

BAB III

METODE DESAIN

3.1 Metode Umum dan Tahapan Kajian

3.1.1 Metode Umum

Proses perancangan Kidz World sebagai fasilitas bermain dan belajar anak ini dilakukan dengan metode deskriptif analisis. Metode ini diawali dengan pengumpulan data yang berupa data primer dan data sekunder yang berkaitan dengan perancangan fasilitas bermain dan belajar anak, kemudian, setelah dilakukan pendeskripsian dilakukan analisis data secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menemukan solusi atau sintesa dari permasalahan yang ditemukan.

3.1.2 Tahapan Kajian

Tahapan diawali dengan menemukan isu terhadap beberapa aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan sehingga nantinya akan muncul gagasan. Berdasarkan gagasan tersebut ditemukan suatu permasalahan desain, selanjutnya dilakukan pengidentifikasian masalah yang mengacu pada permasalahan utama yang harus diselesaikan dengan suatu desain.

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

Metode pengumpulan data primer adalah pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh perancang terhadap bangunan yang sejenis atau yang memiliki kemiripan konsep dengan suatu fasilitas bermain anak. Data diperoleh melalui proses wawancara kepada klien atau narasumber, pengamatan langsung, dan dokumentasi atau pengambilan gambar atau foto.

Informasi atau data yang diperoleh dari proses tersebut berupa informasi mengenai perilaku dan aktifitas pengguna, karakteristik ruangan secara kualitas dan kuantitas, bentuk, ekspresi, dan warna bangunan, dan utilitas yang terdapat pada bangunan sejenis yang telah diteliti atau survey secara langsung di lapangan. Data-data yang didapat akan digunakan sebagai bahan dalam proses analisa yang berfungsi sebagai masukan untuk organisasi ruang dan hubungan antar ruang dalam Kidz World fasilitas bermain dan belajar anak yang nantinya akan dirancang.

3.2.2 Data Sekunder

A. Data Literatur

Data yang didapat dari buku dan sumber tertulis lain seperti buku, makalah, artikel ilmiah, jurnal, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.

B. Studi Komparasi

Studi komparasi mencari objek yang berhubungan dengan fasilitas bermain dan belajar anak.

C. Studi Internet

Studi internet juga dilakukan dengan website terkait mengenai topik yang akan dikaji. Studi ini berguna untuk memperoleh informasi yang lengkap baik dari dalam maupun luar negeri.

3.3 Instrumen Perancangan

1. Alat fotografi

Alat ini digunakan untuk mendokumentasikan secara visual untuk survey lapangan.

2. Buku catatan

Alat ini digunakan untuk mencatat kegiatan dan informasi yang didapatkan saat proses pengambilan data berlangsung.

3. Perangkat komputer

Alat ini digunakan untuk membantu dalam penulisan hasil survey maupun dalam desain.

3.4 Metode Analisa dan Sintesa

Data yang terkumpul kemudian dipilih yang sesuai dengan aspek arsitektural. Selanjutnya data tersebut dianalisis dan digunakan sebagai acuan serta masukan dalam mendapatkan solusi untuk memecahkan masalah dalam perancangan fasilitas bermain dan belajar. Seluruh data dari contoh yang terkumpul, berupa foto atau gambar maupun hasil wawancara serta bukti yang didapatkan di lapangan sebelumnya, kemudian data dikelompokkan dan disusun berdasarkan sub bab masing-masing. Metode analisa ini sama halnya dengan metode programatik dalam pengumpulan datanya. Yaitu berupa proses pemrograman yang merupakan suatu proses pengolahan informasi, dimana proses tersebut memerlukan suatu metodologi tentang data dan informasi yang dikumpulkan, dianalisa, dikelompokkan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dengan manusia, fisik, dan pengaruh luar suatu fasilitas desain yang mungkin untuk diteliti.

Bagian-bagian yang akan dianalisa yaitu fungsi, pelaku dan aktivitas, ruang atau fasilitas berdasarkan kebutuhan kuantitatif dan kualitatif ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, ruang dalam, tapak, ruang luar, analisa bangunan yang terdiri dari bentuk dasar, tampilan, struktur dan material, utilitas.

3.4.1 Analisa

A. Analisa fungsi

Perancangan fasilitas bermain dan belajar anak Kidz World di Batu mempunyai fungsi untuk memwadahi proses bermain dan belajar anak untuk usia 6-12 tahun. Metode yang digunakan ialah metode programatik dengan menganalisa dari bangunan dengan fungsi serupa.

B. Analisa pelaku, aktivitas, dan kebutuhan ruang

Pelaku dan aktivitas merupakan faktor terpenting dalam perancangan. Pelaku dan aktivitas dalam bangunan ini yang paling utama karena akan berpengaruh dalam hasil perancangan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan ruang manusia untuk melakukan aktivitas. Analisa manusia terdiri dari:

- **Analisa pelaku**

Sebagai pelaku utama ialah anak-anak karena bangunan ini merupakan fasilitas belajar bagi anak-anak. Namun, selain anak-anak juga pengunjung orang tua sebagai pendamping, dan pengelola fasilitas. Metode yang digunakan untuk menganalisa ialah metode programatik.

- **Analisa aktivitas**

Analisa aktivitas yaitu menganalisa semua kegiatan yang akan dilakukan dan kebutuhan ruang yang diwadahi sesuai dengan aktivitas ruang yang dilakukan. Metode yang digunakan yaitu metode programatik.

- **Analisa kebutuhan ruang**

Analisa ini mengenai ruang-ruang atau fasilitas yang diperlukan sebagai tempat bermain dan belajar, baik kualitatif maupun kuantitatif. Dalam menganalisa kebutuhan ruang metode yang digunakan yaitu metode programatik.

D. Analisa interior

Analisa interior mencakup segala hal yang nantinya digunakan dalam merancang interior. Analisa interior ini menggunakan metode empiris yaitu membandingkan kondisi eksisting yang ada dengan teori atau standar yang berlaku serta hasil studi komparasi. Analisa ini meliputi analisa sirkulasi, analisa perabot, analisa tata letak perabot, analisa unsur dan prinsip desain interior, analisa aksesoris yang terdapat di dalam ruangan, baik skala, perabot, suasana dalam ruang, dan sebagainya yang termasuk dalam lingkup ruang dalam.

E. Analisa tapak

Kondisi tapak sangat menentukan bagaimana perancangan Kidz World selain itu diketahui pula letak tapak berada. Menggunakan metode analisa **tautan**, proses analisa tapak meliputi luasan dan kondisi tapak, potensi tapak, zoning dan tata massa, lingkungan sekitar, aspek yang terdapat di dalam tapak seperti sirkulasi, vegetasi, aksesibilitas, view, dan orientasi.

F. Analisa bangunan

Bangunan harus mempunyai identitas sesuai dengan pengguna dan aktifitas yang ada di dalamnya. Dengan menggunakan metode programatik, fungsional, dan tipologi, akan memperoleh analisa bangunan yang meliputi:

- Analisa bentuk dasar
- Analisa tampilan
- Analisa struktur dan material
- Analisa utilitas

3.4.2 Sintesa

Proses sintesa merupakan proses setelah adanya analisis, dengan analisis dan sintesis maka akan menghasilkan suatu konsep programatik sebagai dasar dan pertimbangan dalam penyusunan konsep perancangan. Konsep perancangan khususnya interior yang sesuai dengan karakteristik anak sebagai pengguna utama.

3.5 Metode Perancangan

Metode Perancangan Desain yang digunakan ialah Metode Programatik. Pada metode ini terdapat tahap transformasi konsep perencanaan dan perancangan secara grafis ke dalam gambar perencanaan dan perancangan sebagai jawaban atas rumusan permasalahan yang ada. Metode dengan pendekatan trial and error dengan mengaplikasikan teori yang sudah ditentukan.



3.6 Kerangka Proses Kajian



