

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan merupakan merupakan tahapan-tahapan kerja atau perancangan yang digunakan untuk merancang suatu objek rancangan. Dalam melakukan perancangan, metode perancangan dibutuhkan untuk memudahkan perancang untuk merancang dan mengembangkan rancangan. Tahapan-tahapan pada metode rancangan mulai dari pencarian ide rancangan kemudian mencari permasalahan dan tujuan dari rancangan itu. Tahapan selanjutnya setelah mengetahui permasalahan dan tujuannya kemudian bisa mengumpulkan data baik data primer maupun sekunder. Apabila data-data sudah lengkap maka bisa melakukan tahapan selanjutnya yaitu analisis data perancangan, dalam tahap ini hasil akhir berupa konsep rancangan dan kemudian bisa melanjutkan untuk merancang objek tersebut.

Tahapan-tahapan dalam perancangan Museum untuk Anak ini dijelaskan dalam tahapan berikut ini :

3.1 PENCARIAN IDE ATAU GAGASAN PERANCANGAN

Pencarian ide perancangan Museum untuk Anak di Kota Batu ini berawal dari permasalahan-permasalahan di sekitar yang bersangkutan dengan anak-anak. Permasalahan yang terjadi kepada anak-anak yaitu, berkurangnya rasa sosialisasi anak, mengembangkannya individualis terhadap anak, kecenderungan anak-anak untuk menikmati kesenangannya sendiri dengan teknologi yang ada, anak-anak cenderung emosional dan suka membangkang. Salah satu langkah untuk mengembangkan rasa sosialisasi terhadap anak yaitu dengan membuat suatu

rancangan museum untuk anak di Kota Batu yang memiliki sarana rekreatif, edukatif, serta konservasi yang sejalan dengan kandungan Al-Quran, Al-Hadisyy serta integrasi keislaman.

3.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Identifikasi permasalahan ini diperoleh dari pencarian ide atau gagasan perancangan. Dalam pencarian ide atau gagasan perancangan ini terdapat beberapa permasalahan yang terjadi terhadap anak sehingga dapat muncul solusi untuk menangani permasalahan terhadap anak. Salah satu permasalahan yang ada yaitu kurangnya rasa sosialisasi terhadap anak, sehingga identifikasi permasalahan pada rancangan Museum untuk Anak, sebagai berikut :

1. Pencarian ide atau gagasan yang sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan yang ada dan dapat memfasilitasi anak-anak untuk bersosialisasi dan mengembangkan kreatifitasnya
2. Mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan mempertimbangkan tema, konsep serta kajian keislaman
3. Mengembangkan ide atau gagasan perancangan dengan menggunakan mempertimbangkan data-data yang terkait dengan rancangan

3.3 TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam permasalahan-permasalahan yang ada dan dapat memfasilitasi anak-anak untuk bersosialisasi dan mengembangkan kreativitas anak-anak. Selain itu, perancangan Museum untuk Anak bertujuan untuk sarana rekreatif, edukatif serta konservasi tentang dunia anak yang terdapat di dalam ketentuan-ketentuan islam.

3.4 PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data merupakan tahapan metode perancangan yang sangat penting, karena perancangan akan berjalan lancar apabila data-data yang diperlukan sudah ada dan lengkap. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data-data secara primer dan sekunder :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang menunjang perancangan objek dalam bentuk pengamatan langsung di lapangan atau pengalaman yang terjadi di masyarakat. Data primer ini merupakan data yang bersifat fakta dan riil karena data ini diperoleh dari keadaan sebenarnya dengan melakukan studi banding serta wawancara kepada masyarakat sekitarnya.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari data-data literatur dan pustaka. Data ini bisa mempermudah untuk perancangan. Data sekunder ini merupakan data yang berasal dari pendapat para ahli dan bisa diperoleh dari media cetak, media telekomunikasi serta dari literatur-literatur yang ada.

3.5 ANALISIS DATA PERANCANGAN

Analisis data merupakan suatu proses untuk pengolahan data yang sudah didapat untuk akhirnya mendapatkan konsep yang digunakan. Analisis-analisis yang digunakan meliputi analisis tapak, analisis fungsi, analisis pengguna dan aktifitas, analisis ruang, analisis bentuk, analisis struktur, serta analisis utilitas.

Diharapkan analisis-analisis ini sesuai dengan tema yang digunakan yaitu *Folding Architecture*. Adapun penjelasan dari analisis-analisis di atas yaitu :

1. Analisis Tapak

Analisis tapak ini merupakan proses pengamatan dan pemilihan *site* yang digunakan untuk rancangan Museum untuk Anak. Analisis tapak ini juga menjadi pertimbangan untuk memilih *site* yang digunakan untuk perancangan. Beberapa pertimbangan yang diperlukan untuk analisis tapak yaitu, Bentuk, ukuran, dimensi, serta keterkaitan antar *site*, Batas-batas *site* , Potensi *site*, *View* ke dalam dan ke luar *site*, Kondisi dan keadaan tanah, Iklim yang mempengaruhi *site*, Vegetasi yang terdapat di *site*, Habitat yang hidup di *site*, Utilitas di dalam dan sekitar *site*, Sirkulasi sekitar *site*, Udara dan kebisingan pada *site*

Dari data analisis dapat diperoleh masalah-masalah yang berkaitan dengan tapak, kemudian bisa dibuat alternatif-alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Alternatif-alternatif yang ada kemudian di pilih untuk digunakan pada konsep rancangan.

2. Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan pengamatan yang dilakukan untuk menentukan fungsi primer, sekunder, serta penunjang dari objek rancangan tersebut. Analisis fungsi ini bisa mengeluarkan hasil berupa pengguna dan aktivitas yang dan dijelaskan di analisis pengguna dan aktivitas.

3. Analisis Pengguna dan Aktivitas

Analisis pengguna dan aktivitas merupakan lanjutan dari analisis fungsi. Sebelumnya pada analisis fungsi sudah terdapat beberapa fungsi yang terdapat di objek. Fungsi-fungsi ini memiliki aktivitas dan pengguna yang berbeda. Dari masing-masing pengguna itu memiliki aktivitas yang berlainan. Aktivitas-aktivitas ini yang kemudian digunakan untuk mencari ruang-ruang yang digunakan yang termasuk dalam analisis ruang.

4. Analisis Ruang

Analisis ruang merupakan hasil dari analisis pengguna dan aktivitas. Analisis ruang ini digunakan untuk mengetahui keterhubungan ruang dan besaran ruang serta persyaratan ruang yang menjadi poin penting untuk kenyamanan para pengguna ruang tersebut.

5. Analisis Bentuk

Analisis bentuk merupakan proses pemilihan bentuk yang digunakan untuk rancangan. Analisis bentuk ini cukup berpengaruh karena analisis bentuk ini meliputi pertimbangan memilih tampilan bangunan. Bentuk bangunan ini harus sesuai dengan fungsi dan tema yang digunakan

6. Analisis Struktur

Analisis struktur merupakan proses pemilihan struktur bangunan yang digunakan agar bangunan menjadi kuat dan kokoh serta dapat berpengaruh juga pada estetika bangunan.

7. Analisis Utilitas

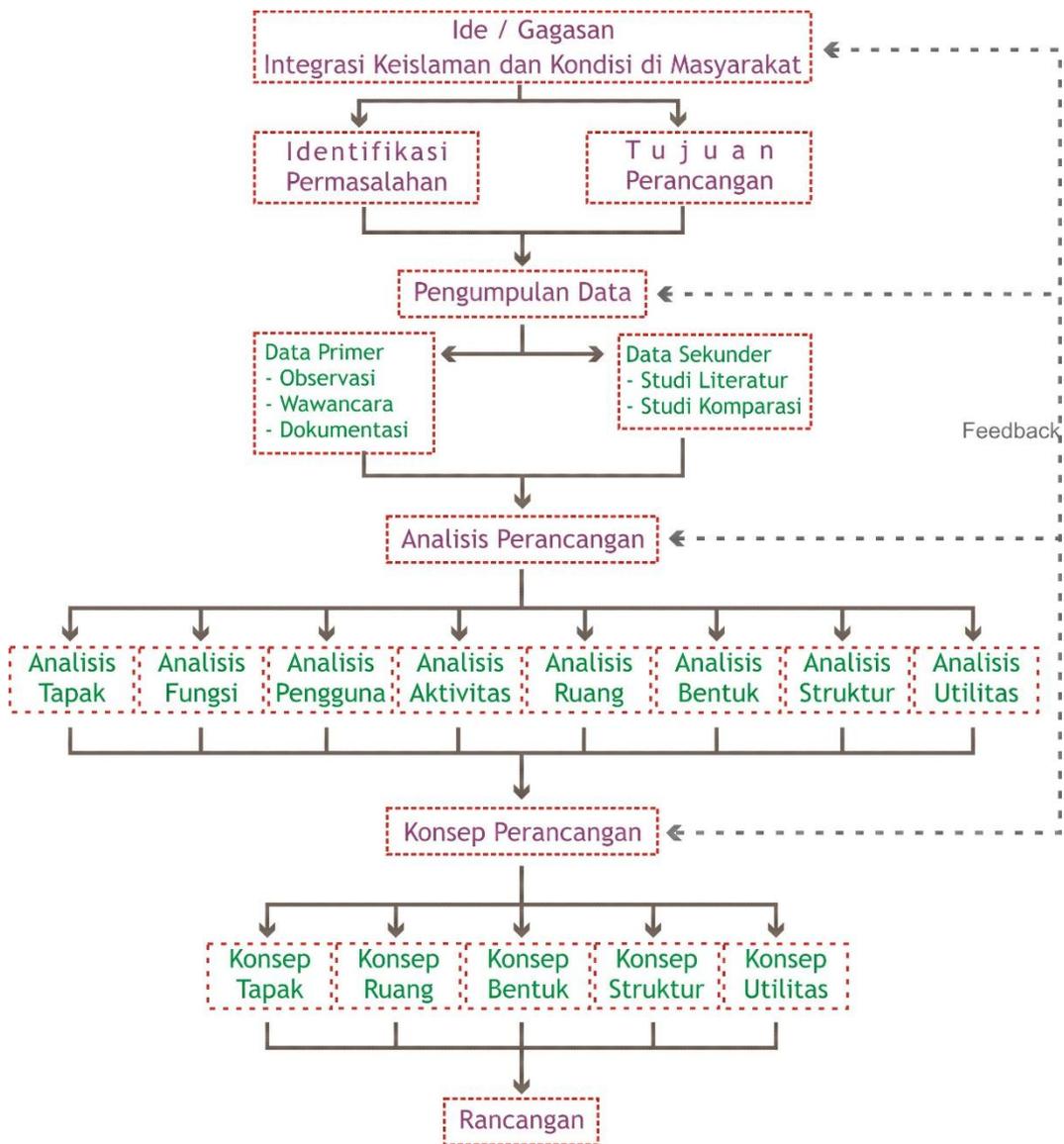
Analisis utilitas merupakan proses penataan utilitas untuk kenyamanan dan keamanan pengguna di objek tersebut. Analisis utilitas ini sangat penting karena pengguna objek mayoritas anak-anak. Penataan utilitas yang aman untuk anak-anak.

3.6 KONSEP / SINTESIS

Setelah proses analisis dilakukan, maka bisa di ambil konsep untuk objek tersebut. Konsep bangunan ini di ambil dari alternatif-alternatif yang sudah ada pada analisis-analisis sebelumnya. Konsep ini mengacu pada utama yang digunakan yaitu *Folding Architecture*. Konsep yang digunakan sesuai analisis yaitu, konsep dasar, konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk, konsep struktur, serta konsep utilitas. Penyatuan dari beberapa konsep diatas akan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan ketentuan.

3.7 ALUR PERANCANGAN

Alur perancangan ini merupakan alur proses merancang mulai ide rancangan hingga rancangan jadi.



Gambar 3.1 Alur perancangan
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)