

## BAB III

### METODE KAJIAN

#### 3.1 Metode Umum

Dalam melakukan perancangan, diperlukan metode untuk mempermudah dalam mengembangkan ide dan gagasan. Langkah-langkah tersebut meliputi pengumpulan data untuk sebagai masukan dan mendukung dilakukannya metode kajian.

Kajian yang dilakukan untuk mendukung metode kajian ini berupa penjelasan dari proses merancang, yang didukung dari teori-teori dan data yang diperoleh dari studi letaratur maupun survei lapangan, sehingga proses ini menghasilkan gambaran yang digunakan untuk mendukung proses perancangan.

##### 3.1.1 Lokasi Objek Perancangan

Banten adalah sebuah provinsi di wilayah paling barat di Pulau Jawa, Indonesia. Provinsi ini pernah menjadi bagian dari Provinsi Jawa Barat, namun telah melakukan pemekaran sejak tahun 2000, dengan keputusan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2000. Pusat pemerintahan Banten berada di Kota Serang. Provinsi Banten dengan total populasi penduduk sebanyak 12.548.986 jiwa dan luas wilayah 9.160 km<sup>2</sup> ini terdiri atas 4 kabupaten dan 4 kotamadya, yaitu Kabupaten Lebak, Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Serang, Kabupaten Tangerang, Kota Cilegon, Kota Serang, Kota Tangerang dan Kota Tangerang Selatan.

Kota Tangerang Selatan, salah satu kota di Provinsi Banten, merupakan kota terakhir di Provinsi Banten yang membentuk daerah otonom dan membentuk kota dari Kabupaten Tangerang. Pembentukan wilayah sebagai kota otonom diawali dari keinginan warga di kawasan Tangerang Selatan untuk menyejahterakan masyarakat. Pada 29 Oktober 2008, pembentukan Kota Tangerang Selatan diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri Indonesia, Mardianto, dengan tujuh kecamatan hasil pemekaran dari Kabupaten Tangerang yang telah disetujui oleh DPRD Kabupaten

Tangerang pada 27 Desember 2006. Tangerang Selatan dengan total populasi penduduk sebanyak 1.290.821 jiwa dan luas wilayah 147,19 km<sup>2</sup> ini terdiri atas 7 kecamatan, yang dibagi lagi atas 49 kelurahan dan 5 desa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 51 Tahun 2008, Tangerang Selatan terdiri atas 7 (tujuh) kecamatan yaitu Serpong dengan luas 2.404 Ha, Serpong Utara dengan luas 1.784 Ha, Ciputat dengan luas 1.838 Ha, Ciputat Timur dengan luas 1.543 Ha, Pondok Aren dengan luas 2.988 Ha, Pamulang dengan luas 2.682 Ha, Setu dengan luas 1.480 Ha.

Kecamatan Pondok Aren adalah salah satu dari 7 (tujuh) kecamatan di Kota Tangerang Selatan. Kecamatan Pondok Aren merupakan kecamatan dengan wilayah terluas dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 353.904 jiwa pada tahun 2015.<sup>1</sup> Wilayah Pondok Aren didominasi oleh area permukiman intensitas tinggi, area perdagangan jasa dan kawasan instansi pendidikan.

Lokasi tapak perancangan berada di Jl. Parigi Lama, Kelurahan Parigi, Kecamatan Pondok Aren, dengan batasan tapak sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kecamatan Ciledug dan Kecamatan Larangan
- Sebelah Timur : Kecamatan Pesanggrahan
- Sebelah Selatan : Kecamatan Ciputat dan Kecamatan Ciputat Timur
- Sebelah Barat : Kecamatan Serpong Utara dan Kecamatan Serpong



Gambar 3. 1 Lokasi Tapak  
Sumber: BAPPEDA Kota Tangerang Selatan

<sup>1</sup> Kecamatan Pondok Aren 2015 dalam Angka

Lokasi tapak merupakan lokasi strategis karena berada kawasan permukiman dan kawasan perdagangan & jasa. Sehingga mudah diakses oleh pengguna yang berada di perumahan maupun dari kompleks perkantoran. Area sekitar lokasi merupakan area kosong yang diproyeksikan untuk dibangun instansi pendidikan dan beberapa rukan.

Bangunan dengan fungsi sarana olahraga membutuhkan ruang luar. Keberadaan ruang luar untuk mewadahi kegiatan lainnya yang tidak terdapat di Kecamatan Pondok Aren, sehingga fungsinya sebagai ruang pendukung perlu ditata dan dirancang. Perlunya ruang luar, diperlukan masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas seperti rekreasi, berolahraga dan bersosialisasi. Sehingga fokus ruang yang diteliti pada objek penelitian ini adalah ruang terbuka hijau (ruang luar), untuk menghasilkan ruang terbuka hijau yang fungsional dan terintegrasi dengan bangunan olahraga. Setelah jenis ruang yang akan diteliti adalah menentukan luasan ruang luar yang akan diteliti. Ruang terbuka hijau yang akan diteliti memiliki luasan 13.929 m<sup>2</sup>.

### **3.2 Pendekatan Desain**

#### **3.2.1 *Spatial Impact* Sebagai Pembentuk Ruang Luar**

Penggunaan aspek *spatial impact* sebagai perancangan ruang luar lebih menekankan kepada fungsi sebuah ruang luar dan kesesuaian dengan konsep yang ingin dicapai. Penggunaan aspek *spatial impact* yaitu mencapai konsep suatu ruang luar dengan pembentukan unsur-unsur yang harus disesuaikan dengan fungsi dan kegunaan setiap ruang luar. Unsur-unsur tersebut antara lain bentuk, warna, cahaya dan suara. Telah banyak dikatakan, idealnya, dalam desain, bentuk mengikuti fungsi. Semua ini berarti bahwa setiap ruang luar, harus dirancang sebagai mekanisme yang paling efektif untuk menjalankan masing-masing fungsinya. Untuk mencapai keefisienan sebuah ruang luar, maka terlebih dahulu harus disusun konsep dan karakter yang mendukung dari fungsi ruang luar tersebut. Perancang dituntut harus dapat mencapai harmoni yang sebenarnya dan jelas dari bentuk, material, finish dan fungsi ruang luar. Sehingga sebuah ruang luar tidak hanya dapat bekerja dengan baik, tetapi juga menyenangkan untuk dilihat.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data baik berasal dari data primer dan sekunder berguna sebagai input bagi metode kajian. Data primer didapat langsung dari tahapan survei lapangan dan dokumentasi. Pengumpulan data-data tapak secara langsung mengenai kondisi tapak dan lingkungan tapak. Sedangkan data sekunder didapat dari tinjauan teori dan studi komparasi yang digunakan sebagai parameter yang bersifat teknis. Studi komparasi berfungsi sebagai preseden atau pemberi gambaran awal dari objek sejenis. Studi komparasi dilakukan kepada 2 (dua) objek studi yang memiliki kesamaan fungsi ruang luar, dan studi difokuskan kepada beberapa aspek pembentuk ruang yang berbeda-beda antara satu dan lain objek komparasi sesuai dengan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki masing-masing objek.

#### 1. Data Primer

Data primer didapat melalui beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

##### A. Survei Lapangan

Survei lapangan merupakan salah satu langkah dalam mengumpulkan data. Survei dilakukan di Jl. Parigi Lama, Kelurahan Parigi, Kecamatan Pondok Aren. Survei lapangan merupakan observasi untuk mendapatkan data lengkap mengenai kondisi lingkungan tapak, serta kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada tapak.

##### B. Dokumentasi

Dilakukan dengan cara mengumpulkan foto-foto lokasi dan data-data mengenai kondisi fisik eksisting lingkungan Jl. Parigi Lama, seperti analisis pencapaian, analisis kebisingan, analisis sarana-prasarana. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan data-data yang jelas mengenai lokasi tapak dan sebagai masukan untuk tahap perancangan. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah alat tulis dan kamera.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder berfungsi sebagai pendukung data primer. Data sekunder bersifat lebih teoritis dan teknis, sehingga untuk mendapatkan data yang relevan dengan kondisi perancangan diperlukan data primer yang bersifat kondisional dan relevan terhadap kondisi dan waktu.

#### A. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahapan kajian untuk mendukung dalam melakukan metode kajian. Studi literatur didapat dari tinjauan teori dan peraturan pemerintah yang berkaitan dengan pembentukan dan pesyaratan pengadaan ruang luar & perancangan *Community Center* dipilih untuk dijadikan parameter arsitektural ruang luar & *Community Center*. Parameter ini masih bersifat sementara dan belum bisa dijadikan acuan dalam merancang. Parameter ini bersifat teknis dan bersumber dari teori. Sehingga untuk menghasilkan parameter yang dapat dijadikan acuan dalam merancang, perlu dilakukan analisis terhadap objek komparasi.

Berikut ini adalah parameter arsitektural yang terbentuk dari teori-teori *Spatial Impact* pembentuk ruang luar berdasarkan John Ormsbee dalam *Landscape Design* dan ditambah dengan peraturan pemerintah tentang persyaratan vegetasi tanaman khusus ruang luar spesifik.

Tabel 3. 1 Parameter Perancangan Ruang Luar

| <i>Spatial Impact</i>           | Prinsip Desain | Kriteria Desain  | Kriteria Vegetasi                   |
|---------------------------------|----------------|--|-------------------------------------|
| Relaksasi ( <i>Relaxation</i> ) | Bentuk         | Bentuk yang sederhana, mengalir dan dengan skala beragam namun cenderung pas ( <i>fitness</i> ). | Kesederhanaan ( <i>Simplicity</i> ) |
|                                 | Warna          | Beragam dan menenangkan.   |                                     |
|                                 | Cahaya         | Pencahayaan yang redup.  |                                     |
|                                 | Suara          | Kebisingan yang rendah.  |                                     |

|                                     |        |   |                                     |
|-------------------------------------|--------|---|-------------------------------------|
| Ceria ( <i>Gaiety</i> )             | Bentuk | Bentuk yang luas, halus dan mengalir, lapang dan minim pembatas. Karakter yang terbentuk cenderung ekspresif dibandingkan rasional.     | Kesederhanaan ( <i>Simplicity</i> ) |
|                                     | Warna  | Warna beragam.  |                                     |
|                                     | Cahaya | Berkelap-kelip, menyorot dan menyilaukan.   | Urutan ( <i>Sequence</i> )          |
|                                     | Suara  | Suara yang keras dan mendayu-dayu.  |                                     |
| Keragaman ( <i>Dynamic Action</i> ) | Bentuk | Bentuk vertikal yang dominan, lengkung dan miring. Kombinasi antara material solid seperti kayu, besi, baja dan batu dengan unsur alam. | Keberagaman ( <i>Variety</i> )      |
|                                     | Warna  | Warna primitif yang kuat seperti merah, kuning-oranye, coklat muda.   |                                     |
|                                     | Cahaya | Cahaya yang menyorot.   | Keseimbangan ( <i>Balance</i> )     |
|                                     | Suara  | Bunyi-bunyian ramai dari aktivitas pengguna seperti terompet, roll drum dan gesekan orang berlari.                                      |                                     |
| Kesenangan ( <i>Pleasure</i> )      | Bentuk | Bentuk yang rasional dan harmoni.   | Urutan ( <i>Sequence</i> )          |
|                                     | Warna  | Disesuaikan dengan fungsi.  |                                     |
|                                     | Cahaya | Disesuaikan dengan fungsi.  |                                     |

|  |       |                            |  |
|--|-------|----------------------------|--|
|  | Suara | Disesuaikan dengan fungsi. |  |
|--|-------|----------------------------|--|

Berdasarkan tabel parameter tersebut, didapat bahwa terdapat 4 (empat) buah aspek *spatial impact* yang dijadikan parameter pembentuk ruang luar. Pada setiap aspek akan digunakan pada ruang luar yang memiliki fungsi yang sesuai. Berikut adalah penjelasan penggunaan aspek *spatial impact* pembentuk ruang luar:

1) Relaksasi (*Relaxation*)

Penerapan aspek *spatial impact* digunakan untuk membentuk ruang luar yang dikonsepsikan untuk memberikan ketenangan pada tapak, yaitu Water Park. Water Park akan dicapai melalui unsur bentukan yang mengalir dari bentukan denah nya sendiri, warna netral yang didapat dari penggunaan material dan suara dihasilkan dari fitur atau elemen yang terdapat pada ruang luar tersebut.

2) Ceria (*Gaiety*)

Penerapan aspek *spatial impact* digunakan untuk membentuk ruang luar yang dikonsepsikan untuk memberikan kesan yang dinamis dan dapat menampung berbagai aktivitas bukan dikhususkan untuk kegiatan yang spesifik. Penggunaan aspek ini antara lain pada ruang luar:

a) Plaza

Plaza akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding dan elevasi, warna netral yang didapat dari penggunaan material bidang alas dan vegetasi dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

b) Teater Seni

Teater Seni akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding, warna netral yang didapat dari penggunaan material dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

c) Teater Seni Pertunjukan

Teater Seni Pertunjukan akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding, warna netral yang didapat dari penggunaan material dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

d) **Plaza Seni & Komunitas**

Plaza akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding dan elevasi, warna netral yang didapat dari penggunaan material bidang alas dan elevasi dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

3) **Keragaman (*Dynamic Action*)**

Penerapan aspek *spatial impact* digunakan untuk membentuk ruang luar yang dikonsepsikan untuk memberikan kesan ruang luar yang aktif dan dikhususkan untuk kegiatan yang spesifik. Penggunaan aspek ini antara lain pada ruang luar:

a) **Lapangan Basket**

Lapangan basket akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding dan penerapan unsur vertikal, warna yang didapat dari penggunaan material bidang alas dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

b) **Lapangan Futsal**

Lapangan futsal akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding dan penerapan unsur vertikal, warna yang didapat dari penggunaan material bidang alas dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

c) **Taman Olahraga**

Taman olahraga akan dicapai melalui unsur bentukan yang lapang dan tidak banyak mengolah bidang dinding dan penerapan unsur vertikal, warna yang didapat dari penggunaan material bidang alas dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

d) **Skate Park**

*Skate Park* akan dicapai melalui unsur bentukan lengkung dan didapat dari pengolahan bidang alas dari track skate board sendiri. Unsur warna yang



didapat dari penggunaan material bidang alas dan suara yang dihasilkan berasal dari aktivitas pengguna pada ruang luar tersebut.

#### 4) Kesenangan (*Pleasure*)

Penerapan aspek *spatial impact* digunakan untuk membentuk ruang luar yang dikonsepsikan untuk memberikan kesan ruang luar yang nyaman dan dikhususkan untuk pengguna khusus, yaitu lansia. Taman lansia akan dicapai melalui unsur bentuk yang harmoni dan estetis, warna terang yang didapat dari penggunaan material dan tanaman sebagai elemen penting pada ruang luar. Suara dihasilkan dari fitur atau elemen alam seperti air, yang mendukung aktivitas santai dan tidak terlalu berat pada ruang luar tersebut. Aspek keamanan dan kenyamanan pada setiap elemen ruang menjadi pertimbangan penting.

### B. Studi Komparasi

Selain studi literatur, studi komparasi merupakan salah satu tahapan kajian untuk mendukung dalam melakukan metode kajian. Menurut Sugiono (2005: 11) penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Objek yang diteliti merupakan objek dengan kriteria :

1. Objek merupakan ruang luar dengan fungsi sarana olahraga
2. Objek merupakan ruang luar dengan fungsi kegiatan komunitas, kesenian & kebudayaan (*community park*)

Pemilihan objek komparasi didasari oleh indikator keberhasilan suatu taman lingkungan (*community park*) dan lapangan olahraga, yaitu jumlah pengunjung yang datang. Adapun objek yang diidentifikasi adalah:

1. Bintaro Exchange Park , Bintaro, Tangerang Selatan
2. Mira Mesa *Community Center*, San Diego, California

Studi komparasi bertujuan untuk mendapatkan aspek-aspek yang menunjukkan kesuksesan dari terciptanya perancangan ruang luar. Sehingga aspek-aspek tersebut dapat digunakan untuk menyusun strategi perancangan ruang luar untuk digunakan sebagai acuan dalam merancang

ruang luar *Community Center*.

### 3.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan kepada 2 aspek utama, yaitu ruang dalam dan ruang luar. Sehingga dalam merancang keduanya perlu dilakukan analisis terhadap masing-masing ruang. Analisa utama meliputi analisis teknis bangunan *Community Center* & analisis teknis ruang luar. Kemudian analisis teknik bangunan terdiri dari analisis kebutuhan ruang, analisis fasilitas pendukung. Sedangkan analisis teknis ruang luar terdiri dari analisis kebutuhan ruang luar, analisis perletakkan ruang luar, analisis pengolahan pelingkup ruang luar, analisis perletakkan & konsep vegetasi.

### 3.4 Sintesis

Proses sintesis merupakan hasil penyatuan beberapa alternatif dan analisis berupa konsep perancangan.

#### 3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan hasil akhir yang terbentuk dari analisis perancangan. Konsep perancangan merupakan hasil visual berupa desain skematik yang menjelaskan mengenai konsep desain ruang luar pada *Community Center* di kecamatan Pondok Aren. Konsep yang dihasilkan yaitu konsep tapak, konsep bangunan, konsep ruang luar.

### 3.5 Diagram Perancangan

