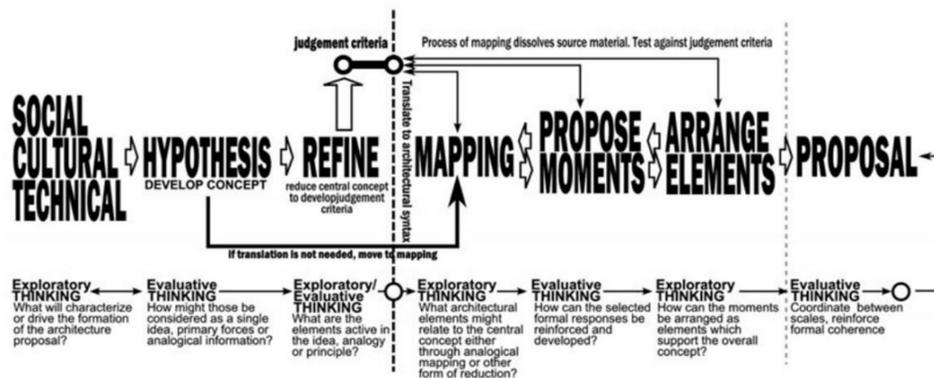


BAB IV METODOLOGI

4.1. Proses Perancangan

Berdasarkan Isu permasalahan ruang terbuka yang kurang memadai dan hasil analisis dari sport development index membuktikan bahwa ruang terbuka memiliki korelasi dengan tingkat partisipasi olahraga. Dari permasalahan tersebut muncul bagaimana arsitektur bisa menjadi solusi dalam keterbatasan ruang terbuka olahraga. Dalam perancangan ini, kerangka berfikir yang digunakan yaitu *concept-based Framework*.

Diagram 4.1. Generic Framework Proses desain Concept-based



Sumber : (Plowright, 2014)

4.2. Metode Perancangan

Kerangka kerja concept-based Framework Berfokus pada konsep dan terus bergerak melalui pemikiran eksploratif dan evaluative secara terus menerus juga dengan banyak alur paralel (Plowright, 2014). Konsep memperkuat elemen lain dan koherensi secara keseluruhan. Prosesnya tidak sepenuhnya liner tetapi berulang, dengan semua keputusan sifatnya tentative dan diperkuat oleh elemen-elemen lain. Unsur kejelasan akan diutamakan,

dibandingkan unsur pendukung, dan semua hasil pada akhirnya akan diungkapkan dalam sintaksis arsitektur, seperti sirkulasi, pekerjaan, massa, dan artikulasi formal (Plowright, 2014)

Kerangka kerja berbasis konsep adalah ide abstrak yang dipakai untuk menyusun elemen dari proyek desain arsitektural. Proses ini dimulai dari pencarian data dan fakta, penyusunan hipotesis, pemurnian (refine), pemetaan (mapping), pengajuan momen (propose moments), penyusunan elemen (arrange elements) dan proposal. Pencarian data dan fakta bertujuan untuk mencari karakteristik atau informasi yang berkaitan dengan proposal desain pasar yang fleksibel. Hipotesis merupakan proses untuk menentukan ide tunggal. Refine merupakan proses untuk menentukan elemen aktif dalam ide yang ada. Elemen aktif ini dapat berupa ide, analogi dan prinsip. Mapping adalah proses untuk menentukan relasi antara konsep desain dengan elemen perancangan berdasarkan pemetaan analogikal, atau reduksi dari bentuk yang ada. Propose moments merupakan pemilihan respon formal yang akan dikembangkan. Arrange elements merupakan proses menyusun momen perancangan untuk dijadikan sebagai Proposal atau konsep desain. berikut ini gambar 1 yang berisi bagan metode kerangka kerja berbasis proses menurut Plowright (2014).

Untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi dalam proses berfikir, dapat menggunakan metode sebagai konsep. Beberapa urutan metode penelitian pada tiap tahapnya yang akan dilakukan selama proses merancang, yaitu:

4.2.1. Sosial, culture, technical

Tahap eksplorasi menyangkut pengumpulan informasi yang berkaitan dengan olahraga prestasi seperti ditunjukkan pada gambar kerangka conceptbased framework (Plowright, 2014). Pembahasan dimulai dengan mengeksplorasi gagasan ide berdasarkan aspek informasi need, social cultural, dan technical aspect.

Pada tahapan ini, mengeksplor ide dan permasalahan secara

global, serta membuat usulan solusi yang sesuai dengan bidang arsitektur. Permasalahan yang diambil yaitu permasalahan social dimana Meningkatnya capaian olahraga prestasi tidak berbanding lurus dengan ketersediaan lahan ruang terbuka hijau olahraga yang mencakup 14% RTH indoor dan 86% RTH Outdoor. Idealnya, dapat dikatakan ruang terbuka hijau olahraga jika dapat memenuhi syarat kelayakan. Selain itu, permasalahan dalam segi pelaksanaan olahraga yaitu ajang kejuaraan PORPROV yang dilaksanakan di berbagai tempat menyebabkan permasalahan dalam mengakomodasi berbagai hal.

4.2.2. Hypothesis

Tahapan hypothesis ini dapat menentukan maksud atau makna arsitektur untuk desain sebuah bangunan olahraga. Dimana pada tahap ini dievaluasi pemikiran agar menjadi sebuah gagasan atau informasi yang dibutuhkan.

Pada tahapan ini, penulis menentukan untuk menyediakan fasilitas olahraga dengan diversifikasi fasilitas yang diambil sebagai respon dari isu permasalahan. Selain itu, penulis memadukan olahraga sebagai potensi dalam menciptakan perubahan multiaspek yang dapat mengembangkan keterampilan hingga produktivitas kerja dan ekonomi. vertical sport center sebagai gambaran bahwa olahraga menjadi identitas.

4.2.3. Refine

Refine merupakan proses untuk menentukan elemen aktif dalam ide yang ada. Elemen aktif ini dapat berupa ide, analogi dan prinsip. Pada tahap ini penulis menyaring data dan ide yang lebih terfokus pada solusi yang tepat dan tidak bercabang. Penulis menggunakan alat transfer domain-to domain untuk mendapatkan kriteria yang dibutuhkan dalam rancangan vertical sport center. Domain terbagi menjadi 2 yaitu rekam jejak prestasi dan identitas visual. Kriteria

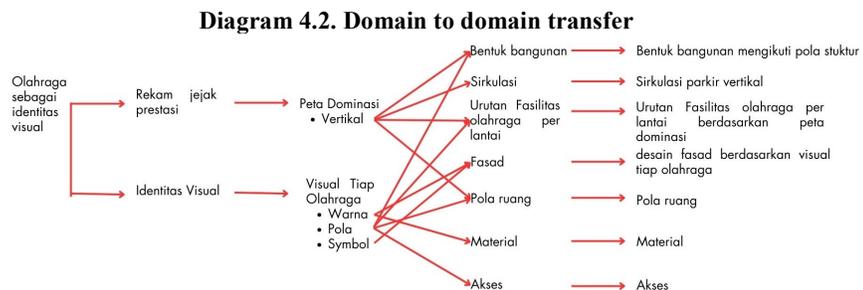
desain bangunan dapat diambil dari rekam jejak prestasi sebagai gambaran performa tinggi dalam olahraga seperti perolehan medali yang menjadi ukuran keberhasilan dalam mengembangkan prestasi olahraga. Sedangkan dari identitas visual, tiap olahraga memiliki visual yang berbeda dari warna seragam, pola pemain, pola lantai lapangan yang menjadi identitas tersendiri.

Dari kedua hal tersebut dapat dianalisis kriterianya mempunyai kriteria seperti peningkatan atau capaian rekam jejak prestasi tiap olahraga cenderung meningkat, visual olahraga dengan warna, pola, symbol. Dan dihubungkan untuk mengeksplorasi sesuai dengan konsep bangunan.

4.2.4. Mapping/propose moments

Mapping adalah proses untuk menentukan relasi antara konsep desain dengan elemen perancangan berdasarkan pemetaan analogikal, atau reduksi dari bentuk yang ada .

Mapping yaitu memasukan factor-faktor ke dalam bidang arsitektur yang dapat digunakan sebagai konsep melalui analogi dan lain nya. Pada tahapan ini memetakan elemen-elemen yang dapat menjadi asset dalam desain. Menggunakan domain to domain transfer untuk memvalidasi ide desain yang menggunakan analogi olahraga sebagai identitas.



sumber: Analisa Pribadi

Tahap mapping mengeksplorasi analogi dari rekam jejak prestasi dengan peta dominasi yang terus meningkat. Hal ini dianalogikan dengan bentuk vertical yang dapat diterapkan kedalam desain bangunan. Lalu identitas visual tiap olahraga yang meliputi warna, pola, symbol diimplementasikan ke dalam pola ruang, sirkulasi, fasad bangunan.

- A. Maka analoginya adalah. Kembangkan daftar atribut dan hubungan antar objek dalam bingkai sumber analogi. Jika konten di sumbernya frame memiliki atribut tetapi tidak ada hubungan, maka harus ditinggalkan. Transfer domain yang berhasil menekankan hubungan struktural.
- B. Buat bingkai transfer dengan memeriksa atribut dan hubungan dalam bingkai sumber. Pilih bingkai-bingkai yang memiliki tingkat tinggi koneksi relasional antara domain sumber dan target. Tarik itu aspek kerangka sumber ke depan sambil mengurangi hubungan, objek, dan atribut pada prinsip.
- C. Gunakan konten bingkai transfer untuk memetakan prinsip-prinsip hubungan dan atribut pada padanan arsitektur untuk menciptakan serangkaian momen dan prioritas.

4.2.5. Arrange elements

Pada tahapan Arrange elements mengeksplorasi elemen yang dapat mendukung konsep rancangan. Elemen yang di eksplorasi dalam desain meliputi Fasad bangunan, Sirkulasi pada tiap ruang, Tipologi vertikal, pola ruang atau programming, Urutan fasilitas olahraga pada tiap lantainya. Ide Desain Vertical sport center yaitu menjadikan arsitektur sebagai

4.3. Aspek Arsitektur yang Akan di Eksplorasi

Berdasarkan proses analisis diatas, pada perancangan vertical sport center terdapat beberapa elemen arsitektural yang akan di eksplorasi ke dalam desain bangunan yang menjadi prioritas utama yaitu Tipologi bangunan vertical, Sirkulasi pada bangunan meliputi sirkulasi parkir yang didesan vertical, sirkulasi di dalam gedung, Fasad bangunan tiap lantai berdasarkan videntitas visual tiap olahraga pada perantai bangunan. Dan pola ruang atau programming.