

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

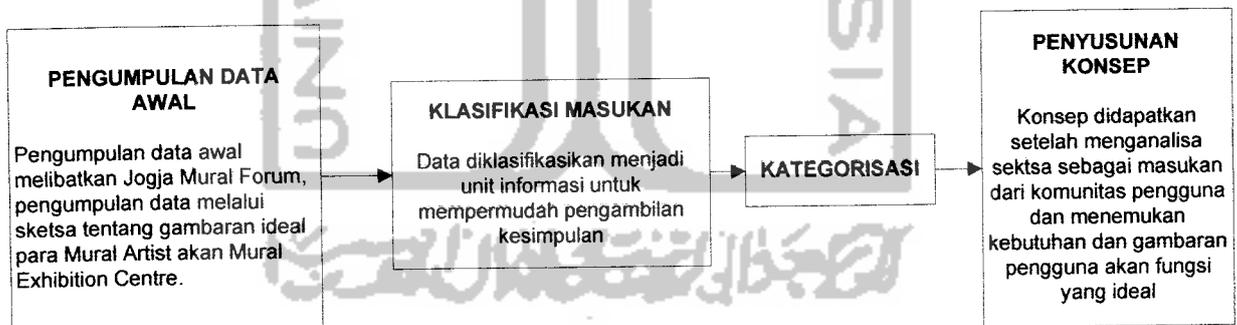
3.1.1 Participatory Design Method

1. Pengertian Participatory Design Method

Adalah sebuah metode yang meletakkan ini pengamat (dalam kasus ini arsitek) dalam sebuah dalam sebuah situasi sosial untuk mengumpulkan data.¹ Pendekatan perancangan partisipatif memberikan kemungkinan terciptanya suatu pemahaman yang sama antara arsitek dan masyarakat calon penghuni²

2. Alur Participatory Design Method

Proses yang terjadi pada metode ini adalah sebagai berikut, data-data yang didapat dari pengamatan dan masukan pengguna kemudian melalui sebuah proses yang disebut analisis induktif yaitu pengumpulan data yang kemudian diklarifikasi dalam unit-unit informasi, kategorisasi, baru kemudian penyusunan konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang.¹



¹ ARSITEKTUR LINGKUNGAN dan PERILAKU, Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi-Haryadi Setyawan dan B. Setiawan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1995

² Jurnal ARSITEKTUR UNTUK RAKYAT? Sebuah Kajian mengenai Pendekatan Perancangan Partisipatif-Anak Agung Gde Djaja Bharuna- Universitas Udayana, Februari 2004

3.1.2 Indepth Interview

Wawancara dilakukan dengan beberapa Mural Artist yang memberikan masukan desain melalui sketsa. Wawancara perlu untuk dilakukan untuk mempertajam analisis masukan-masukan yang didapat dari sketsa.

3.1.3 Observasi/ Survey Lapangan

Observasi digunakan untuk menghimpun data yang bisa membantu dalam proses perancangan. Baik observasi mural yang sudah ada, event pameran yang berkaitan dengan mural, Studi kasus Cemeti Art House maupun pemotretan yang berguna untuk pengumpulan data fisik dalam site.

3.1.4 Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data Sekunder dilakukan melalui browsing Internet tentang event-event pameran Mural yang ada di Luar negeri dan Studi Pustaka. Pengumpulan Data Sekunder dilakukan untuk mendapatkan data-data dan karakteristik dan spesifikasi ruang pameran 2D dan 3D berdasar contoh bangunan yang telah ada sebelumnya hal ini guna menemukan spesifikasi keruangan dan arsitektural yang ada.

3.2 Metode Analisis data

1. Analisis Induksi Sketsa

Analisis dilakukan dengan sumber data dari komunitas pengguna. Data tersebut kemudian diklarifikasi dalam unit-unit informasi, kategorisasi, baru kemudian pembentukan hipotesis yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang.

2. Analisis Kebutuhan Ruang Exhibition Centre

Analisis dilakukan dengan sumber data wawancara dengan seniman pengguna Exhibition centre ini dan pengunjung. Selain itu sumber data juga diambil dari data dari komunitas pengguna.

3. Analisis Spesifikasi Ruang Exhibition Centre

Analisis dilakukan dengan sumber data hasil studi kasus baik melalui referensi yang ada (melalui buku dan internet). Selain itu sumber data juga didapat dari hasil observasi langsung ke lapangan.

4. Analisis Tapak

Analisis tapak berdasarkan hasil survey yang dilakukan untuk pengumpulan data-data fisik, aktivitas sekitar site, dan potensi-potensi yang ada di site.

3.3 Penyusunan Konsep

Konsep merupakan hasil sintesa dari analisis-analisis data diatas sehingga tercipta sebuah solusi desain yang terbaik yang bisa dijadikan pedoman perancangan pada proses desain.

3.4 Desain

Desain merupakan penerapan konsep-konsep hasil sintesa diatas. Konsep-konsep diterjemahkan dalam bentuk yang lebih detail dan gambar kerja.

3.5 Diagram Alur Metode Perancangan

