

SKRIPSI 50

**PENERAPAN METODE DESAIN
GENERATIVE PROCESS PADA
RUMAH KINDAH OFFICE**



**NAMA : EVAN HEZEKIAH
NPM : 2017420134**

PEMBIMBING: CAECILIA S. WIJAYAPUTRI, S.T., M.T.

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-
PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN
Perguruan Tinggi No: 4501/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2019

**BANDUNG
2021**

SKRIPSI 50

**PENERAPAN METODE DESAIN
GENERATIVE PROCESS PADA
RUMAH KINDAH OFFICE**



**NAMA : EVAN HEZEKIAH
NPM : 2017420134**

PEMBIMBING:



CAECILIA S. WIJAYAPUTRI, S.T., M.T.

PENGUJI :

**PROF. DR. PURNAMA SALURA, IR., M.T., M.B.A
YENNY GUNAWAN, S.T., M.A.**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**

**Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-
PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN
Perguruan Tinggi No: 4501/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2019**

**BANDUNG
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI
(Declaration of Authorship)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evan Hezekiah
NPM : 2017420134
Alamat : Griya Bintara Indah Blok II1 no. 37, Bekasi Barat
Judul Skripsi : Penerapan Metode Desain *Generative Process* pada Rumah Kindah Office

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya pribadi dan di dalam proses penyusunannya telah tunduk dan menjunjung Kode Etik Penelitian yang berlaku secara umum maupun yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.
2. Jika dikemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa isi di dalam skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan terdapat penyimpangan-penyimpangan dari Kode Etik Penelitian antara lain seperti tindakan merekayasa atau memalsukan data atau tindakan sejenisnya, tindakan plagiarisme atau autoplagarisme, maka saya bersedia menerima seluruh konsekuensi hukum sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, 17 Juli 2021



Evan Hezekiah



Abstrak

PENERAPAN METODE DESAIN GENERATIVE PROCESS PADA RUMAH KINDAH OFFICE

Oleh
Evan Hezekiah
NPM: 2017420134

Metode desain *Generative Process* merupakan metode perancangan arsitektur yang berfokus pada proses terjadinya bentuk, melalui metode ini diharapkan bentuk akhir yang dihasilkan merupakan bentuk yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Di Indonesia, metode desain *Generative Process* masih belum dikenal luas, atau dapat dikatakan masih terabaikan oleh arsitek dalam negeri. Kurangnya minat arsitek Indonesia terhadap metode baru ini dapat menjadi salah satu penyebabnya. Hanya sedikit arsitek Indonesia yang berhasil mengadopsi metode desain tersebut dalam karya-karya mereka, salah satu arsitek tersebut adalah Budi Pradono, dengan biro arsiteknya Budi Pradono Architect (BPA). Selama berkarya, Budi Pradono beserta BPA, telah meraih penghargaan dari taraf nasional maupun internasional. Melalui pendekatan *Generative Process* yang beliau lakukan, tak heran bila setiap karyanya menghasilkan bentuk yang sangat unik dan memiliki karakter yang kuat.

Sebagai respon dari hal tersebut, tulisan ini bertujuan untuk mengungkap pemahaman metode desain *Generative Process* pada Rumah Kindah Office, sebagai salah satu bangunan arsitektur di Indonesia yang mengaplikasikan metode tersebut dalam proses perancangannya.

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan cara mendeskripsikan keadaan eksisting Rumah Kindah Office dan membandingkannya dengan penjabaran lima sub-metode *Generative Process*. Lima sub-metode yang dijabarkan antara lain: *superposition* dan *scaling*, *morphing*, *datascape*, *diagram*, serta *parametric design*.

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa Rumah Kindah Office menerapkan tiga sub-metode desain *Generative Process* pada tahap perancangannya, 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 yang paling dominan dalam proses perancangan.

Kata-kata kunci: generative process, metode desain, bentuk, kantor



Abstract

APPLICATION OF GENERATIVE PROCESS DESIGN METHOD AT RUMAH KINDAH OFFICE

by:
Evan Hezekiah
NPM: 2017420134

Generative Process design method is an architectural design method that focuses on the process of finding forms, through this method it is hoped that the final architecture form produced is a form that has never been imagined before. In Indonesia, the Generative Process design method is still not widely known, or it can be said that it is still neglected by domestic architects. Indonesian architects' lack of interest in this new method could be one of the reasons. Only a few Indonesian architects have succeeded in applying this design method in their works, one of which is Budi Pradono, with his architectural firm Budi Pradono Architect (BPA). During their work, Budi Pradono and BPA have won awards from both national and international levels. Through his Generative Process approach, it's no wonder that every design produces a very unique shape and has a strong character.

As a response, this paper aims to reveal the understanding of the Generative Process design method at Rumah Kindah Office, as one of the architectural buildings in Indonesia that applies this method in its design process.

The research method is a descriptive method with a qualitative approach by describing the existing state of the Rumah Kindah Office and comparing it with the description of the five sub-methods of Generative Process. The sub-methods described include: superposition and scaling, morphing, datascape, diagrams, and parametric design.

From the research results, it is known that Rumah Kindah Office applies three sub-methods of Generative Process design at the design stage, namely superposition and scaling, morphing, and diagrams. At the design stage, it was found that the three sub-methods were used simultaneously and influenced each other. The morphing and diagram sub-methods are the most dominant methods in the design process.

Keywords: *generative process, design method, form, office*



PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi yang tidak dipublikasikan ini, terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Katolik Parahyangan, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI dan tata cara yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.

Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh skripsi haruslah seizin Rektor Universitas Katolik Parahyangan.





UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur, Universitas Parahyangan. Selama proses penelitian berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan saran. Untuk itu rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

- Dosen pembimbing, Ibu Caecilia S. Wijayaputri, S.T., M.T. atas saran, pengarahan, dan masukan yang telah diberikan serta berbagai ilmu yang berharga.
- Dosen penguji, Bapak Prof. Dr. Purnama Salura, Ir., M.T., M.B.A. dan Ibu Yenny Gunawan, S.T., M.A.. atas masukan dan bimbingan yang diberikan.
- Bapak Budi Pradono dan Ibu Sofi dari Budi Pradono Architect, yang sudah membantu penulis sebagai narasumber pada kesempatan wawancara.
- Ibu Lindi dari PT. Kindah Abadi, yang sudah membantu perizinan kunjungan ke Rumah Kindah Office.
- Orang tua yang telah menyemangati dan mendoakan selama proses pengerjaan skripsi.
- Dan yang terakhir namun tidak kalah pentingnya, teman-teman sekalian atas semangat dan dukungan yang telah diberikan dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir ini.

Bandung, 17 Juli 2021

Evan Hezekiah



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
Abstrak	iii
Abstract	v
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Pertanyaan Penelitian.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	3
1.6. Kerangka Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Pengertian Metode Desain.....	5
2.2. Klasifikasi Metode Desain	5
2.3. Metode Desain Generative Process	7
2.3.1. <i>Superposition</i> dan <i>Scaling</i>	7
2.3.2. <i>Morphing</i>	10
2.3.3. <i>Datascape</i>	14
2.3.4. <i>Diagram</i>	16
2.3.5. <i>Parametric Design</i>	20
2.4. Indikator Lima Sub-Metode Desain Generative Process	23
2.5. Kerangka Teoritik	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	27
3.1. Jenis Penelitian	27
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.3. Sumber Data.....	27

3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5. Teknik Analisis Data	28
3.6. Kerangka Analisis.....	29
BAB 4 DATA DAN TINJAUAN UMUM RUMAH KINDAH OFFICE	31
4.1. Data Umum	31
4.2. Gagasan Desain	31
4.3. Penataan Massa dan Lansekap	33
4.4. Penataan Ruang dan Fungsi	37
BAB 5 PENERAPAN METODE DESAIN GENERATIVE PROCESS PADA RUMAH KINDAH OFFICE.....	43
5.1. Superposition dan Scaling.....	43
5.1.1. <i>Layering</i> sebagai Acuan Penataan Massa dan Ruang.....	44
5.1.2. Fragmentasi sebagai Acuan Komposisi dan Bentuk Fasad.....	46
5.2. Morphing.....	47
5.2.1. Proses Perolehan Bentuk melalui <i>Morphing</i>	48
5.2.2. Ruang Intuitif sebagai Hasil Bentuk <i>Morphing</i>	57
5.3. Datascape	59
5.3.1. Respon terhadap Sumber Kebisingan.....	59
5.3.2. Analisa terhadap Batas-batas Tapak.....	62
5.4. Diagram.....	64
5.4.1. <i>Diagram</i> sebagai Acuan Penataan Ruang.....	64
5.4.2. Konektivitas Ruang sebagai Hasil Diagram	76
5.5. Parametric Design.....	78
5.6. Tabel Rangkuman.....	78
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	81
6.1. Kesimpulan	81
6.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mobius House oleh UN Studio	1
Gambar 1.2 Maket VIA 57 West oleh BIG	2
Gambar 1.3 Rumah Kindah Office.....	3
Gambar 1.4 Kerangka Penelitian	4
Gambar 2.1 Layering oleh Peter Eisenman pada Checkpoint Charlie (1980)	8
Gambar 2.2 Superposisi pada Biocenter Frankfurt	9
Gambar 2.3 Superposisi pada Imperial War Museum.....	10
Gambar 2.4 Sequence dalam Folding.....	11
Gambar 2.5 Twisting pada Turning Torso.....	13
Gambar 2.6 Folding pada Agora Theatre	13
Gambar 2.7 Datascape pada Monument Act 2	15
Gambar 2.8 Datascape pada 8 House.....	16
Gambar 2.9 Diagram oleh Berkel dan Bos dalam Mercedes Benz Museum.....	17
Gambar 2.10 Diagram pada Mobius House.....	18
Gambar 2.11 Diagram pada Seattle Public Library	19
Gambar 2.12 Jaringan dalam <i>parametric design</i> pada perangkat lunak.....	21
Gambar 2.13 Parametrik pada Heydar Aliyev Center	22
Gambar 2.14 Parametrik pada London City Hall.....	23
Gambar 2.15 Kerangka Teoritik.....	25
Gambar 3.1 Kerangka Analisis.....	29
Gambar 4.1 Fasad Rumah Kindah Office.....	32
Gambar 4.2 Ilustrasi Fasad Rumah Kindah Office	33
Gambar 4.3 Ilustrasi Massa dan Lansekap Rumah Kindah Office	33
Gambar 4.4 Eksisting Sekitar Rumah Kindah Office.....	34
Gambar 4.5 Jalan Raya dan Jalur Kereta Api	34
Gambar 4.6 Batas Utara dan Selatan Rumah Kindah Office	34
Gambar 4.7 Gerbang Depan Rumah Kindah Office	34
Gambar 4.8 Perletakan Massa yang Ditarik Mundur	36
Gambar 4.9 Pembagian Massa pada Rumah Kindah Office.....	36
Gambar 4.10 Ruang Tamu.....	37
Gambar 4.11 Toilet Lantai Dasar.....	37
Gambar 4.12 Ruang HRD	37

Gambar 4.13 Ruang karyawan.....	37
Gambar 4.14 Musholla.....	38
Gambar 4.15 Pantry	38
Gambar 4.16 Ruang pertemuan semi-basement	38
Gambar 4.17 Ruang pertemuan informal	38
Gambar 4.18 Garasi	39
Gambar 4.19 Ruang Tunggu Supir	39
Gambar 4.20 Ruang istirahat sebelah tangga.....	39
Gambar 4.21 Tangga Memutar.....	39
Gambar 4.22 Ruang Karyawan.....	40
Gambar 4.23 Sirkulasi pada Lantai 1	40
Gambar 4.24 Ruang Kerja Direktur Utama.....	40
Gambar 4.25 Ruang Istirahat Direktur Utama.....	40
Gambar 4.26 Denah Lantai Dasar.....	41
Gambar 4.27 Denah Lantai 1.....	41
Gambar 4.28 Tampak Selatan.....	42
Gambar 4.29 Tampak Barat.....	42
Gambar 5.1 Suasana Eksterior Rumah Kindah Office.....	43
Gambar 5.2 Layer Sumbu Horizontal dan Vertikal.....	44
Gambar 5.3 Superposisi Layer Geometri dan Zoning.....	45
Gambar 5.4 Fragmentasi pada Analogi Lipatan Kertas	47
Gambar 5.5 Tahap <i>Folding</i> dalam <i>Sequence</i> Generatif.....	48
Gambar 5.6 Tahap <i>Triangular Snipping</i> dalam <i>Sequence</i> Generatif	49
Gambar 5.7 Hasil Morphing Manual yang di-generate ke software 3D Modelling	50
Gambar 5.8 <i>Fracturing</i> dalam <i>Sequence</i> Generatif	50
Gambar 5.9 Hasil Perpaduan antara Morphing dan Diagram.....	51
Gambar 5.10 <i>Fracturing</i> yang menimbulkan efek <i>Stacking</i>	51
Gambar 5.11 Proses <i>Partial-Representation</i> pada Pos Jaga dan Ruang Istirahat ...	52
Gambar 5.12 Identifikasi <i>Partial-Representation</i> pada Pos Jaga	53
Gambar 5.13 Identifikasi <i>Partial-Representation</i> pada Ruang Istirahat Direktur ..	53
Gambar 5.14 Proses <i>Partial-Representation</i> pada Gudang dan Ruang Pertemuan	54
Gambar 5.15 Identifikasi <i>Partial-Representation</i> pada Ruang Pertemuan	54
Gambar 5.16 <i>Partial-Representation</i> pada Area Parkir dan Gudang.....	55
Gambar 5.17 Identifikasi <i>Partial-Representation</i> pada Gudang Penyimpanan.....	56

Gambar 5.18 Identifikasi <i>Partial-Representation</i> pada Area Parkir	56
Gambar 5.19 Hasil Akhir Metode <i>Morphing</i>	56
Gambar 5.20 Ruang Intuitif sebagai <i>Promenade</i>	57
Gambar 5.21 Hasil <i>Triangular-snipping</i> pada Ruang Karyawan dan Toilet	58
Gambar 5.22 Sumber Kebisingan pada Tapak Sumber: Analisis Pribadi	59
Gambar 5.23 Proses Perletakan Massa sebagai Buffer	60
Gambar 5.24 Perletakan Massa yang Ditarik Mundur dari Jalan.....	61
Gambar 5.25 Permukaan Tanah sebagai Buffer Kebisingan di Ruang Pertemuan .	61
Gambar 5.26 Bentuk Fasad yang Masif dan Tidak Rata sebagai Difusi Bising	62
Gambar 5.27 Orientasi Massa menghadap Jalan Raya.....	62
Gambar 5.28 Letak Akses Masuk ke Tapak	63
Gambar 5.29 Dinding Pembatas di Sekeliling Tapak.....	63
Gambar 5.30 Rumah Indah Office dan Bangunan Eksisting	64
Gambar 5.31 Diagram Volume Ruang dengan Tataan Acak.....	66
Gambar 5.32 Diagram Hubungan Ruang berdasarkan Parameter.....	67
Gambar 5.33 Klasifikasi Aktivitas	68
Gambar 5.34 Diagram Hubungan Ruang berdasarkan Aktivitas	69
Gambar 5.35 Perletakan Diagram Area Parkir dan Gudang	70
Gambar 5.36 Perletakan Diagram Ruang Kerja Karyawan dan HRD.....	70
Gambar 5.37 Perletakan Diagram Ruang Kerja Direktur Utama.....	71
Gambar 5.38 Perletakan Diagram Ruang Pertemuan.....	72
Gambar 5.39 Pemisahan Diagram menjadi Dua Lantai	72
Gambar 5.40 Pemindahan Letak Diagram Ruang Kerja Direktur	73
Gambar 5.41 Diagram Sirkulasi dan <i>Courtyard</i>	74
Gambar 5.42 Pemindahan Diagram Ruang Pertemuan	74
Gambar 5.43 Perletakan Diagram Ruang Pendukung dan Sirkulasi Vertikal.....	75
Gambar 5.44 Transformasi Diagram ke Bentuk	76
Gambar 5.45 Akses <i>View</i> dari Ruang Kerja Direktur ke Ruang Karyawan	76
Gambar 5.46 Hubungan antar Gudang Penyimpanan dan Area Parkir Kendaraan.	77
Gambar 5.47 Suasana Ruang Pertemuan Formal.....	77
Gambar 5.48 Suasana Ruang Pertemuan Non-Formal.....	78
Gambar 6.1 Alur Penggunaan Metode <i>Generative Process</i> pada Objek Studi.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Lima Sub-Metode Desain Generative Process	24
Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian	27
Tabel 5.1 Tabel Volume Kebutuhan Ruang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.2 Tabel Parameter Program Ruang.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.3 Tabel Penerapan Sub-Metode Desain Generative Process.....	Error!

Bookmark not defined.





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Hasil Wawancara dengan Budi Pradono.....	88
---	----





BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara umum, *Generative Process* merupakan metode perancangan arsitektur yang berfokus pada proses terjadinya bentuk, melalui metode ini diharapkan bentuk akhir yang dihasilkan merupakan bentuk yang belum pernah terbayangkan sebelumnya.

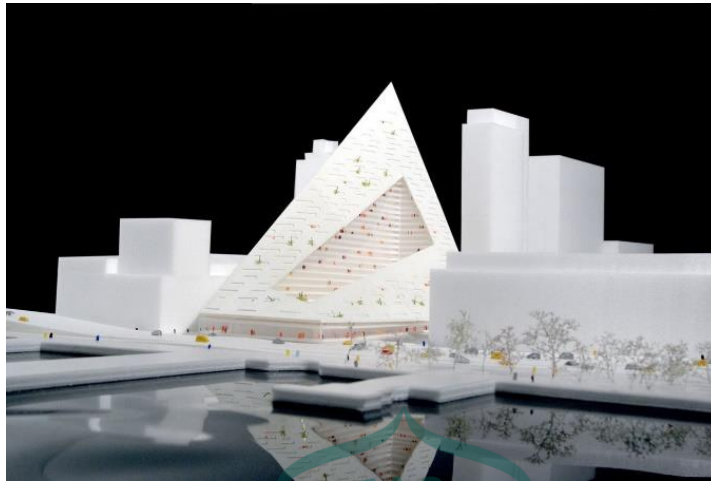
Dalam sejarahnya, metode desain *Generative Process* adalah salah satu dari metode desain yang terbilang baru dengan perkembangannya dimulai pada akhir abad ke-20. Jika ditelusuri lebih dalam, unsur-unsur metode desain *Generative Process* sudah dapat ditemukan pada karya arsitektur asing di tahun 1969, dimana Peter Eisenman bereksperimen dengan mengembangkan beberapa metode desain baru yang diaplikasikan pada karyanya, seperti Biocenter di Frankfurt am Main, Jerman, pada tahun 1987. Selain Peter Eisenman, beberapa arsitek pada masa itu juga berlomba-lomba mengembangkan metode desain yang serupa seperti, Guggenheim Museum Bilbao oleh Frank Gehry, Imperial War Museum oleh Daniel Libeskind, Mobius House oleh UN Studio, Parc de la Villette oleh Bernard Tschumi, serta MAXXI Museum oleh Zaha Hadid.



Gambar 1.1 Mobius House oleh UN Studio
Sumber: <http://pratt3d.blogspot.com/>

Faktanya, dalam beberapa tahun belakangan ini, metode desain *Generative Process* telah menjadi metode desain yang sangat populer di kalangan arsitek ternama. Contohnya, beberapa biro asing yang terbilang muda telah menghasilkan karya arsitektur yang fenomenal melalui metode desain ini, seperti Bjarke Ingels Group (BIG), FR-EE, MVRDV, dan MAD Architects. Beberapa arsitek pun beranggapan bahwa kemunculan metode desain ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi dari permasalahan metode desain konvensional seperti monotonitas atau bentuk bangunan yang kaku. Maka dari itu, tidak bisa dipungkiri

bahwa metode desain *Generative Process* telah menggeser metode-metode arsitektur konvensional secara perlahan, walau faktanya masih ada beberapa arsitek yang menggunakan metode konvensional.



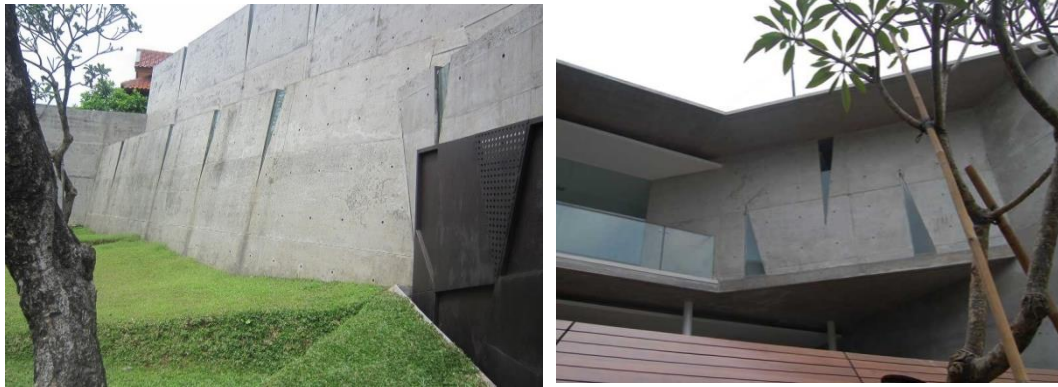
Gambar 1.2 Maket VIA 57 West oleh BIG
Sumber: <https://www.modlar.com>

Di Indonesia, metode desain *Generative Process* masih belum dikenal luas, atau dapat dikatakan masih terabaikan oleh arsitek dalam negeri. Kurangnya minat arsitek Indonesia terhadap metode baru ini dapat menjadi salah satu penyebabnya.

Hanya sedikit arsitek Indonesia yang berhasil mengadopsi metode desain tersebut dalam karya-karya mereka, salah satu arsitek tersebut adalah Budi Pradono, dengan biro arsiteknya *Budi Pradono Architect (BPA)*. Selama berkarya, Budi Pradono beserta BPA, telah meraih penghargaan dari taraf nasional maupun internasional. Melalui pendekatan *Generative Process* yang beliau lakukan, tak heran bila setiap karyanya menghasilkan bentuk yang sangat unik dan memiliki karakter yang kuat.

Beberapa karya Budi Pradono yang cukup dikenal yaitu, *Slanted House* di Pondok Indah, *R-House* di Depok, *Casablanca Residence* di Tabanan, dan *Rumah Kindah Office* di Lenteng Agung. Dari keempat karya Budi Pradono tersebut, penulis menemukan unsur-unsur *Generative Process* yang cukup mencolok pada salah satu karya arsitektur BPA, yaitu *Rumah Kindah Office*. *Rumah Kindah Office* merupakan bangunan yang berfungsi sebagai kantor, yang terletak di Lenteng Agung, Jakarta Selatan.

Dalam perancangan *Rumah Kindah Office*, Budi Pradono menyatakan bahwa beliau menggunakan beberapa jenis metode desain generatif, salah satunya metode *folding*, diikuti dengan perombakan program ruang kantor yang dinamik dan tidak konvensional melalui metode diagram, sehingga tercipta bentuk bangunan yang tidak biasa.



Gambar 1.3 Rumah Kindah Office
 Sumber: <https://www.tekstorepublisher.com/>

Penerapan metode desain *Generative Process* yang masih jarang dipakai oleh arsitek dalam negeri, menjadi menarik untuk diteliti karena masih belum banyak informasi mengenai metode ini terkait kontekstualitas Indonesia. Maka dari itu, penulis memilih untuk mempelajari lebih dalam sejauh mana penerapan metode desain *Generative Process* pada Rumah Kindah Office, karya arsitektur Budi Pradono.

1.2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan metode desain *Generative Process* dalam perancangan Rumah Kindah Office?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan memahami penerapan metode desain arsitektur *Generative Process* pada Rumah Kindah Office karya arsitek Budi Pradono.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu di bidang arsitektur, baik untuk penulis maupun pembaca. Berikut adalah manfaatnya.

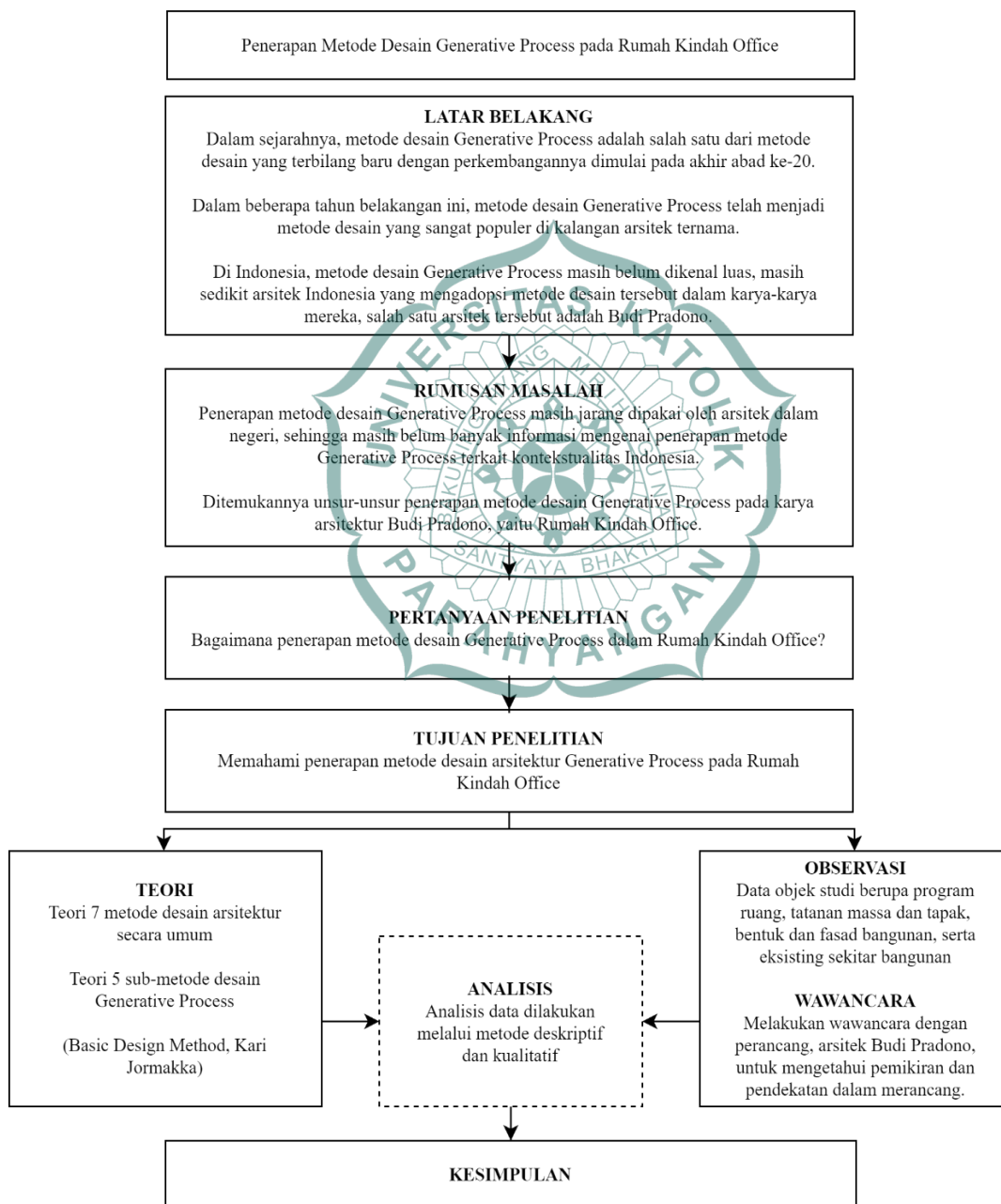
1. Menambah wawasan pengetahuan mengenai penerapan metode desain *Generative Process* dalam proses merancang arsitektur.
2. Menjelaskan kepada pembaca proses desain yang dilakukan Budi Pradono dalam merancang Rumah Kindah Office.
3. Menjadi bahan referensi bagi pembaca dalam kegiatan merancang arsitektur yang menggunakan metode desain *Generative Process*.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembahasan sebagai berikut:

1. Lingkup objek penelitian adalah yang terkait dengan proses perancangan Rumah Kindah Office yang dilakukan oleh Budi Pradono.
2. Lingkup pembahasan teoritik dilakukan dengan mengkaji literatur yang terkait dengan metode desain *Generative Process*, serta memahami pemikiran arsitek Budi Pradono dan BPA dalam melalui proses wawancara.

1.6. Kerangka Penelitian



Gambar 1.4 Kerangka Penelitian
 Sumber: Analisis pribadi