

BAB III

METODE PERANCANGAN

Dalam sebuah perancangan diperlukanya tahapan-tahapan yang sistematis untuk dapat mempermudah cara berfikir perancang dalam menentukan sebuah ide yang nantinya akan diterapkan dalam perancangan. Upaya tersebut mutlak harus dilakukan guna menghasikan rancangan yang sesuai dengan apa yang telah dirumuskan pada tahap awal. Dalam proses perancangan terdapat berbagaimacam sumber literatur yang mendukung teori yang berkaitan. Dan proses selanjutnya untuk menghasilkan rancangan yang dapat diterima sekaligus bermanfaat dengan baik perludanya survey objek-objek komparasii dan lokasi tapak untuk dapat data yang terkait objek rancangan. Adapun tahap-tahap kerangka kajian yang di gunakan dalam perancangan pusat permainan tradisional anak ialah :

3.1 Ide Perancangan

Dalam sebuah proses perancangan terdapat beberapa alasan yang melandasi perancangan wisata permainan tradisional yang ada. Ide tersebut berawal dari pengamatan pribadi tentang kesetimpangan yang terjadi anantara permainan tradisional yang semakin mengalami kepunahan dimanama salah tersebut akibat dampak adanya permainan modern yang lebih memiliki daya tarik yang besar.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang memiliki banyak manfaat dalam berbagai bidang. Dimana permainan tersebut merupakan upaya untuk mengembangkan sifat ketangkasian, kepemimpinan, kerjasama, strategi, wawasan,

kejujuran, serta kreativitasan yang diharapkan, anak dapat memiliki rasa atau sifat yang telah di sebutkan di atas.

Ide Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu di dasarkan beberapa hal antara lain :

1. Gagasan utama berawal dari kurangnya gerakan pelestarian budaya khususnya pelestarian permainan tradisional yang ada.
2. Berlandaskan Qur'an dan Hadist yang mengambil apek pendidikan.
3. Permasalah yang ada di Jawa tentang sarana publiksai permainan tradisional yang belum ada.

3.2 IdentifikasiMasalah

Proses identifikasimerupakanupayauntukmengetahui data terkaitsertamasalah-masalah yang menjadiacauandasardalampembangunanpusatpermaiantradisional di kotaBatu di antaranya:

- a. Semakin berkuranya minat anak pada permainan tradisional, sehingga perlu adanya tempa twisata yang dapat menghimpun beberapa permainan tradisional dengan skala nasional.
- b. Masih banyaknya permainan tradisional yang kurang terpublikasikan oleh masyatrakat sehingga perlu adanya tempat yang melestarikan budaya permainan tersebut.
- c. Jumlah wiastawan kota Batu semakin bertambah dimana kota Batu belum memiliki tempat untuk pelastarian budaya permainan tradisional.

3.3 Tujuan

AdapunTujuan dalam Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu diantaranya :

- a. Menghasilkan sebuah perancangan pusat pemainan tradisional anak yang merupakan penyesuaian terhadap pengembangan kepribadian anak dengan menggunakan tema arsitektur perilaku dan lingkungan yang menitik beratkan pada prinsip –behavior setting, persepsi, pemahaman lingkungan, kualitas lingkungan serta teritori dimana pada prinsip –prinsip tersebut merupakan teori yang sesuai untuk mengembangkan kepribadian anak dan menjadikan bangunan yang fungsiaonal.
- b. DapatMenghasilkanperancanganbentuk, fasadesertatatananmasa yang sesuaidenganhasilanalisisistapak, kebutuhanruang, analisisfungsi, sirkulaidenganmenerapkantemaarsitekturperilakudimanamengalamipenyesuaianterhadapnilaikeislaman.

3.4 Pengumpulan Data

Dalam sebuah proses merancang diperlukan data-data yang berfungsi sebagai pendukung dalam proses perancangan. Upaya ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dimana data tersebut menjadi dasar bagi para perancang untuk mengembangkan rancanganya.

3.4.1 Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada atau di buat. Data skunder dapat di peroleh dari buku, artikel, makala ataupun dari web internet yang telah ada.

1. Studi pustaka

Data yang didapat studi pustaka baik dari dinas yang terkait, para ahli, teori, serta informasi yang telah tertera dalam media cetak dan media telekomunikasi. Sumber tersebut antara lain:

- Data literature mengenai tema arsitektur perilaku dan lingkungan dan perinsip-prinsip yang mendasari tema arsitektur perilaku yang berfungsi sebagai tema dasar perancangan pusat permainan tradisional anak.
- Data literature mengenai standart ukuran, bentuk, serta pola yang dapat dijadikan sumber analisis kebutuhan ruang.
- Data literature mengenai permainan tradisional yang ada di Indonesia.
- Penjelasan dari ayat suci al-Qur'an dalam kaitanya dengan integrasi keislaman terhadap objek dan tema.

3.5Pengolahan Data

Dalam sebuah proses perancangan terdapat beberapa tahap yang perlu di lakukan untuk mempermudah sekaligus dapat terkontrol secara benar. Adapun tahapan tahapan yang dilakukan dalam perancangan

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna mengetahui seberapa besar pengaruh ataupun penurunan minat anak terhadap permainan tradisional yang ada dan seberapa besar pengaruh zaman globalisasi terhadap budaya permainan yang kini makin lama makin tergeser dan alasan yang mendukung menurunnya minat permainan tradisional anak.

2. Ide Gagasan

Ide gagasan yang muncul berdasarkan fakta dan berita yang terkait, didukung dengan pengumpulan data yang solid untuk mendukung teori yang ada.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diuraikan berdasarkan fakta-fakta yang sudah dipisahkan dari masalah non arsitektural dengan masalah arsitektural. Permasalahan ini disesuaikan menjadi acuan dan sasaran perancangan taman bermain tradisional anak.

3.6. Analisis

1. Analisis fungsi

Analisis fungsi merupakan tahapan dimana perancangan memperhitungkan fungsi bangunan secara arsitektural ataupun secara fungsi objek sebenarnya serta besaran ruang yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan para pengunjung yang datang pada area wisata permainan tradisional.

2. Analisiskebutuhanruang

Analisis kebutuhan pada tahap ini menghitung berapa besaran ruang yang diperlukan untuk standar satu ruang yang ditampilkan beserta perabot yang mendukung kegiatan dalam ruang atau wahana yang memerlukan perhitungan dimensi pada perancangan pusat permainan tradisional.

3. Analisis persyaratan ruang

Analisis kebutuhan ruang merupakan upaya yang dilakukan untuk kenyamanan ketikasatu lokasi di pergunakan. Persaratan ruang ini meliputi persyaratan pencahayaan alami, pencahayaan buatan, penghawaan alami, penghawaan buatan, pandangan kedalam, pandangan keluar, aksesibilitas.

4. Analisis tapak

Analisis tapak merupakan upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan, untuk menyesuaikan dengan desain dan fungsi .Kelebihan dan kekurangan pada tapak untuk dijadikanpotensi pada perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak dimana pada tahap ini merupakan tahap pengembangan dari data yang di peroleh berupa, lokasi tapak, kontur tapak, kondisieksisting, keadaan lingkungan sekitar, matahari, angin.

5. Analisis bentuk

Bentuk yang didesain mengaplikasikan bentuk yang tidak tajam dan aman untuk anak kecil. Bentuk yang di desain diusahakan menggunakan bentukan yang merangsang kreatifitas dan ketangkasan bagi anak dimana pada analisis bentuk ini adalah pengembangan dari analisis fungsi dan analisis tapak yang telah dilakukan.

6. KonsepPerancangan

Langkah selanjutnya setelah melakukan analisis secara detail, makam uncullah konsep berupa hasil analisis yang terpilih untuk diaplikasikan pada taman permainan tradisional anak. Konsep ini merupakan penggabungan hasil analisis dan menjadiacuan perancangan selanjutnya.



3.7 Kerangka Berfikir

