



P3A7

Oleh : A. Rudyanto Soesilo

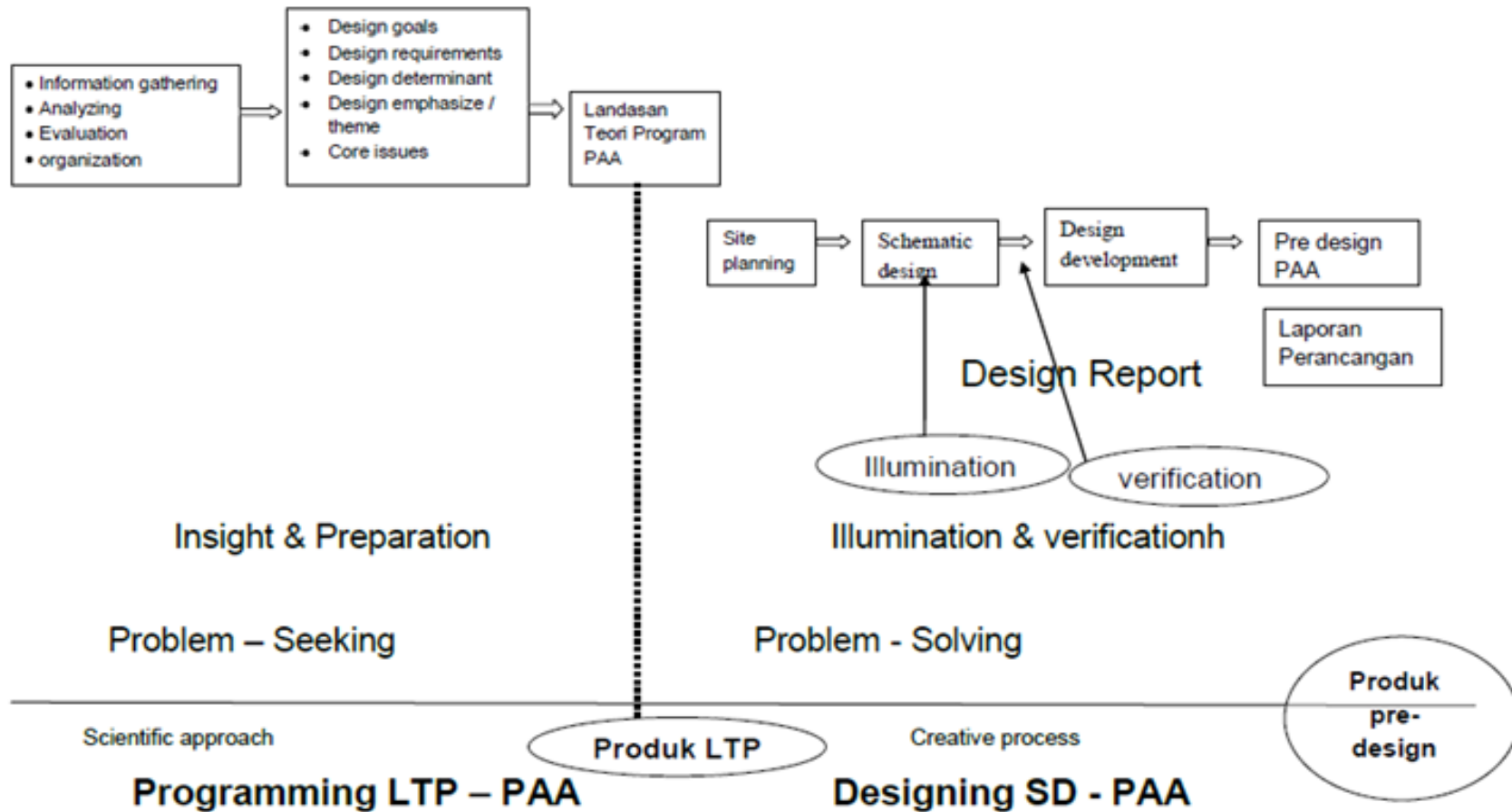


DIAGRAM LTP- PAA & SD - PAA

rudyanto soesilo, 30Mei 2013

Tujuan Projek Akhir Arsitektur

- kesatuan dari Mata Kuliah Landasan Teori dan Program dengan Studio Desain,

Landasan Teori & Program adalah

- Mengenal dan memahami prinsip-prinsip pemrograman, perencanaan dan perancangan arsitektur secara kontekstual dan komprehensif, permasalahan dalam perancangan arsitektur, tema-tema perancangan arsitektur, dan menguasai ketrampilan menyusun program arsitektur suatu topic Proyek Akhir Arsitektur



Studio Desain adalah

- Mengenal dan memahami prinsip-prinsip pemrograman, perencanaan dan perancangan arsitektur secara kontekstual dan komprehensif, permasalahan dalam perancangan arsitektur, penerapan **tema desain** dalam desain, dan menguasai ketrampilan membuat desain yang kreatif dan inovatif berdasarkan **landasan teori dan program** yang telah disusun sebelumnya. (dari buku pedoman FAD tahun 2012/2013)

Scientific approach in Architecture



Landasan Teori & Program – Projek Akhir Arsitektur

- merupakan penyusunan Program Arsitektur yang menuntut mahasiswa untuk melakukan deskripsi dari Projek Akhirnya dengan pendekatan-ilmiah (*scientific-approach*), menyusun program arsitektur dengan langkah-langkah :

- Pengumpulan informasi tentang Proyek dimaksud (Information gathering)
- Analisa data yang terkumpul (analyzing)
- Evaluasi data terkumpul, mana yang terpakai (evaluation)
- Mengorganisasikannya dalam sistematika LTP PAA (organization) 1
- Langkah-langkah ini merupakan episode *Insight & preparation* , Persiapan dan penyiapan wawasan tentang Proyek dimaksud 2 dalam upaya *Problem-seeking* , penemuan dan pendeskripsian permasalahan-permasalahan dari Proyek dimaksud3

1 White, Edward T, **Introduction to Architectural Programming**

2 Lawson, Bryan, **How designers think**

3 Pena, William, **Problem-seeking**

Butir-butir yang di deskripsikan

- Tujuan perancangan (design goals)
 - Persyaratan perancangan (design requirements)
 - Faktor-faktor penentu perancangan (design determinan)
 - Penekananan desain/Thema (design emphasize / theme / Accentuation)
 - Permasalahan dominan (core issues)
-

Studio Desain – Projek Akhir Arsitektur

- Merupakan episode mendesain,
- meliputi proses **Pencerahan**, yaitu ditemukannya idea-idea desain untuk di cross-check/verifikasi dengan ketentuan-ketentuan sebelumnya yg telah ditemukan dan ditentukan dalam Landasan Teori & Program.

-
- Apabila telah sesuai dengan ketentuan-ketentuan pada Landasan Teori & Program, kemudian untuk di produksi sebagai dokumen **Pre-desain** (merupakan proses *illumination, verification & production*)⁵ sebagai bagian dari keseluruhan *Problem-solving process*⁶.

⁵Lawson, Bryan, How designers think

- Pengerjaan dimulai dari
- **Analisis-tapak, Zoning, Perencanaan Tapak** dan dilanjutkan dengan Desain bangunan dimaksud.
- Hasil perancangan yang merupakan Pre-desain dilengkapi dengan
- **Laporan Perancangan (Design report)** sebagai penjelasan dan pertanggung-jawaban peserta atas keputusan-keputusan yang diambil (Decision Making) pada desain karyanya tersebut.

- Information gathering
- Analyzing
- Evaluation
- Organization

- Insight**
- Preparation
- Incubation
- Illumination
- Verification
- Production

Scientific approach

- Core Issues
- Design Emphasize
- Design: Goals, Rquirements, Determinants



T.h.n.i.k.

A.c.t

Like a Chief Architect >>Confidence

Wawasan Teori
 Kota, PTSB, Seni,
 Desain, Filosofis

Insight

Programming

Preparation

- Drawing-Imaging
- Communicating

- Decision making
- Execution

D.e.s.i.g.n.i.n.g.

Incubation

Illumination

SIMULASI:
 Client - Architect
 Tutor - Student

Design Method

- Precedent
- P.a.r.t.i
- Conceptual Sketches

Verification

- Display
- Exhibition
- Presentation > PublicSpeaking

Production

Architecture
 •Grand
 •Ordinary
 •Polulis



P.3.A

S.P.A

Insight

General Philosophies & Life Value Design Philosophy

- Sosial :Egaliter,Toenisian,Feodal, Marxist
- Budaya: Trad, Mo, Posmo
- Politik : Demokratis, Egaliter
- Psikologi:, Possibilism, Probabilism, Determinism



Conceptual sketches

a. Rudyanto soesilo

Conceptual sketches

- 3 dimension
- Free hand
- Specs laden
- Spatial

Conceptual sketches on Design approaches

- External approach (Macro)
- Internal approach (Micro)

Synonyms of Concepts in architecture

- Architectural ideas
- T.h.e.m.e.
- Superorganizing ideas
- P.a.r.t.i. / Scheme
- E.s.q.u.i.s.s.e. / Sketch

Types of Concepts in architecture

- Analogies,
- Metaphors,
- Essences,
- Direct response, (Programmatic problem solving),
- I.d.e.a.l.s.

DEFINISI PARTI

Menurut dictionary.com

The basic scheme or concept of architectural design

Menurut wikipedia.org :

A **Parti** or **Parti pris**/ from the French ***Prendre parti*** meaning " to make a decision “, often referred to as

The big idea, is the chief organizing thought or decision behind an Architect's Design presented in the form of a basic diagram and / or a simple statement.



Kritik arsitektur, untuk pengayaan desain

A. Rudyanto Soesilo

Kritik arsitektur

- Suatu pernyataan tentang respons terhadap suatu karya arsitektur sebagai suatu lingkungan binaan
- Sering dilontarkan oleh pengguna atau penghuni

Metoda kritik arsitektur

- Kritik Normatif :
 - Doktrin , sistem, tipe, tolok-ukur
- Kritik Interpretif :
 - Evokatif, impresionistik, Fotokritik
- Kritik Deskriptif :
 - Depiktif, Biografis, Kontekstual

Kritik Normatif :

- Doktrin ,
- sistem,
- tipe,
- tolok-ukur

Kritik Interpretif :

Evokatif, impresionistik, Fotokritik

- Evokatif,
- impresionistik,
- Fotokritik

Kritik Deskriptif :

- Depiktif,
- Biografis,
- Kontekstual

PROGRAMMING



NEXT STEP?



CORE ISSUES

PLAN

FORM

STYLE

STRUCTURE

URBAN CONTEXT

DESIGN ACCENTUATION

ARCHITECTURE