

## BAB III

### METODE PERANCANGAN

#### 3.1 Tahapan Kajian

Langkah awal yang dilakukan dalam menyusun konsep rancangan taman bermain ini dilakukan dengan pengumpulan data, baik yang berupa data primer maupun sekunder. Berikutnya, studi komparasi dilakukan untuk pada beberapa obyek sejenis untuk melihat kelebihan dan kelemahan yang mungkin dapat diimplementasikan kedalam obyek rancangan. Analisa data dilakukan untuk melihat kebutuhan jenis ruangan, sirkulasi, material bangunan, organisasi ruang dan juga aspek teknis lainnya yang perlu diterapkan dalam rancangan. Penuangan analisa dan pembahasan dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Metode pragmatic digunakan dalam merancang ojek kajian yaitu Kids Safety Park agar dapat memecahkan masalah di lokasi perancangan seperti analisa ruang dan tapak di dalam taman bermain.

#### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan perancangan mulai dari segi kriteria, standar pengerjaan desain, proses identifikasi masalah yang nantinya akan menjawab rumusan masalah. Metode yang dilakukan untuk mendapat data tentang Konsep Keselamatan bagi Pengguna Taman Bermain adalah sebagai berikut:

##### 3.2.1 Data Primer

Data primer yang dibutuhkan meliputi data tentang kebutuhan keselamatan selama anak-anak bermain di taman bermain. Data tersebut diperoleh melalui pengamatan secara langsung di lapangan.

Survey lapangan adalah pengamatan terhadap tapak yang akan dirancang. Saat melakukan survey lapangan, langkah yang dilakukan adalah membuat

repository.ub.ac.id

dokumentasi terhadap tapak terkait, kemudian melakukan komparasi terhadap bangunan sejenis.

#### 1. Dokumentasi Tapak.

Proses ini dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting tapak baik potensi maupun kelemahan pada tapak yang kemudian akan diberi tanggapan. Pengamatan tidak hanya pada tapak tetapi juga pada lingkungan di sekitar tapak. Pada perancangan ini, tapak yang terpilih adalah di Desa Tawangargo, Batu. Desa di sebelah barat laut Kota Malang yang juga masih merupakan kawasan pedesaan dan perkebunan. Lahan perkebunan yang luas dan subur menjadi salah satu potensi wahana bagi taman bermain. Pemandangan gunung yang indah di sebelah selatan tapak merupakan aset dari tapak ini. Meskipun kelembapan di tapak sangat tinggi namun masih dapat diantisipasi dengan memanfaatkan vegetasi yang mampu mengatur kelembapan di tapak.

#### 2. Studi Komparasi

Studi komparasi pada objek sejenis dilakukan guna mendapatkan gambaran lebih jelas tentang bangunan dan aktifitas yang sudah ada pada objek tersebut. pada perancangan ini, objek yang digunakan sebagai komparasi adalah Robocar Poli Play Land oleh Hyundai di Korea Selatan. Taman bermain yang mengajarkan anak-anak tentang keselamatan di lalu lintas ini memiliki potensi yang tinggi tentang bermain dengan aman dan nyaman tidak hanya di taman bermain tetapi juga di lalu lintas. Komparasi kedua dilakukan pada Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution di Bandung, Indonesia yang memiliki taman pendidikan khusus tentang lalu lintas.

### 3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder berguna sebagai pelengkap data primer agar dapat memantapkan tahap analisa dan sintesa. Data sekunder digunakan untuk mengkaji teori-teori yang berguna sebagai acuan dasar saat membahas dan menyelesaikan masalah sesuai dengan rumusan masalah. Data sekunder diperoleh dari penelusuran literatur lewat pembelajaran pustaka seperti, buku, jurnal ilmiah, internet, dan



sebagainya yang mampu membantu menyelesaikan masalah. Data sekunder berupa teori-teori arsitektural dan non-arsitektur, peraturan yang sesuai dengan tapak yang akan dirancang dan studi komparasi, literatur, dan lain-lain. Teori-teori tersebut antara lain seperti,

- a. Material yang Aman Bagi Anak-Anak, untuk mengetahui macam-macam material yang aman bagi anak-anak yang dapat diterapkan di taman bermain
- b. Peraturan Keamanan Bagi Anak-anak di Taman Bermain, untuk memberi ketegasan atas apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak-anak selama bermain di taman bermain, serta standar umur, tinggi badan dan berat badan yang sesuai dengan syarat penggunaan alat permainan
- c. Jenis-jenis wahana yang sebaiknya disediakan bagi anak-anak, untuk menghindarkan anak-anak dari alat permainan yang membahayakan
- d. Kategori Bermain, untuk mengetahui jenis dan tingkatan bermain anak-anak sesuai umur dan kemampuan mereka.

### **3.3 Metode Pengolahan Data**

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya masuk ke tahap pengolahan, yaitu data-data yang telah diperoleh baik primer dan sekunder diolah agar dapat dijadikan dasar atau masukan dalam proses perancangan.

#### **3.3.1 Analisa**

Aspek yang dianalisa saat merancang taman bermain antara lain sebagai berikut:

##### **A. Analisa Fungsi**

Di setiap proses perancangan terdapat fungsi utama dan fungsi penunjang guna melengkapi fungsi pokok bangunan. Perancangan taman bermain dengan konsep keselamatan Kids Park, Batu ini memiliki fungsi utama outbond indoor lengkap dengan wahana permainan yang memacu keberanian, kreatifitas dan penambahan pengalaman selama bermain di taman bermain sesuai dengan kelompok umur masing-masing serta fungsi penunjang yaitu playground, kelas keselamatan, serta fasilitas lain yang menjadi pelengkap dari fungsi utama.

## B. Analisa Pelaku, Aktifitas, dan Kebutuhan Macam Ruang

Pelaku aktifitas berbeda-beda di setiap fungsi sehingga pelaku aktifitas yang terlibat dalam fungsi tertentu harus dianalisa agar rancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna taman bermain. Pengguna termasuk orang tua dan anak-anak merupakan pelaku utama dalam perancangan Kids Park Batu, sehingga rancangan harus sesuai dengan kebutuhan setiap pengguna di taman bermain.

## C. Analisa Ruang

Berdasarkan analisa aktifitas dan pelaku, dapat dihasilkan macam ruang, wahana atau fasilitas yang akan disediakan guna mewedahi berbagai macam aktifitas individu dan kelompok yang ada di taman bermain. Analisa kebutuhan ruang dilakukan sebagai berikut :

### 1. Kebutuhan kualitatif ruang

Kebutuhan kualitatif ruang merupakan persyaratan ruang secara umum (berkaitan dengan aspek-aspek pencahayaan, penghawaan, dan lain-lain) yang harus dipenuhi sesuai dengan karakteristik kegiatan yang terjadi di taman bermain yang sesuai dengan kriteria yaitu, dapat memacu kreatifitas, strategi, kebersamaan, kekuatan, kejujuran, kecerdasan, ekonomi, demokrasi dan lainnya.

### 2. Organisasi ruang

Metode kajian pada organisasi ruang yang telah dianalisa menggunakan metode analisa fungsional yang akan dijelaskan secara diagramatis dan programatis yang mencakup organisasi ruang (makro dan mikro), pola hubungan antar ruang, dan diagram hubungan ruang. Analisa organisasi ruang, pengelompokan ruang berdasarkan hasil analisa objek sebelumnya sehingga diperoleh organisasi ruang yang mendukung penyelesaian desain yang diinginkan.

### 3. Analisa tapak

Analisa tapak dilakukan untuk memaksimalkan potensi tapak dan meminimalisir kekurangan yang dimiliki tapak. Analisa tapak akan menghasilkan tanggapan dan solusi bagi permasalahan yang ada pada tapak. Metode yang digunakan adalah metode programatik yang akan dijelaskan dengan gambar-gambar analisa. Analisa tapak akan diawali dengan analisa pemilihan lokasi tapak. Pada taman bermain Kids Park,



Batu ini, tapak yang akan dianalisa adalah sebuah lahan perkebunan di Desa Tawangargo, batu dengan potensi berada di jalur pariwisata dan memiliki view yang indah dari segala sudut. Adanya perkebunan menjadi salah satu potensi wahana permainan di taman bermain.

#### 4. Analisa tata ruang luar

Ruang luar atau outdoor merupakan aspek yang menjadi tajuk pendukung penyelesaian masalah penerapan konsep keamanan di taman bermain Kids Park, Batu ini dimana hal tersebut dikaitkan dengan peran ruang sebagai faktor eksternal dalam pemenuhan kebutuhan visual dan thermal pengguna di taman bermain. Oleh karena itu, analisa tata ruang melibatkan elemen yang kemudian akan dikaitkan dengan penerapan kritmaterial di ruang luar.

#### 3.3.2 Sintesa

Sintesa difokuskan pada inti perancangan yang ingin dicapai, yaitu perancangan Kids Park, Batu: penerapan konsep keselamatan pada pengguna taman bermain. Metode yang akan dipakai dalam tahap sintesa adalah menyimpulkan hasil analisa yang telah dibuat untuk menghasilkan sebuah keputusan dari beberapa solusi.

#### 3.4 Metode Perancangan

Konsep perancangan dan perencanaan yang telah disusun lalu ditransformasikan ke dalam bentuk grafis ke dalam rencana perancangan dengan menggunakan metode eksplorasi desain sehingga dapat memperoleh gambar perancangan yang mampu menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

#### 3.5 Metode Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Rancangan yang telah dibuat kemudian akan dibahas dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan menjabarkan hasil rancangan yang telah dibuat beserta konsep perancangan, seperti kesesuaian antara material, jenis wahana, sirkulasi, dan peraturan taman bermain dengan standar keselamatan yang ada. Hasil perancangan lalu dievaluasi dan disesuaikan dengan konsep dan kriteria perancangan, kemudian dicocokkan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembahasan

juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai desain tapak dan kaitannya dengan ruang luar.



### 3.6 Kerangka Pemikiran

