

BAB III

Metodelogi

3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Pengumpulan data primer :

- a. Observasi lapangan: Pengukuran site dan dokumentasi kondisi existing site, maupun kondisi sekitar site.
- b. Wawancara dengan pihak terkait, yaitu pemerintah (Bappeda, BPS, Tata Kota, Sosial Kebudayaan, Dinas Pariwisata Yogyakarta, Agency model, Management artist, Desainer, Model, pengunjung Shopping Mall).

2. Pengumpulan Data Sekunder :

Studi Literature meliputi buku, majalah, internet.

3.2. Metode Analisa Dan Pembahasan

Metode pembahasan dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan observasi lapangan tentang bangunan fashion, dan juga mengumpulkan data-data yang meliputi studi literature. Dari data-data tersebut nantinya akan dianalisis kelebihan dan kekurangannya, kemudian ditarik suatu kesimpulan yang sesuai dengan permasalahan.

Hasil dari analisa tersebut disusun dalam suatu kerangka terarah berupa pendekatan dan deskripsi konsep perencanaan, meliputi : pemetaan site, kebutuhan dan besaran ruang, pola ruang, dan hubungan ruang.

a. Metode analisis yang dilakukan adalah :

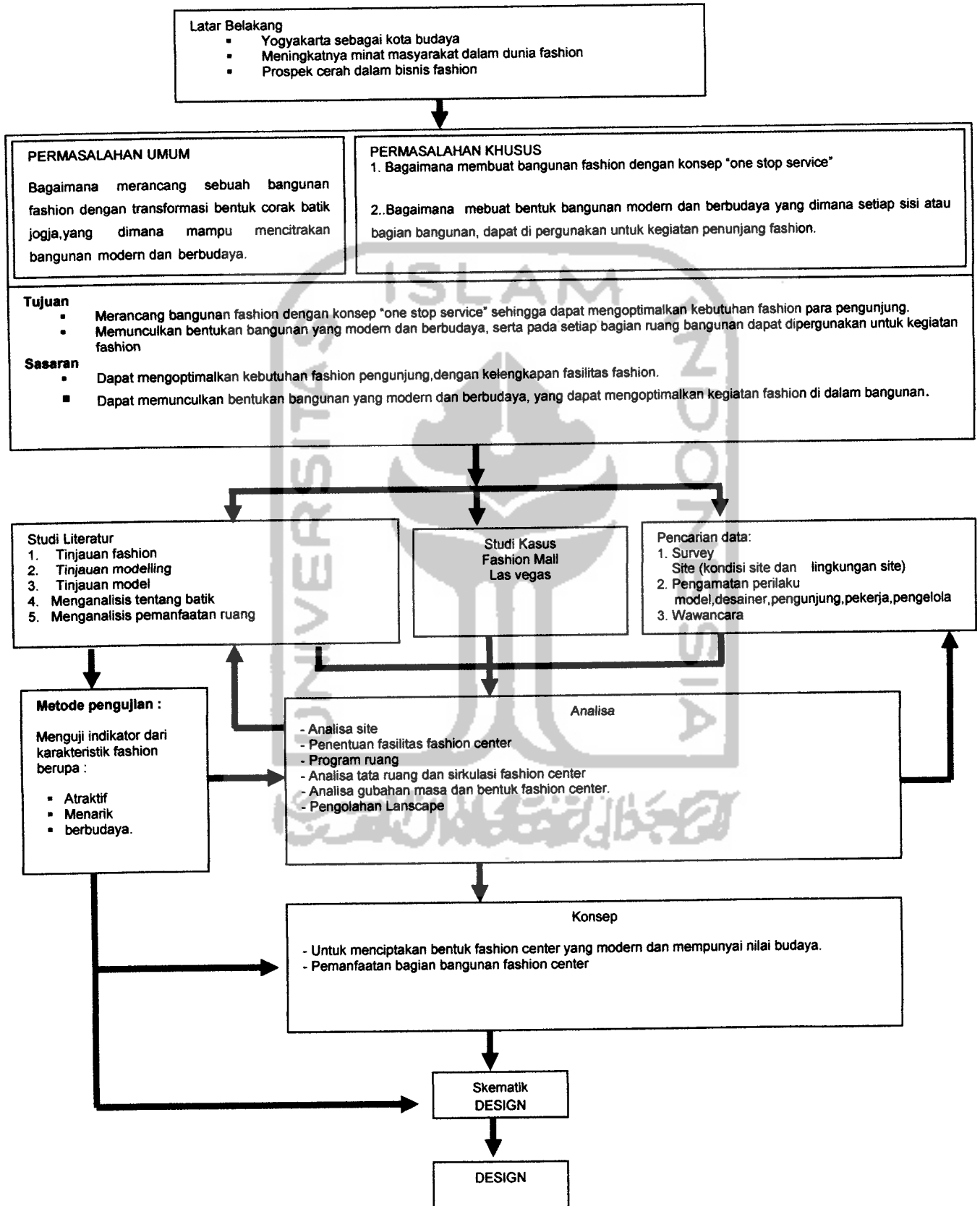
- Menganalisis berbagai macam fasilitas dan kebutuhan ruang (bangunan dan tata ruang) yang diperlukan untuk fasilitas fashion center.
- Menganalisis pelaku dan karakter pengunjung.

b. Pendekatan perancangan :

Pendekatan dalam merancang fashion center ini akan menggunakan pendekatan literal analogi dan pendekatan optimization essential function. Literal analogi menurut Christopher (2006) yaitu Literal analogi menggunakan formulir yang ada atau membangun untuk menghasilkan solusi untuk desain. Menunjukkan suatu pengaruh bentuk pada desain, contoh jika seseorang mendesain jalan ke museum reptile, dia akan merancang jalan seperti bentuk ular yang merayap. Optimization essential function menurut Christopher (2006) yaitu berupa metode perancangan dengan memaksimalkan dan mengidentifikasi sebuah fungsi-fungsi permasalahan dalam desain dan bekerja melalui setiap fungsi tersebut, menyelesaikan masing masing seolah olah itu fungsi yang paling penting. Informasi yang akan dikumpulkan ini digunakan untuk lebih memahami bagaimana setiap fungsi akan sesuai dengan desain. Sebagai contoh yaitu memahami setiap fungsi permasalahan, kemudian dipecahkan dan dijadikan sebuah solusi untuk mengembangkan sebuah desain.

Dalam perancangan fashion center ini, saya menggunakan dua metode pendekatan perancangan yaitu pendekatan dengan Literal analogi dan pendekatan optimization essential function, karena dalam fashion center ini akan menstransformasi bentuk corak batik jogja dan konsep perancangan "one stop service", dan diharapkan dengan pemilihan metode Literal analogi akan memberikan gambaran transformasi yang tepat bagi fashion center yang modern dan berbudaya. Selain itu dengan melakukan pendekatan terhadap fungsi bangunan secara mendalam, dapat menjadi landasan perancangan yang memenuhi kebutuhan pengguna dan pengunjung dengan tepat.

3.3. Kerangka Pola Pikir



3.4. Metode Pengujian Desain

Pada bagian ini berisi variable yang berkaitan dengan penekanan tentang fashion Center, indikator yang digunakan untuk menguji variable dan tolak ukur untuk menguji suatu permasalahan dalam Fashion Center. Tabel 3.1 berikut merupakan variable pengujian perancangan Fashion Center.

Tabel 3.1
 Tabel pengujian perancangan

Identifikasi	Variable	Indikator	Cara pengujian
Karakteristik Fashion Center	Atraktif	<ul style="list-style-type: none"> Menekankan salah satu elemen, sehingga menimbulkan kontras. 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil dari rancangan : bangunan berbeda dengan lingkungan sekitarnya.
		<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan bangunan yang asimetris 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil perancangan : bentukan bangunan asimetris dan fasad bangunan yang dilihat dari berbagai sudut juga berbeda/ tidak simetris

	Dinamis	<ul style="list-style-type: none"> Bentukan di dominasi bentuk bulat atau lengkung dapat memberikan kesan gerak bentukan dasar tidak massif/ kaku. 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil perancangan : bentukan bangunan pada resort di dominasi lengkungan dan menghindari bentukan dasar berkesan massif / kaku.
	Menyenangkan	<ul style="list-style-type: none"> Bangunan rekreatif dan secara psikologis mampu membuat pengunjung senang dan nyaman. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat bangunan dengan konsep sirkulasi yang berkelok-kelok sehingga sehingga tidak kaku dan menarik.,bangunan menggunakan warna-warna rekreatif.sentuhan material alami dalam setiap bagian bangunanya.q1



		<ul style="list-style-type: none">▪ Tata massa yang organis dengan ketinggian bervariasi, dimensi bangunan berskala manusia.	<ul style="list-style-type: none">▪ Membuat tata massa yang organis yang sesuai dengan kondisi kontur dengan ketinggian yang berbeda-beda menurut kontur, dan membandingkan dengan ukuran manusia didalam desain fashion Center.
--	--	--	--

