

## **BAB III**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **3.1 Ide Perancangan**

Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis adalah sebuah media atau wadah yang fungsinya menjadi penghubung antara budaya dan masyarakat. Ide perancangan ini berasal dari keberadaann permainan tradisional yang hampir punah tergantikan dengan permainan modern yang cenderung pasif. Teknologi yang menjadi konsumsi setiap harinya menghasilkan pengaruh yang cukup signifikan terhadap masyarakat khususnya anak-anak.

#### **3.2 Identifikasi Masalah**

Bermain adalah salah satu kebutuhan anak-anak yang besar manfaatnya untuk mempersiapkan otak mereka terhadap tantangan yang kelak akan dihadapinya. Dari berbagai banyak jenis permainan yang ada, yang menjadi favorit adalah permainan modern, seperti *game-game online* dan *playstation*. Padahal pada penerapannya permainan modern yang diminati oleh berbagai kalangan itu lebih bersifat individual. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang bisa menjadikan lebih kreatif dan bekerja sama untuk menang.

#### **3.3 Tujuan**

Dengan adanya Pusat Peragaan Permainan Tradisional Bugis, permainan tradisional yang hampir punah di tanah bugis dapat kembali dihidupkan dengan memperkenalkan permainan-permainannya terlebih dahulu. Mulai dari cara membuat mainan tradisional hingga peraturan dalam bermainnya. Selain itu,

untuk lebih mempererat objek (permainan) dengan subjeknya, perlu diketahui juga asal mula dari suatu permainan serta filosofi yang terkait di dalamnya.

### **3.4 Data Primer**

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari lokasi yang akan dirancang dengan cara sebagai berikut:

#### **3.4.1 Survey Lapangan**

Dengan dilakukannya survey langsung ke lapangan, didapatkan data-data yang lebih akurat dan terpercaya, karena dapat mengetahui dan melihat secara langsung keadaan yang sebenarnya di lapangan. Hubungan langsung dengan masyarakat sekitar dan pengunjung juga didapatkan dari survey ini. Survey langsung ke lapangan berfungsi untuk mendapatkan data yang berupa kondisi eksisting tapak yang akan dirancang.

### **3.5 Data sekunder**

Data yang diperoleh dari literatur-literatur yang berkaitan dengan objek penelitian, baik itu menyangkut objek itu sendiri maupun tema dari objek.

Selain literatur yang diperoleh dari studi kepustakaan, internet research juga akan mendukung objek penelitian dan tema yang dilakukan dengan memperkuat dan melandasi data primer yang diperoleh.

Literatur tentang sejarah dan budaya suku bugis, khususnya terhadap berbagai permainan tradisional. Filosofi serta asal mula permainan hingga tentang tata cara bermain. Data mengenai tapak kawasan yang berupa peta suatu wilayah, yang diperoleh dari data daerah setempat, dan juga berupa daya yang

diperoleh dari penelusuran melalui internet. Data yang akan digunakan untuk menganalisis tapak kawasan.

### **3.6 Analisis Perancangan**

Analisis pada perancangan arsitektur yang berkaitan dengan Pusat Peragaan Permainan Tradisional terdiri dari beberapa analisis secara garis besar.

#### **3.6.1 Analisis Kawasan**

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui kondisi kawasan sebelum menentukan lokasi tapak yang lebih sesuai dengan objek Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis dan tema Extending Tradition.

#### **3.6.2 Analisis Tapak**

Analisis tapak yang erat hubungannya dengan objek Pusat peragaan Mainan Tradisional. Pencapaian ke tapak mempengaruhi suasana sekitar, baik itu tapak terhadap lingkungan, maupun pengaruh tapak terhadap bangunan itu sendiri.

Perancangan pusat peragaan yang di dalamnya terdapat fungsi serta fasilitas akan menjadi satu rangkum dalam analisis tapak. Untuk pembahasan analisis tapak ini meliputi analisis pencapaian, analisis view dan orientasi, analisis sirkulasi, analisis kebisingan, zoning, vegetasi serta pengaruh iklim.

#### **3.6.2 Analisis Bangunan**

Analisis yang mencakup di dalamnya analisis ruang, analisis aktivitas, analisis pengguna dan analisis ruang.

### **3.6.3.1 Analisis Fungsi**

Analisis fungsi merupakan kegiatan yang menentukan ruang dengan beberapa pertimbangan dari fungsi sebenarnya dari suatu objek. Ruang dan tempat yang dijadikan sebagai lingkup aktivitas dengan menururkan fungsi dari itu. Dalam analisis fungsi meliputi beberapa hal, yaitu analisis pelaku dan aktivitas (jenis aktivitas, rangkaian aktivitas, alur aktivitas), analisis ruang dan persyaratan ruang, serta besaran ruang yang digunakan.

### **3.6.3.2 Analisis Aktivitas**

Analisis yang menerangkan aktivitas dalam pusat peragaan, dengan spesifikasi terhadap tiap ruangan di dalamnya. Tahapan aktivitas dan jentang waktu yang dibutuhkan dalam satu aktivitas, serta kaitan antara aktivitas yang satu terhadap yang lainnya. Pencapaian dari analisis aktivitas diawali dengan aktivitas yang bermula dari pencapaian tapak, dan pencapaian terhadap bangunan.

### **3.6.3.3 Analisis Pengguna**

Aktivitas pengguna yang menjadi patokan dalam menentukan besaran ruang. Pencapaian dari analisis pelaku adalah menentukan segala kemungkinan aktivitas yang dilakukan oleh pelaku baik itu pengunjung maupun pengelola.

### **3.6.3.4 Analisis Ruang**

Ruang yang tertata erat kaitannya terhadap analisis fungsi serta analisis aktivitas. Analisis ruang yang diterangkan di dalamnya tentang besaran ruang, sirkulasi di dalam ruang maupun antara ruang yang lain, organisasi ruang, analisis hubungan antara ruang, zoning di dalam ruangan.

### **3.6.4 Analisis Struktur dan Utilitas**

Analisis yang berkaitan dengan bangunan. Struktur bangunan yang meliputi beberapa hal di dalamnya, bahan serta system struktural. Sedangkan analisis untuk utilitas dibagi menjadi beberapa poin, meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem pembuangan air kotor, sistem pengelolaan air hujan, sistem penghawaan dan pencahayaan, sistem komunikasi dan tenaga listrik, serta sistem transportasi di dalam bangunan.

### **3.7 Sintesis Konsep**

Di dalam perancangan pusat peragaan mainan tradisional bugis di Makasar terdapat beberapa macam konsep yang akan diterapkan guna untuk mempermudah perancangan, diantaranya konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk, konsep struktur, dan konsep utilitas.

### 3.8 Skema Perancangan

