

Muchammad Alif Romdhoni
2222051

BAB V

KAJIAN PENDEKATAN DAN METODE

Hamka, S.T., M.T.
Sri Winarni, S.T., M.T.



DESIGN METHODS

PROBLEM SEEKING

Issue

KESENJANGAN KEUANGAN



Sumber : Gemini Ai
Gambar : 5.1. Isuue Kesenjangan Sosial

Akses

ketersediaan & kedekatan

Kualitas pendidikan

informasi & modal sosial

Akses modal & jasa keuangan

Keselamatan kerja & kondisi pekerjaan

Permasalahan financial gap atau kesenjangan finansial dapat direspon melalui konsep inkubator sosial dengan menciptakan wadah kolaboratif yang di dalamnya terdapat fasilitas Pendidikan Non-Formal, Ekonomi Komunitas serta LayananKesehatan. Maka Pendekatan desain yang di aplikasikan terkait Issue dan tujuan rancangan adalah Pendekatan "Place Making", Tujuan Pendektan Place Making pada konsep inkubator sosial merespons permasalahan financial gap dengan menciptakan ruang kolaboratif yang memberdayakan ekonomi lokal. Melalui keterlibatan komunitas dan fungsi ruang yang inklusif, bangunan ini menjadi wadah pertukaran pengetahuan dan peluang usaha yang mempersempit kesenjaan finansial masvarakat

DESIGN METHODS

PROBLEM SEEKING

Design Approach



Makna Place Making dalam teori Jan **Gehl – Cities for People (2010)** adalah Ruang harus dirancang untuk manusia – bukan untuk mobil atau bentuk visual semata. Ia menekankan pentingnya aktivitas sosial, skala manusia, dan interaksi di antara bangunan.

Jan Gehl adalah arsitek yang menjadikan Place Making sebagai praktik nyata dalam desain kota dan bangunan publik, dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi ketimpangan sosial.

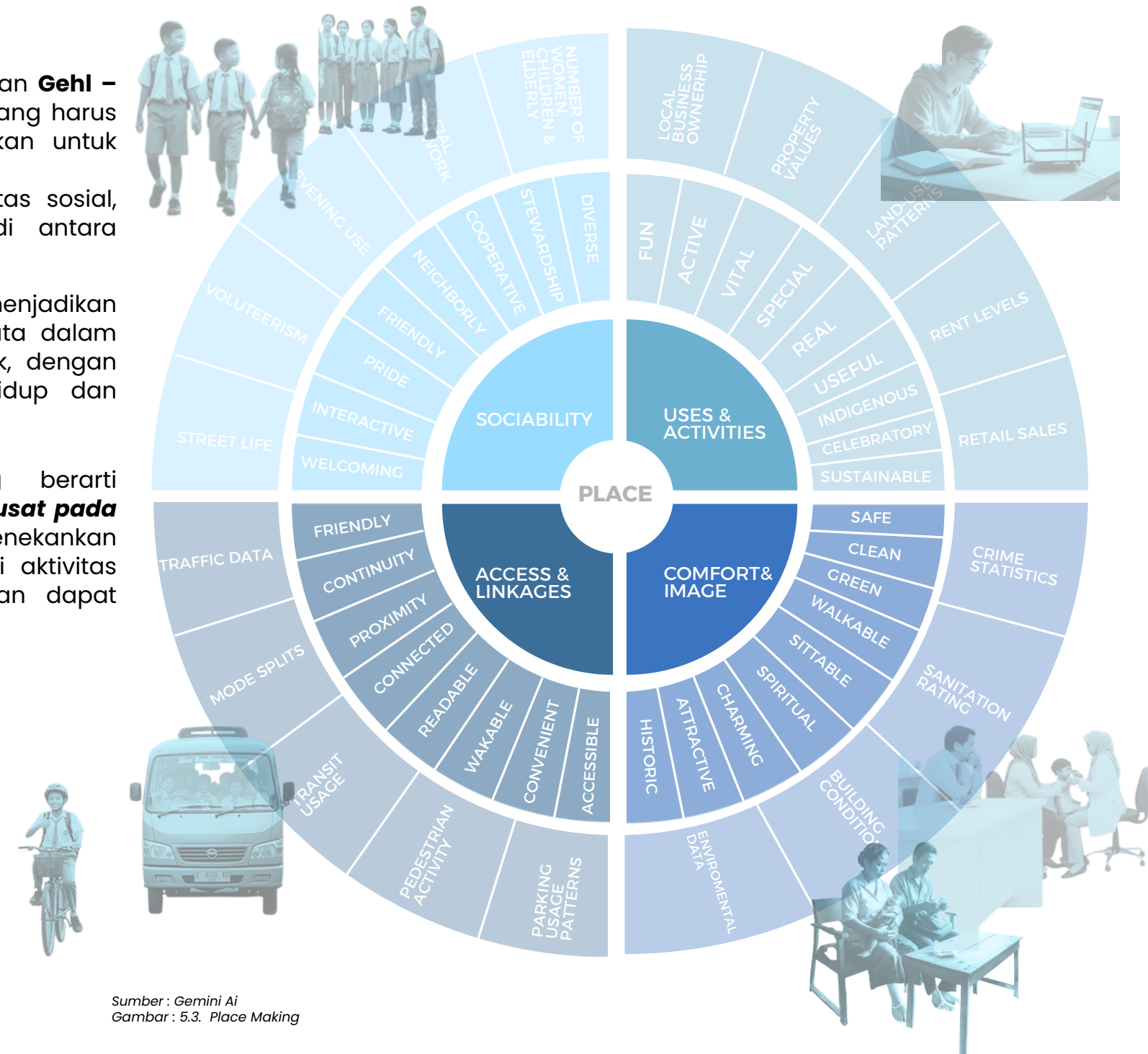
Menurut Gehl, place making berarti merancang lingkungan yang **berpusat pada manusia (human-centered)** menekankan bahwa Place Making dimulai dari aktivitas manusia – bagaimana bangunan dapat mendorong interaksi sosial.

Project for Public Spaces

Prinsip Place Making Menurut Gehl

Life Happens Between Buildings	○	Aktivitas sosial dan ekonomi paling bermakna terjadi di ruang antar bangunan.
Design for People, Not for Cars	○	Kota dan bangunan harus memprioritaskan manusia sebagai pengguna utama
Invite People to Stay	○	Ruang publik yang baik tidak hanya dilalui, tapi digunakan dan dinikmati.
Scale for Human Senses	○	Arsitektur harus menyesuaikan skala manusia
Soft Edges & Active Frontages	○	Arsitektur harus menyesuaikan skala manusia
Start with the Petunias	○	Keamanan dan kepercayaan sosial tumbuh dari kehadiran manusia di ruang publik.
Gradual Transition of Spaces	○	Ruang publik ideal memiliki transisi halus dari privat ke publik
Build for Life, Not for Form	○	Desain harus memprioritaskan aktivitas manusia, bukan bentuk visual semata.

WHAT MAKES A GREAT PLACE ?



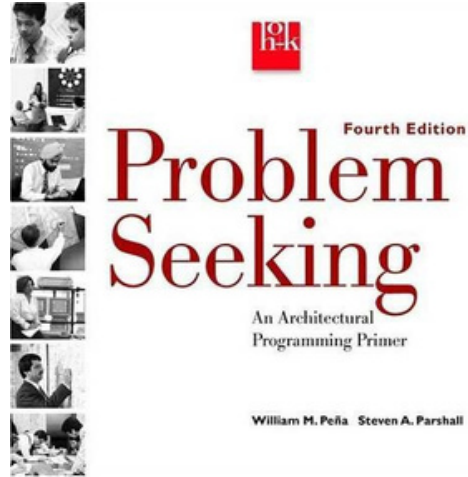
Sumber : Gemini Ai
Gambar : 5.3. Place Making

Placemaking merupakan suatu upaya untuk membentuk atau menciptakan tempat yang baik. Placemaking tidak lepas dengan peran pengguna di dalam pengaplikasiannya pada perancangan arsitektur. Memaksimalkan konektivitas antara pengguna dengan tempat menjadi salah satu aspek yang sangat diperhatikan di dalam penerapan placemaking sebagai tema maupun konsep didalam merancang sebuah bangunan atau tempat. (Efi Vania Br Pelawi, 2023)

DESIGN METHODS

PROBLEM SEEKING

Strategy



Sumber : Google
Gambar : 5.4. Problem Seeking

Dalam buku **“Problem Seeking: An Architectural Programming Primer (William Peña & Steven Parshall)”** menekankan bahwa Progreming adalah problem seeking, sedangkan design adalah problem solving. Keduanya merupakan proses yang berbeda: **Progreming** berfokus pada analisis (**memahami permasalahan**), sementara **desain** berfokus pada sintesis (**mencari solusi**). Tanpa definisi masalah yang jelas, solusi desain berisiko prematur dan parsial.

Metode ini membantu mengubah data sosial menjadi keputusan desain arsitektur.

Establish Goals

Apa yang ingin dicapai , dan mengapa?

Collect & Analyze Facts

Apa data fakta yang sudah diketahui ?

Uncover & Test Concepts

Bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?

Determine Needs

Berapa banyak ruang, Aktivitas apa saja, dan kualitas ruang yang dibutuhkan?

State the Problem

Apa kondisi signifikan yang memengaruhi rancangan, dan arah umum apa yang harus diambil?

Tanpa metode Problem Seeking, desain inkubator sosial berisiko menjadi “proyek ideologis” yang tidak memiliki arah

Frame Work Function

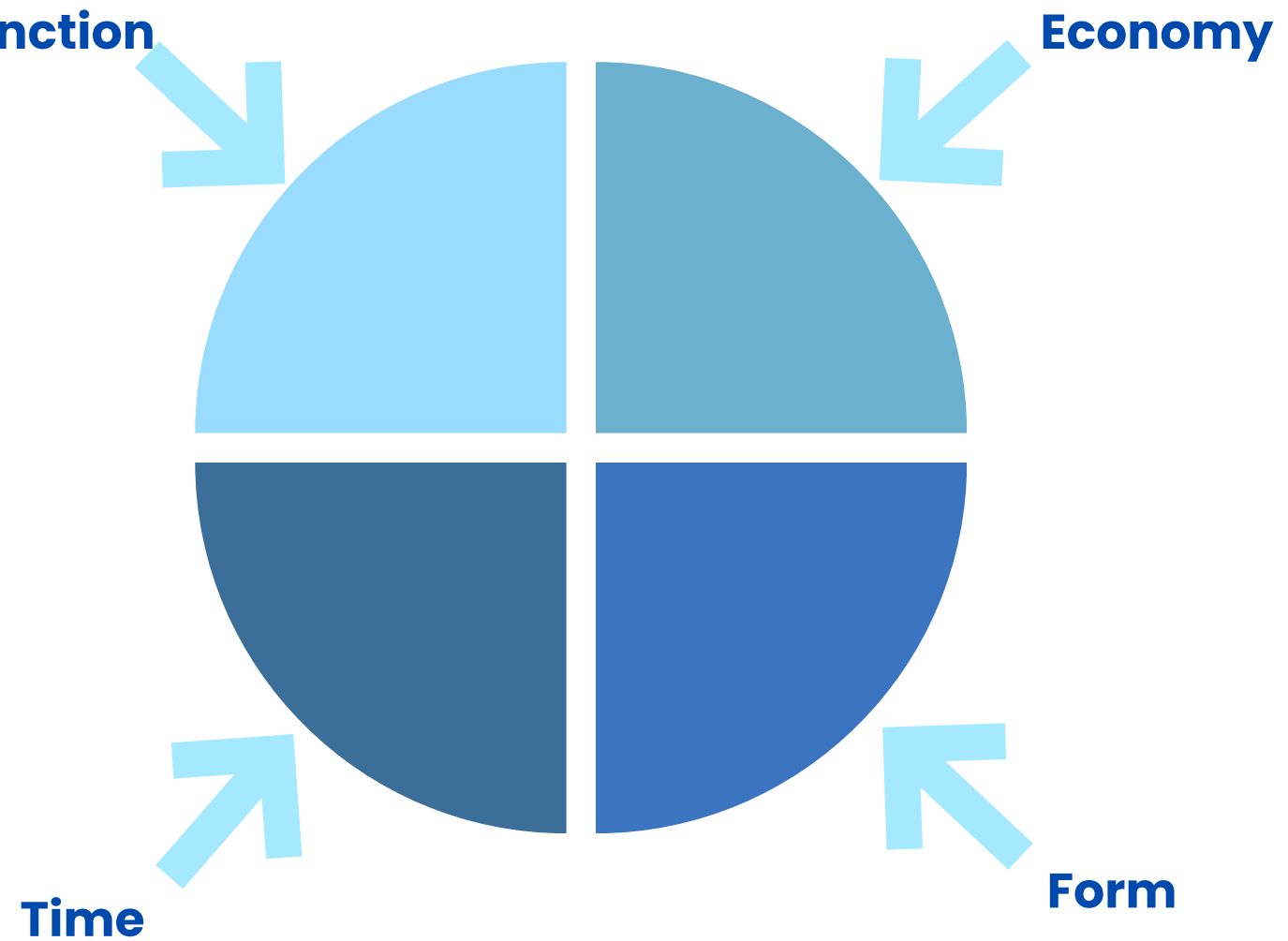


Diagram : 5.1. Problem Seeking

Dalam metode **Problem Seeking**, **Place Making** termasuk ke dalam tahap ke-3 **“Uncover & Test Concepts”**, karena pada tahap inilah ide-ide untuk menciptakan ruang bermakna dan hidup diuji dan diwujudkan dalam konsep desain yang responsif terhadap manusia dan konteks sosialnya.

DESIGN
METHODS
PROBLEM SEEKING

Strategy

DESIGN METHODS
PROBLEM SEEKING

Collect & Analyze Facts

Determine Needs

Establish Goals

Uncover & Test Concepts

State the Problem

WILLIAM PEÑA & STEVEN PARSHALL

Diagaram : 5.2. Penerapan Teori

Menentukan tujuan sosial (meyediakan fasilitas pendidikan,kesehatan serta ekonomi yang inklusi,)

Mengumpulkan data sosial, perilaku, fasilitas, dan konteks tapak

Menguji ide-ide (fleksibilitas ruang, keterbukaan, keamanan sosial)

Menentukan kebutuhan ruang spesifik (TPA, klinik, UMKM center)

Merumuskan tantangan desain (bagaimana ruang menjadi media pemberdayaan sosial)

ESTABLISH
GOALS
PROBLEM SEEKING

Frame Work

Metode

Tools

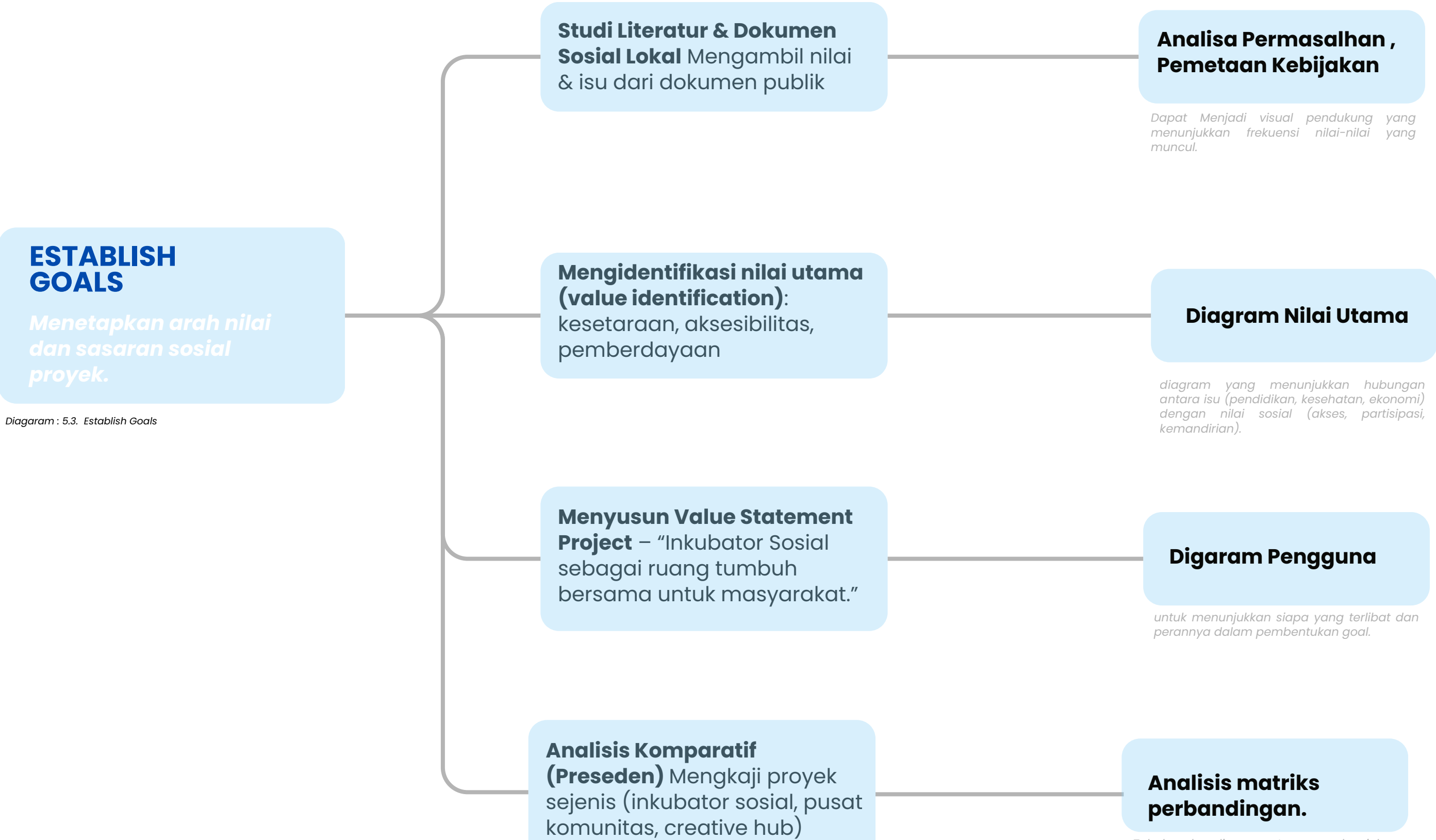


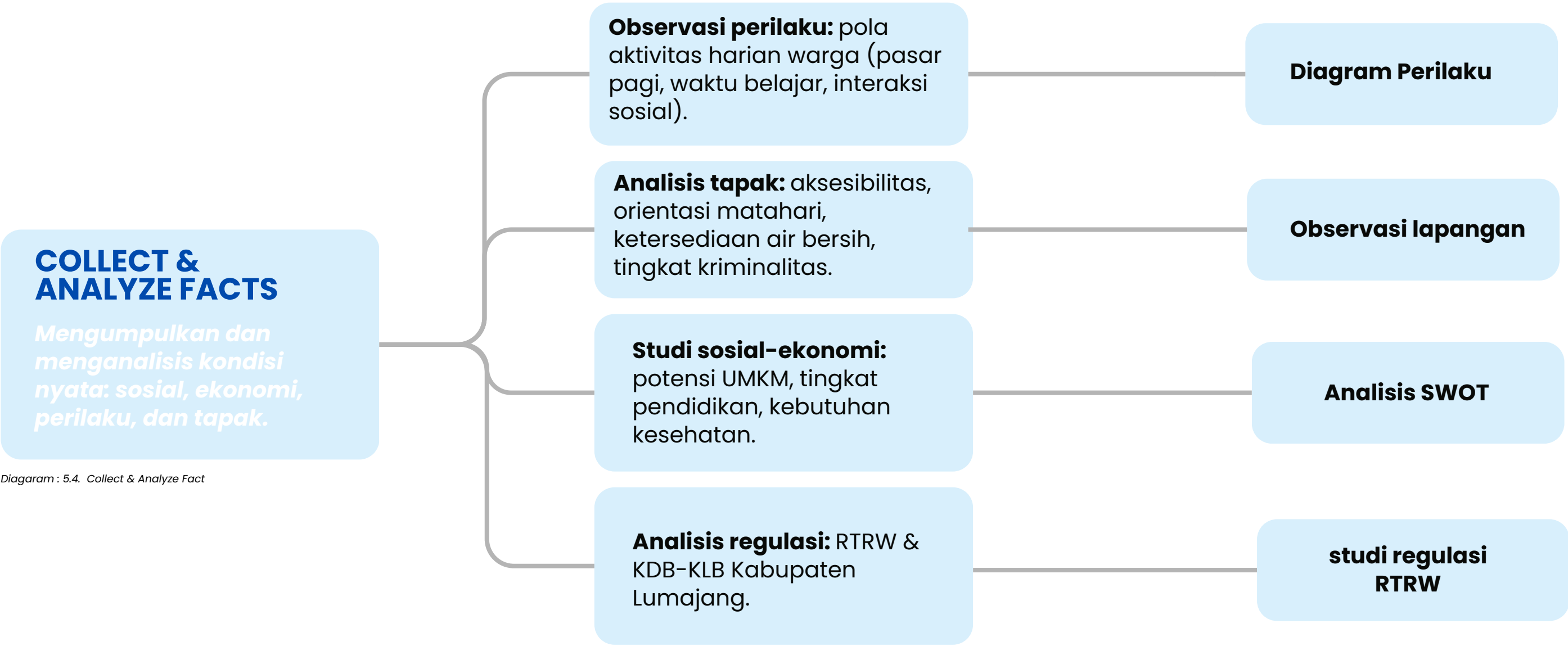
Diagram : 5.3. Establish Goals

ESTABLISH
GOALS
PROBLEM SEEKING

Frame Work

Metode

Tools



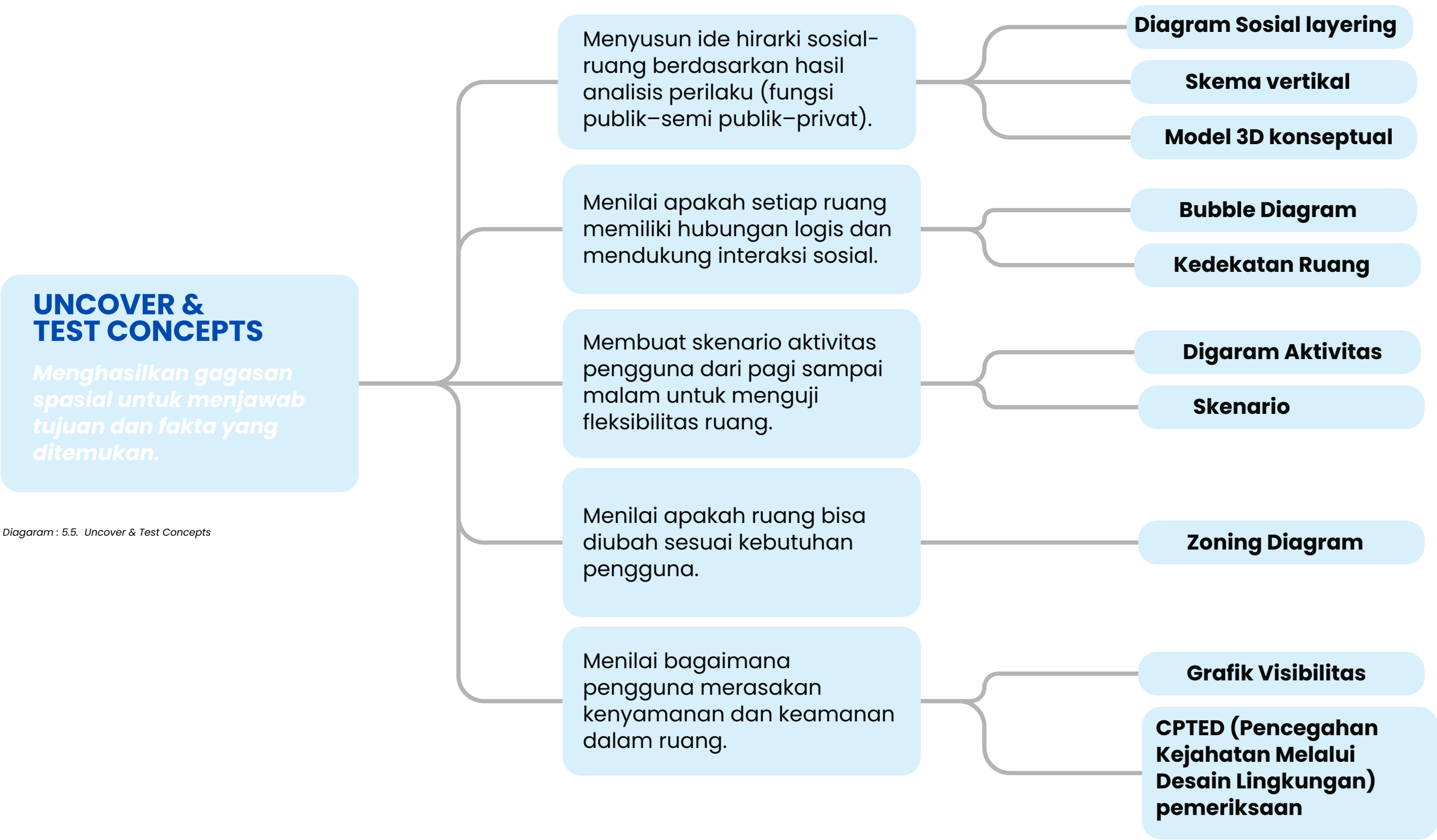
Diagaram : 5.4. Collect & Analyze Fact

**ESTABLISH
GOALS**
PROBLEM SEEKING

Frame Work

Metode

Tools



Diagaram : 5.5. Uncover & Test Concepts

**DETERMINE
NEEDS**
PROBLEM SEEKING

Frame Work

Metode

Tools

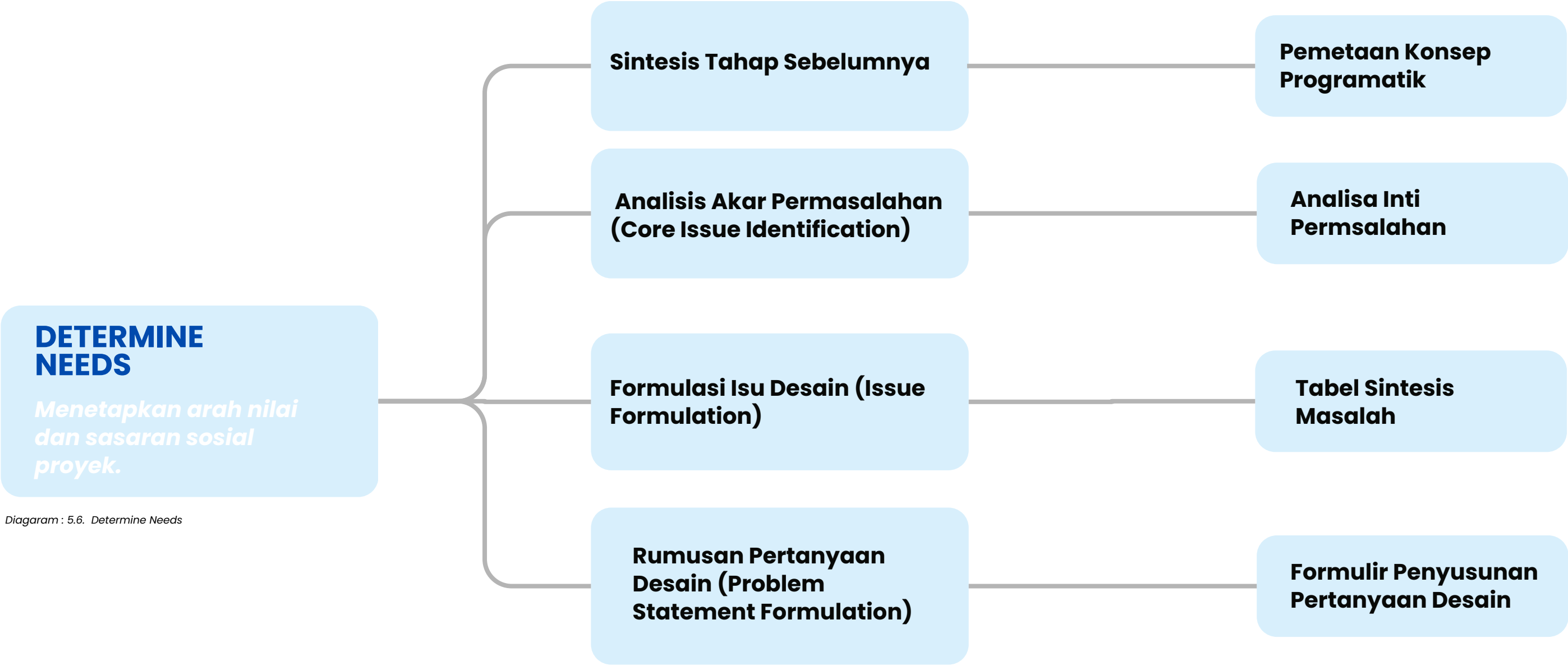


Diagram : 5.6. Determine Needs

**ESTABLISH
GOALS**
PROBLEM SEEKING

Frame Work

Metode

Tools

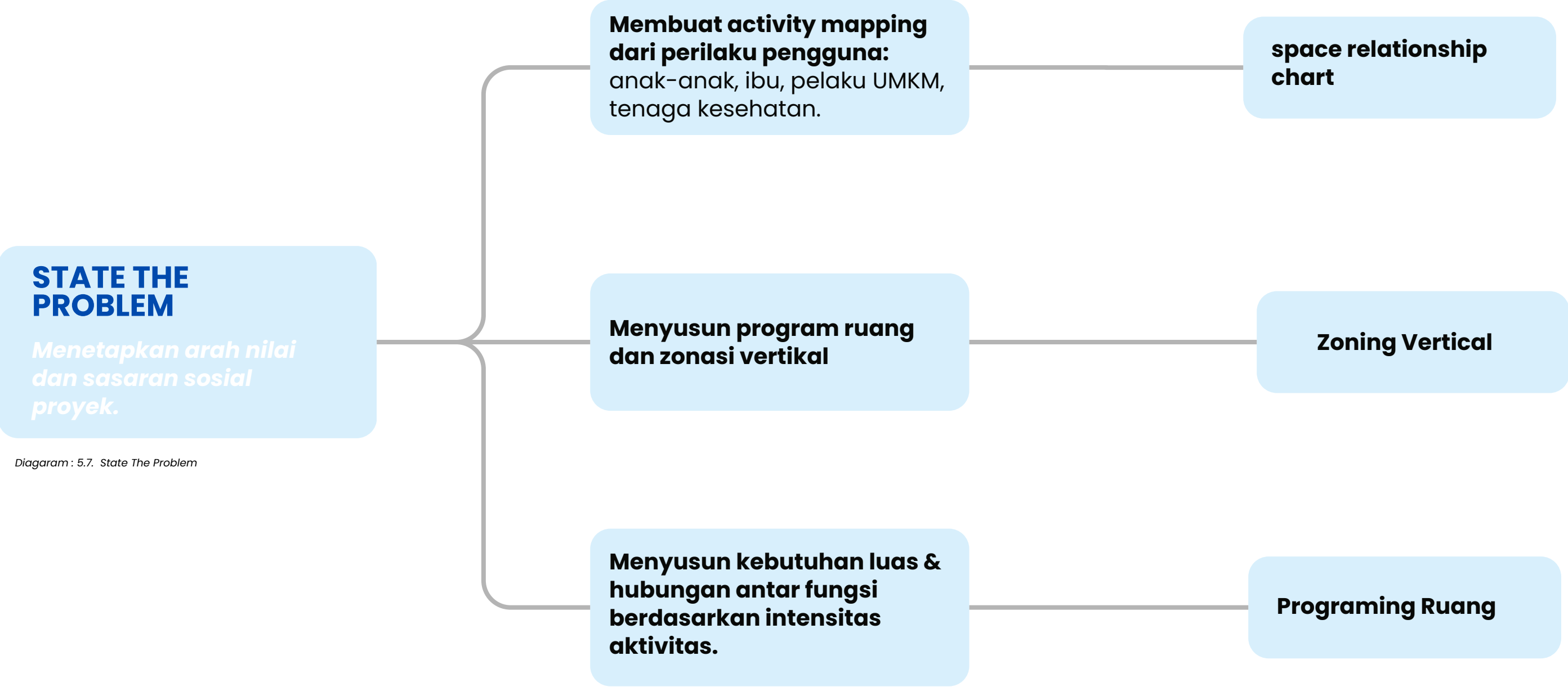


Diagram : 5.7. State The Problem