

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Umum

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analitik dan metode *programming* dengan beberapa tahapan, yaitu:

1. Mencari data-data mengenai karakteristik perkembangan anak, kegiatan bermain dan perilaku anak, kriteria taman bermain anak yang aman dan nyaman. Serta studi komparasi yang didapat langsung dari pengamatan fakta yang ada di lapangan, maupun data-data sekunder yang didapat melalui studi yang mendukung.
2. Menganalisa aspek fungsi (anak, kegiatan, hubungan), bentuk (lingkungan, tapak, kualitas), dalam memperoleh alternatif-alternatif pemecahan permasalahan yang berkaitan dengan perancangan Taman Bermain Anak di Tarekot, Malang.
3. Memperoleh alternatif konsep yang meliputi: konsep tapak (tata massa dan ruang luar), konsep ruang (pelaku dan aktivitasnya, hubungan dan organisasi ruang, kebutuhan ruang, zoning ruang, pergerakan, serta pencapaian ruang).
4. Proses perancangan untuk menghasilkan gagasan awal desain taman bermain yang sesuai dengan kajian konsep yang telah diputuskan. Perancangan ini diterjemahkan dalam bentuk ide perancangan.

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

a. Studi Komparasi

Survey dilakukan terhadap kawasan bermain seperti Taman Rekreasi Senaputra, Taman Bentoel Trunojoyo, dan obyek studi banding lain yang dapat mendukung perolehan data yang dibutuhkan. Tujuan dilakukan studi banding tersebut yaitu untuk melihat berbagai aspek yang menyangkut suasana, pelaku, kegiatan, bentuk, dan tata ruang.

b. Interview/wawancara

Dilakukan terhadap pihak-pihak yang dapat memberikan informasi dan berbagai keterangan dalam menambah data-data, dan diharapkan membantu dalam proses perancangan. Wawancara tersebut kepada Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Malang; dan UPT Taman Rekreasi Kota Malang.

3.2.2 Data Sekunder

Untuk mengolah data sekunder diperlukan variabel penelitian berupa:

a. Studi Pustaka/Teori

Pustaka diperoleh dari berbagai literatur yang membahas mengenai teori perkembangan anak, teori ruang luar, dan teori umum tentang taman bermain yang aman dan nyaman.

b. Studi Komparasi

Studi komparasi dilakukan terhadap kawasan bermain seperti Taman Rekreasi Senaputra, Taman Bendoel Trunojoyo, dan obyek studi banding lain yang dapat mendukung perolehan data yang dibutuhkan.

3.3 Metode Analisa-Sintesa

3.3.1 Analisa

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui pendekatan programatik, yaitu dengan menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang semuanya berkaitan dengan perancangan Taman Bermain Anak di Tarekot, Malang.

Analisa yang dilakukan terdiri dari:

a. Pendekatan Konsep Dasar

Merupakan upaya penjabaran mengenai rumusan masalah yang diangkat untuk memahami maksud dan tujuannya serta menemukan kata kunci yang tepat dan dapat dijadikan sebagai konsep dasar.

b. Analisa Pelaku dan Aktivitas

Terdiri dari identifikasi pelaku dan aktivitasnya, serta alur aktivitas pelaku di dalam taman bermain anak. Metode yang digunakan berupa analisa yang disajikan dalam bentuk diagram dan tulisan.

c. Analisa Fungsi

Analisa fungsi merupakan pengelompokkan fungsi yang akan diwadahi yang terbagi atas fungsi primer, sekunder, dan tersier.

d. Analisa Fasilitas

Merupakan analisa jenis fasilitas yang diwadahi dan didapat dari hasil analisa fungsi, pelaku dan aktivitas. Terdiri atas fasilitas utama dan penunjang.

e. Analisa Ruang

Terdiri dari analisa hubungan fungsi, pelaku, aktivitas dan kebutuhan ruang. Selain itu juga berupa pengelompokkan ruang, analisa besaran ruang kuantitatif, serta analisa hubungan ruang.

f. Analisa Tapak

Terdiri dari pertimbangan pemilihan lokasi tapak, pemilihan tapak taman bermain anak, dan analisa tapak terpilih baik berupa analisa orientasi terhadap matahari dan angin; sirkulasi dan aksesibilitas; kebisingan; orientasi dan view; utilitas tapak; vegetasi; ruang luar dan zonifikasi; dan tatanan massa.

g. Analisa Bangunan

Analisa bangunan merupakan elemen yang penting dalam membedakan bangunan untuk anak, yang terdiri dari analisa bentuk dan tampilan bangunan.

h. Analisa Taman Bermain Anak

Terdiri dari analisa penempatan permainan dan zona bermain; pemisahan permainan berdasarkan usia;

pengawasan; material permukaan yang aman; lingkungan yang nyaman; dan kemudahan dalam bermain.

3.3.2 Sintesa

Sintesa dilakukan untuk memperoleh konsep perancangan yang didapat dari hasil analisa. Dari analisa yang dilakukan akan diperoleh konsep yang meliputi: konsep dasar, konsep tapak (tata massa dan ruang luar), konsep bangunan (bentuk dasar dan tampilan bangunan), konsep ruang (pelaku dan aktivitasnya, hubungan dan organisasi ruang, kebutuhan ruang, zoning ruang, pergerakan, serta pencapaian ruang).

