

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang dilakukan, diketahui bahwa Rumah Kindah Office menerapkan tiga sub-metode desain *Generative Process* dalam tahap penemuan bentuk arsitektur, yaitu *Superposition* dan *Scaling*, *Morphing*, serta *Diagram*. Pada tahap perancangannya, ditemukan bahwa tiga sub-metode tersebut digunakan secara bersamaan dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain. Sub-metode *Morphing* dan *Diagram* menjadi metode *Generative Process* yang paling dominan.

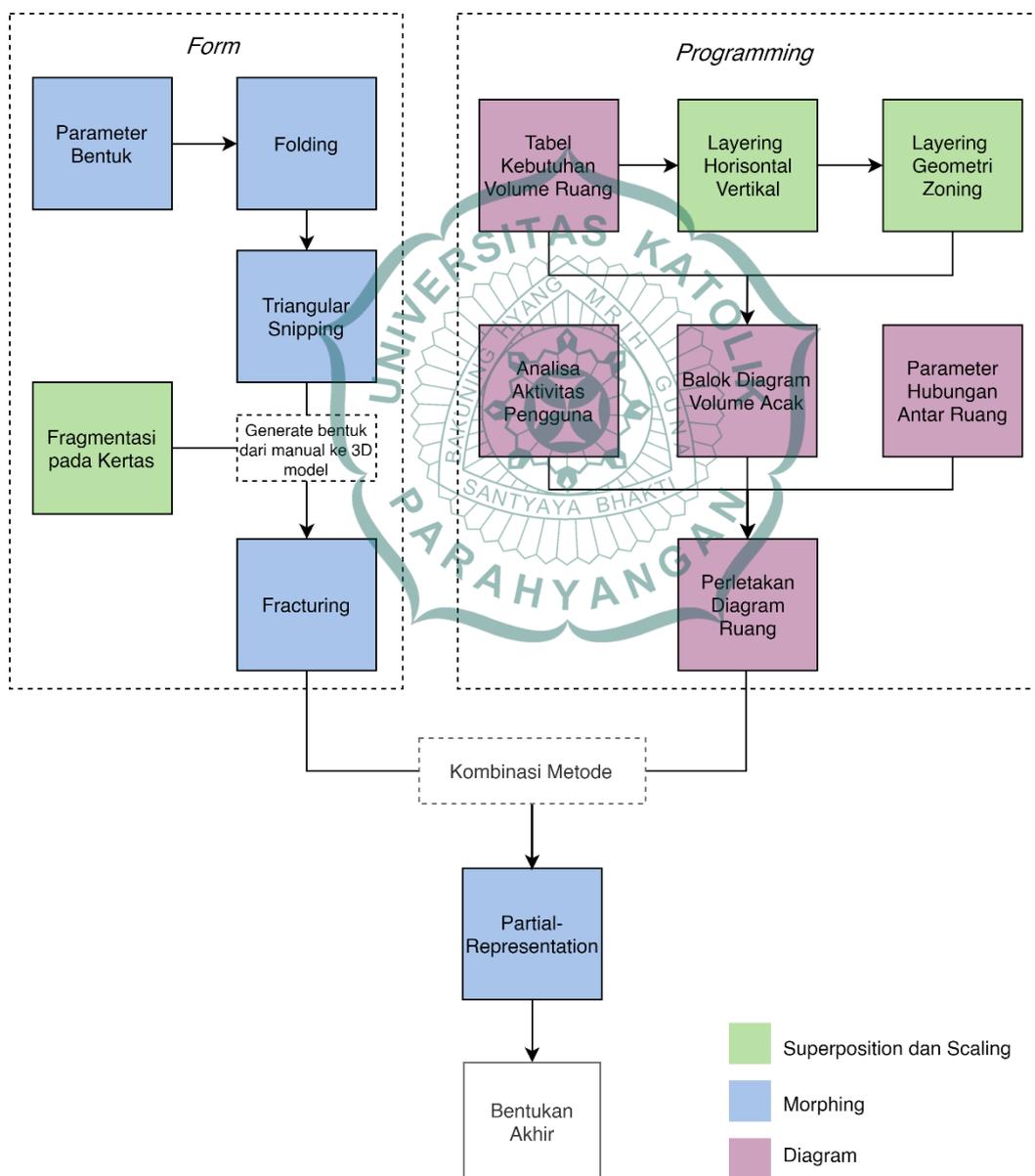
Dalam tahap perancangannya, terjadi pemisahan tahapan antara *form* dengan *programming* yang pada akhirnya disintesis sebagai bentukan akhir. Tahap penemuan *form* didominasi oleh sub-metode *Morphing*, sedangkan tahap *programming* didominasi oleh sub-metode *Diagram*. Sub-metode *Superposition* dan *Scaling* menjadi metode pelengkap bagi dua tahapan tersebut.

Tahap penemuan *form* dilakukan secara manual melalui proses *Folding*, dengan melipat kertas layaknya sebuah origami, yang kemudian digunting dengan bentuk segitiga melalui proses *Triangular Snipping*. Hasil kertas yang sudah dilipat dan digunting kemudian ditumpuk satu dengan yang lain, yang dijadikan sebagai analogi bentuk arsitektur melalui proses Fragmentasi. Hasilnya di-generate ke dalam *software 3D modelling* dan dilanjutkan pada proses *Fracturing*, dengan mematahkan bagian fasad sebagai salah satu upaya mengurangi bising.

Tahap analisis *programming* dilakukan dengan melakukan perhitungan volume kebutuhan ruang yang diberi kode warna pada setiap ruangnya. Data volume tersebut diubah menjadi diagram dengan volume ruang secara *digital* dengan warna sesuai dengan kode warna ruang. Dalam menentukan penataan program ruang, dibuatlah parameter hubungan antar ruang. Analisa terhadap aktivitas pengguna bangunan juga dilakukan untuk membantu pengaturan hubungan antar ruang. Parameter program ruang dan analisa aktivitas yang sudah dilakukan diubah menjadi *bubble chart* untuk kemudahan visual dalam proses analisis. Setelah itu *bubble chart* digabungkan dengan diagram volume ruang beserta kode warnanya untuk mendapatkan bentukan visual dari hubungan antar ruang. Dalam menata diagram pada tapak, dibuatlah *layer* sumbu-sumbu artifisial secara horisontal dan vertikal berdasarkan bagian sisi tapak beserta klasifikasi *zoning* ruang

publik, semi-privat, dan privat sebagai acuan perletakan program ruang melalui tahapan *Layering*. Penataan program ruang dilanjutkan dengan menyusun setiap balok diagram kode warna berdasarkan parameter dan analisis aktivitas pengguna yang sudah diubah menjadi diagram.

Tahapan yang sudah dilakukan dalam analisis *form* dan *programming* pada akhirnya disintesis menjadi satu kesatuan bangunan arsitektur. Penggunaan *Partial-Representation* sebagai tahap akhir dilakukan untuk menyempurnakan bentuk arsitektur yang sudah tersintesis agar tercipta datum pada keseluruhan bangunan.



Gambar 6.1 Alur Penggunaan Metode *Generative Process* pada Objek Studi
Sumber: Analisis Pribadi

Berdasarkan hasil analisis, metode *datascape* tidak digunakan sebagai metode penemuan bentuk arsitektur, dikarenakan hasil data analisis pada tahap perancangan tidak berpengaruh terhadap volume maupun geometri bentuk arsitektur. Begitu juga dengan metode *parametric design* yang tidak diterapkan dalam tahap perancangan Rumah Kindah Office seperti yang dikemukakan oleh BPA (Budi Pradono Architect) berdasarkan hasil wawancara.

Meskipun metode desain *Generative Process* masih jarang digunakan oleh arsitek Indonesia, Budi Pradono Architect terbukti telah berhasil mengadopsi metode *Generative Process* pada perancangan Rumah Kindah Office. Namun metode desain *Generative Process* yang diadopsi tidak murni berfokus pada penemuan bentuk (*form*) saja, tetapi terdapat juga unsur-unsur metode konvensional dengan menggunakan tahapan analisis tapak serta program ruang dalam proses perancangannya.

6.2. Saran

Dari hasil penelitian pada Rumah Kindah Office, dapat membuktikan bahwa metode desain *Generative Process* sudah dipakai oleh arsitek di Indonesia sesuai dengan nilai kelokalannya. Penggunaan metode desain *Generative Process* yang dilakukan Budi Pradono Architect seharusnya dapat menjadi pembuktian bagi arsitek Indonesia bahwa metode generatif dapat dikaitkan dengan nilai kontekstualitas Indonesia dan menjadi bangunan arsitektur yang diapresiasi hingga tingkat internasional, mengingat penggunaannya yang masih minim hingga saat ini. Diharapkan penerapan metode desain *Generative Process* dapat menjadi terobosan baru bagi arsitektur nusantara dalam merancang untuk menciptakan bangunan arsitektur yang lebih baik lagi.

Penelitian mengenai penerapan metode desain *Generative Process* pada Rumah Kindah Office ini tentunya masih memiliki beberapa kekurangan dan tentunya masih dapat dikembangkan, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian mengenai metode desain *Generative Process* dapat difokuskan pada masing-masing sub-metode desain agar hasil analisis yang didapat lebih detail dan mendalam. Sehingga, hasil penelitian dapat semakin bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, maupun para praktisi arsitektur.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anderson, Jane. 2011. *Basics Architecture: Architectural Design*. Singapore: AVA Book Production.
- Jencks, Charles. 1997. *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*. Chicester: Academy Edition.
- Jormakka, Kari. 2007. *Basic Design Method*. Berlin: Birkhauser.
- Kormoss, B.J.E. 2007. *Peter Eisenman : theories and practices*. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- Ratodi, Muhamad. 2017. *Metode Perancangan Arsitektur*. Surabaya: Nulisbuku.com.
- Vyzoviti, Sophia. 2003. *Folding Architecture: Spatial Structural and Organizational Diagrams*. Amsterdam: BIS Publishers.

Jurnal

- Berkel, Ben van, and Caroline Bos. 1998. "Diagrams." *MOVE*.
- Fecianti. 2015. *Penerapan metode diagram dalam perancangan arsitektur : studi kasus Perpustakaan UI, Depok dan Perpustakaan ITB, Bandung*. Bandung: Program Magister Arsitektur Program Pascasarjana Universitas Katolik Parahyangan.
- Idehyana, Ida Bagus. 2017. "Desain Parametrik pada Perancangan Arsitektur." *Jurusan Teknik Gradien Vol. 9* 145-156.
- Kuyumcu, Basak. 2010. *Unfolding Diagrams as Generative Design Tools in Architectural Design Process*. Master of Architecture of Middle East Technical University.
- Richard, Antonius. 2014. *Aplikasi Metode Desain Generative Process pada Gedung Perpustakaan UI*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Rutecka, Agnieszka. 2014. "Architectural Design as a Result of Scientific Research. New Definition of Architecture." *Architecture Civil Engineering Environment 7*.
- Schumacher, Patrik. 2014. "Design Parameters to Parametric Design." *The Routledge Companion for Architecture Design and Practice* 3-20.
- Shields, Fraser. 2012. *Diagrams in Architecture*. New Zealand: School of Architecture of Victoria University of Wellington.
- Syafaah, Mustiannis. 2008. *Folding Architecture sebagai Metode Pencarian Bentuk*. Depok: Departemen Arsitektur Universitas Indonesia.
- Tschumi, Bernard. 1996. *Architecture and Disjunction*. London: The MIT Press.
- Weller, Richard. 2001. "Between Hermeneutics and Datascares." *Landscape Review* (UWA Design School).

Internet

- Evans, Greg. 2011. *It's probably not a datascape*. Diakses pada pukul 19.50, 18 April 2021. <https://archinect.com/blog/article/21453950/015-it-s-probably-not-a-datascape>.

