuk proyek rumah tinggal, dari menganalisa program-program ruang rumah tinggal.

Bab 5: Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari pembedahan dan analisa yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya.

