

BAB III

PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

3.1 Analisa Fungsi Bangunan

a. Karakteristik Pengguna

Pengguna atau pelaku yang beraktivitas di wahana bermain milenial ini terbagi menjadi tiga yaitu pengunjung, pengelola dan karyawan. Pengunjung terbagi lagi menjadi dua kategori yaitu anak-anak dan orang dewasa.

1. Pengunjung anak-anak

Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak didominasi dengan bermain di wahana yang telah disediakan. Selain itu anak-anak dapat berkeliling di seluruh area bermain dengan leluasa dan aman. Ketika usai bermain, anak-anak bisa mengganti pakaian di ruang ganti apabila gerah setelah beraktivitas di wahana bermain tertentu, misalnya bermain di trampoline park area dan sandbox area. Ketika bermain di area yang menggunakan media air atau cat, disediakan area peminjaman jaket atau mantel. Di area trampoline, sebelum memasuki wahana bermain anak-anak diwajibkan untuk memakai kaos kaki khusus demi keamanan ketika bermain. Sedangkan di area touch screen dan glow in the dark lebih menekankan batasan area bermain yang diperbolehkan dan aman.

2. Pengunjung dewasa

Aktivitas yang dilakukan oleh orang tua atau orang dewasa yang berperan sebagai pendamping anak lebih pasif seperti menunggu di ruang tunggu bermain, bersantai sambil menikmati

fasilitas yang disediakan bagi orang dewasa seperti lounge dan area relaksasi.

3. Pengelola

Pengelola di dalam wahana bermain anak pada umumnya terdiri atas Direktur Utama yang berada di tingkat tertinggi bagan kepengurusan pengelola wahana bermain yang dibawahnya terdapat Wakil Direktur dan Sekretaris. Kemudian divisi dalam wahana bermain terbagi menjadi tujuh divisi yaitu :

- 
- a. Divisi Health and Safety
 - b. Divisi Human Resource
 - c. Divisi Keuangan
 - d. Divisi Public Relation
 - e. Divisi Infrastruktur dan Wahana
 - f. Divisi Konsep dan Desain
 - g. Divisi Marketing

4. Karyawan

Karyawan yang terlibat di dalam wahana bermain terbagi sesuai dengan tipikal permainan. Sebagai gambaran umumnya staff atau karyawan yang terdapat di wahana bermain ini adalah sebagai berikut :

- a. Staff trainer
- b. Staff pendamping
- c. Staff ticketing
- d. Staff maintenance wahana
- e. Staff kebersihan
- f. Staff informasi
- g. Staff lounge / foodcourt
- h. Staff refleksi
- i. Staff keamanan

j. Staff Kid's store

b. Jenis Kegiatan Spesifik

Kegiatan yang berlangsung di wahana bermain anak milenial ini terbagi menjadi empat yaitu rekreasi (bersenang-senang), penunjang, servis dan pengelola.

1. Kegiatan Rekreasi

Merupakan salah satu kegiatan yang didominasi dengan aktivitas bersenang-senang di dalam wahana permainan dan dapat mengeksplorasi seluruh area bermain dengan bebas, nyaman dan aman.

2. Kegiatan Penunjang

Kegiatan ini berkaitan dengan fasilitas pelengkap dari wahana bermain anak milenial bagi para orang tua atau pendamping anak yang bermain di tempat ini ataupun menyediakan fasilitas khusus untuk event yang berkaitan dengan hiburan anak-anak atau hobi.

3. Kegiatan Pengelola


Adalah kegiatan yang berhubungan dengan seluruh pengelola yang terlibat di dalam wahana bermain secara makro dan mikro, baik dari manajemen pengelolaan jenis wahana permainan hingga perawatan dari media permainan yang disediakan.

4. Kegiatan Servis

Merupakan kegiatan pendukung yang terfasilitasi di seluruh bagian wahana bermain anak.

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Ruang dan Pelaku Aktivitas

No.	Jenis Kegiatan	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
1.	Pengelola	Direktur Utama	Mengepalai seluruh kegiatan dalam wahana bermain. Menentukan kebijakan terhadap divisi yang ada. Mengawasi kinerja setiap divisi.	R. Direktur Utama	Privat
				R. Pertemuan	Semi Privat
		Wakil Direktur	Mewakili Direktur Utama apabila berhalangan.	R. Wakil Direktur	Privat
		Sekretaris	Merekap laporan, data dan arsip dalam rapat besar secara terperinci.	R. Sekretaris R. Arsip	Privat
		Divisi Health and Safety	Menjaga keamanan wahana bermain dan mampu memberi penanganan sementara jika ada pengunjung yang cedera atau mengalami insiden kecelakaan dalam wahana bermain.	R. Div. Health and Safety R. Medis	Privat
		Divisi Human Resource	Melaksanakan proses recruitment dan seleksi karyawan. Memberikan program pelatihan pada karyawan.	R. Div. Human Resource R. Pelatihan	Privat
					Semi Privat

		Divisi Keuangan	Merencanakan anggaran yang tepat dalam menentukan harga tiket sesuai tipikal wahana permainan. Melakukan proses transaksi tunai.	R. Div. Keuangan	Privat
		Divisi Public Relation	Menjalin hubungan internal dan eksternal antar pihak yang terkait. Mengurus masalah perizinan. Melakukan kerjasama dengan pihak eksternal saat mengadakan event yang sifatnya saling menguntungkan.	R. Div. Public Relation	Privat
				R. Rapat Internal	Privat
		Divisi Infrastruktur dan Wahana	Merancang layout wahana bermain sesuai dengan karakteristik permainannya. Melakukan maintenance media permainan yang ada.	R.Div. Infrastruktur dan Wahana	Privat
				R. Maintenance	Privat
				Gudang	Privat
		Divisi Konsep dan Desain	Melaksanakan event-event dengan pihak eksternal. Menentukan tema yang menarik sesuai dengan event yang diselenggarakan	R.Div. Konsep dan Desain	Privat
			R. Rapat Intenal	Privat	

		Divisi Marketing	Melakukan dan merencanakan promosi yang unik dan menarik animo masyarakat.	R.Div. Marketing	Privat
2.	Karyawan	Staff Trainer	Bertugas melatih dan mengawasi anak-anak yang ingin berlatih secara privat dalam area trampoline.	R.Staff Trainer	Privat
		Staff Pendamping	Bertugas mendampingi dan mengawasi anak-anak di tiap area bermain.	R. Staff Pendamping	Privat
		Staff Ticketing	Bertugas mengelola bagian tiket masuk wahana bermain yang disediakan.	Loket Wahana Bermain	Privat
		Staff Maintenance Wahana	Bertugas mengecek, merawat, memperbaiki secara berkala fasilitas wahana bermain apabila mengalami kerusakan.	R. Maintenance	Privat
				R. Staff Maintenance Wahana	Privat
				Gudang	Privat
		Staff Kebersihan	Bertugas membersihkan area wahana bermain sesuai dengan jenis media permainan.	R. Staff Kebersihan	Privat
				Lavatory	Privat

		Staff Informasi	Bertugas memberi informasi yang terkait dengan waktu bermain anak di wahana bermain, informasi kehilangan barang dan sebagainya.	R. Informasi R. Assembly Point	Privat Publik
		Staff Lounge/Foodcourt	Bertugas melayani pengunjung di area foodcourt/lounge.	Foodcourt Area Toilet Dapur Pantry	Publik Privat Semi Privat Semi Privat
		Staff Refleksi	Bertugas melayani pengunjung dewasa yang melakukan refleksi di tempat sambil menunggu anak-anak bermain.	R. Staff Refleksi R. Refleksi R. Penitipan Barang R. Ganti	Privat Privat Privat Privat
		Staff Keamanan	Bertugas mengecek barang bawaan pengunjung sebelum masuk area bermain. Bertugas mengamankan oknum yang mengakibatkan masalah di dalam area bermain.	R. CCTV R. Staff Keamanan	Privat Privat
		Staff Kid's Store	Bertugas melayani pengunjung di area souvenir atau mini store yang ada di wahana bermain.	R. Kid's Store R. Staff Kid's Store Gudang	Publik Privat Privat
3.	Pengunjung	Pengunjung anak-anak	Bermain, bereksplorasi,	Trampoline park	Publik

			menikmati fasilitas penunjang wahana bermain, ganti pakaian.	Glow in the dark area	Publik
				Touchscreen area	Publik
				Sandbox area	Publik
				Lego area	Publik
				Pain color area	Publik
				Aqua pond area	Publik
				R. Ganti Pakaian	Privat
				Toilet	Privat
		Pengunjung dewasa	Menikmati fasilitas penunjang wahana bermain sambil mengawasi anak-anak, bereksplorasi.	Parent's Lounge	Publik
				Baby Care Centre	Privat
				Musholla	Privat

Kapasitas Pengguna

Untuk kapasitas keseluruhan pengunjung sendiri ditentukan dari jumlah rata-rata penduduk generasi milenial yang dibatasi sekitar 500 pengunjung (anak-anak dan orang dewasa). Kapasitas tersebut kemudian dibagi lagi dalam skala kecil dari 7 wahana yang ada.

Tabel 3.2 Kapasitas dan Luas Ruang

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Ruang
1.	Trampoline Park	100 org	1112 m ²
2.	Techno Park	80 org	298 m ²
3.	Glow In the Dark Zone	20 org (@ 6 rg)	246 m ²
4.	Lego Land	50 org	102 m ²
5.	Water Lab	50 org	102 m ²
6.	Sand World	50 org	102 m ²
7.	Artestheticz	50 org	102 m ²

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Ruang
1.	Assembly Point	50 org	60 m ²
2.	Parent's Lounge	30 org (@ 4 spot)	120 m ²
3.	Food court	150 org	336 m ²
4.	Baby Care Centre	25 org	32 m ²
5.	KidzMini Store	100 org	216 m ²
6.	R. Refleksi	25 org	65 m ²
7.	R. Workshop	50 orang (4 rg)	60 m ²

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Ruang
1.	Staff Trainer	20 org	32 m ²
2.	Staff Pendamping	50 org	82 m ²
3.	Staff Maintenance	20 org	32 m ²
4.	Staff Kebersihan	50 org	82 m ²
5.	Staff Informasi	6 org	10 m ²
6.	Staff Keamanan	10 org	22 m ²

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Ruang
1.	R. Ganti	12 org (6 pria, 6 wanita, @ 2 area bermain)	24 m ²
		12 org (6 pria, 6 wanita, @ 1 area bermain)	12 m ²
2. L	Toilet	12 org (6 pria, 6 wanita, @ 4 area)	172 m ²
3.	R. Bilas	12 org (6 pria, 6 wanita, @ 1 area)	12 m ²
4.	Mushola	20 org	20 m ²
5.	ATM Centre	6 org	6 m ²
6.	R. Santai	80 org	90 m ²
7.	Gudang	20 org	62 m ²
8.	Pantry (karyawan)	50 org	35 m ²

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas Ruang
1.	R. Healthy & Safety	3 org	10 m ²
2.	R. Human Resource	3 org	10 m ²
3.	R. Keuangan	2 org	4 m ²
4.	R. Public Relation	4 org	14 m ²
5.	R. Infrastruktur dan Wahana	8 org	28 m ²
6.	R. Konsep Desain	4 org	14 m ²
7.	R. Marketing	3 org	10 m ²
8.	R. Direktur Utama	3 org	10 m ²
9.	R. Wakil Direktur	3 org	10 m ²
10.	R. Sekretaris	3 org	10 m ²
11.	R. Rapat Internal	20 org	36 m ²

Perhitungan lahan yang digunakan sesuai dengan KDB yang

ditentukan = 60% dari luas lahan

$$= 7.000 \times (60\%)$$

$$= 4.200 \text{ m}^2$$

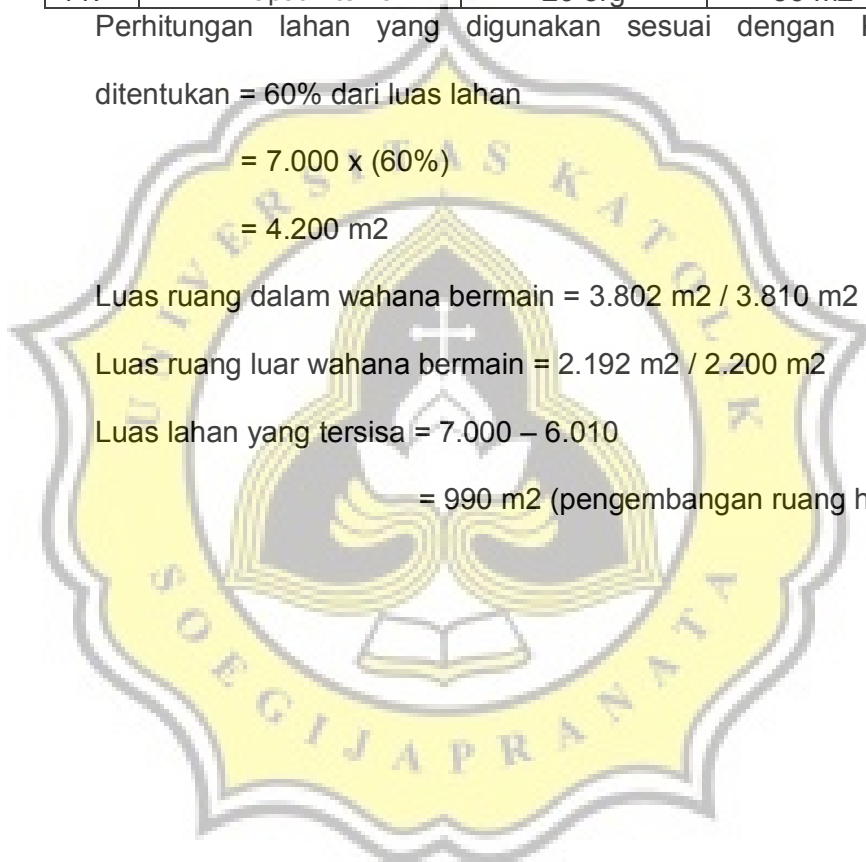
Luas ruang dalam wahana bermain = 3.802 m² / 3.810 m²

Luas ruang luar wahana bermain = 2.192 m² / 2.200 m²

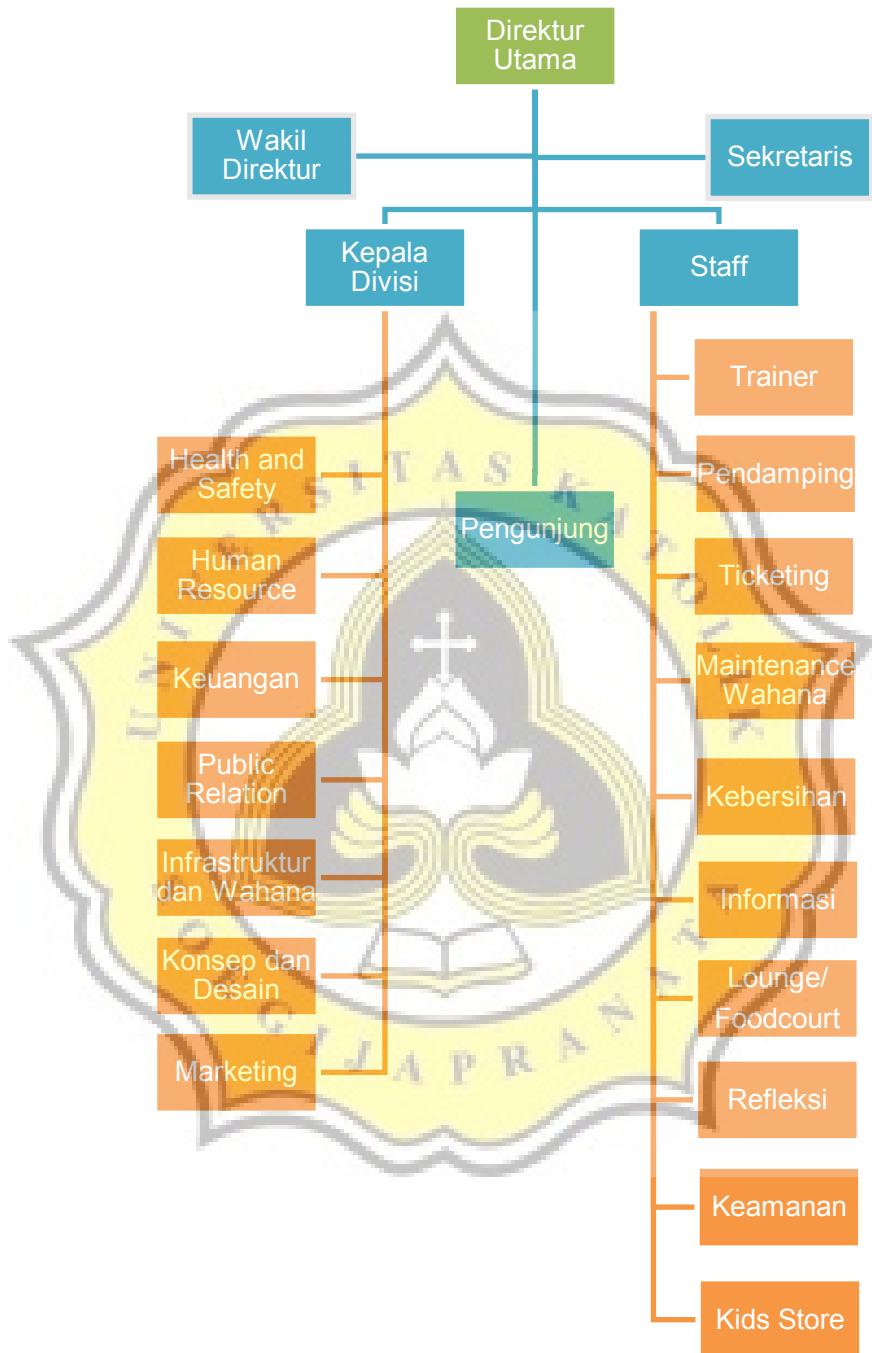
6.010 m²

Luas lahan yang tersisa = 7.000 – 6.010

$$= 990 \text{ m}^2 \text{ (pengembangan ruang hijau)}$$

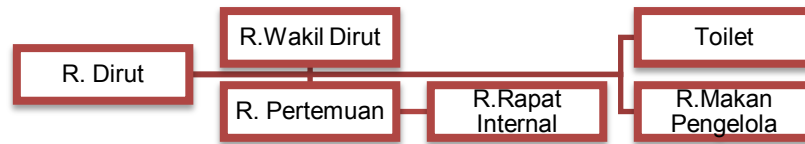


Bagan 3.1 Jajaran Struktur Organisasi Pelaku Wahana

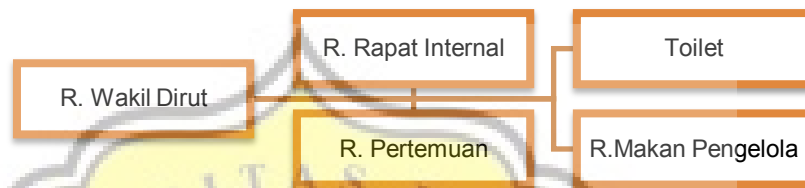


Bagan 3.2 Aktivitas Pelaku dalam Wahana Bermain Anak Milenial

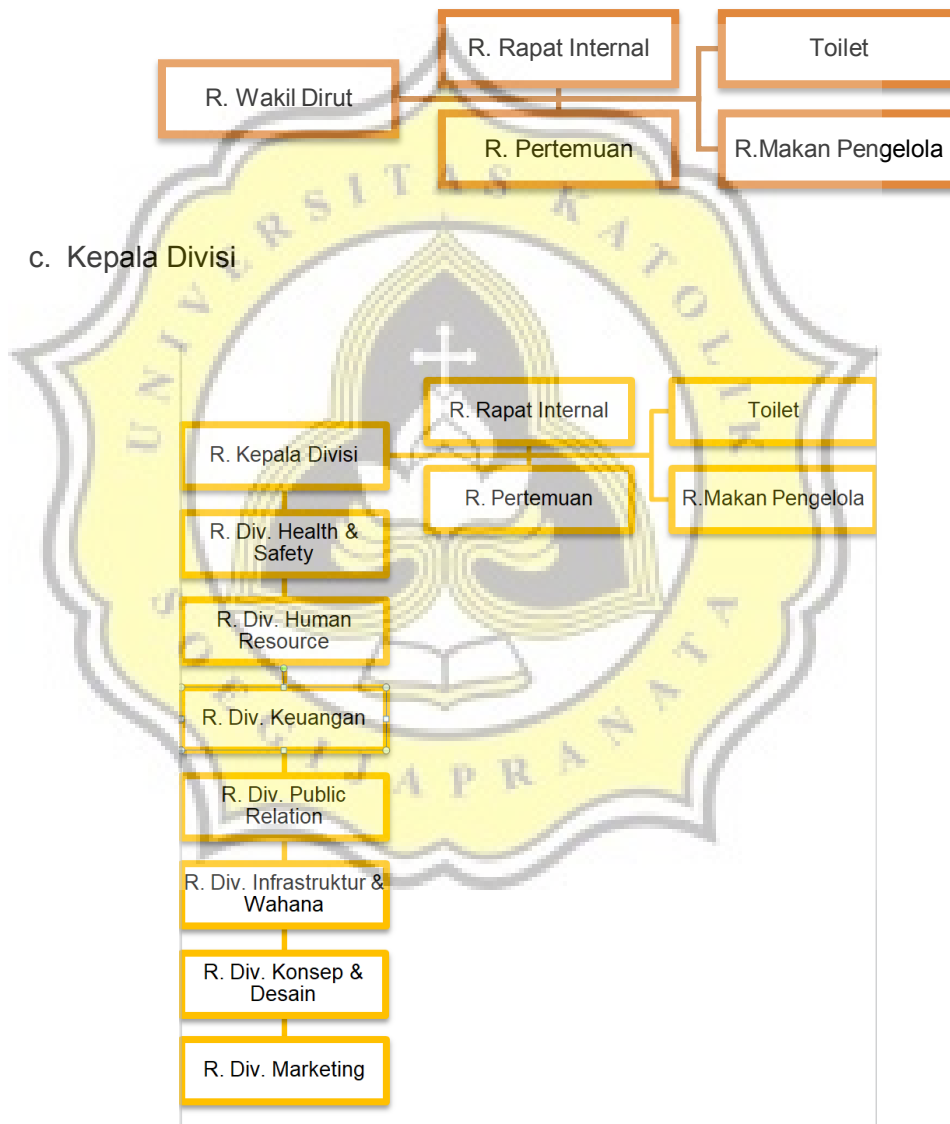
a. Direktur Utama



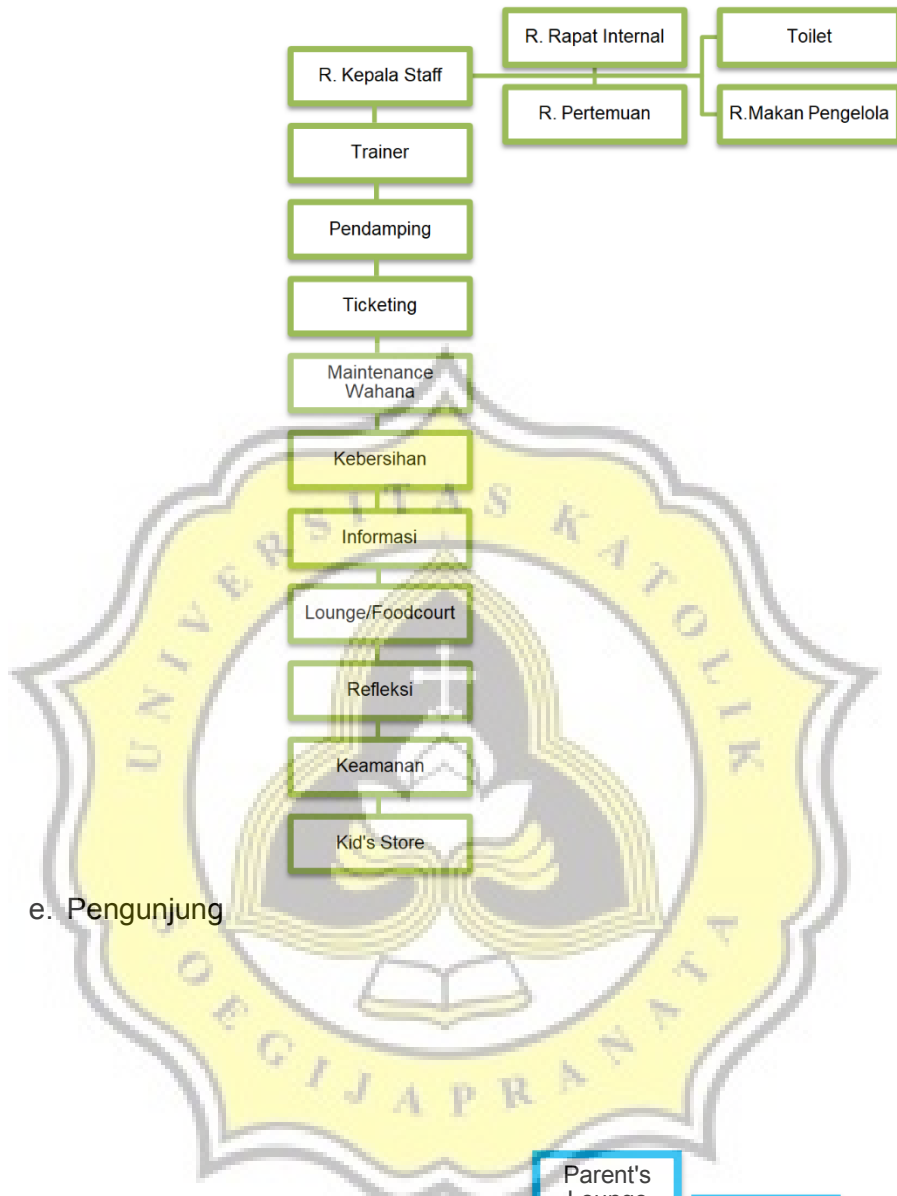
b. Wakil Direktur



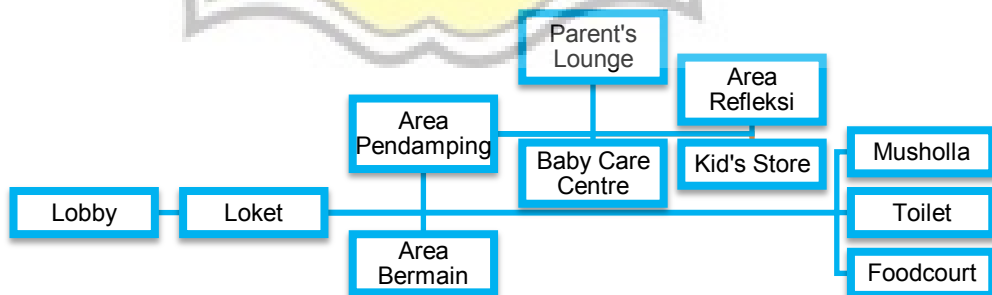
c. Kepala Divisi



d. Staff



e. Pengunjung



c. Jenis dan Persyaratan Ruang

Persyaratan Ruang Utama

- Trampoline Park
 1. Sirkulasi dalam ruangan bersifat fleksibel dan leluasa
 2. Penempatan dan penggunaan material keras (akses mobilisasi area trampoline) dan material lunak (busa, *bubble bag*, dsb.)
 3. Tata cahaya dalam ruangan utama dikombinasikan antara *downlight*, *upperlight* dan *backlight*.
 4. Elevasi permukaan lantai dengan media trampoline (jarak aman pantul).
- Techno Park (Touchscreen and VR Game)
 1. Sirkulasi area bermain bersifat dinamis sesuai jenis permainan
 2. Penempatan media elektronik (screen/layar) terpisah dari zat pemicu konsleting
 3. Jarak aman pandangan terhadap layar
 4. Tata cahaya berkonsep minimalis dengan pemilihan lampu *spotlight* dan *downlight*
 5. *Visual and Sound Effect* lebih diutamakan
 6. Jaringan Wi-Fi perihal permainan yang difasilitasi
- Glow in the Dark Zone (Infinity Room)
 1. Tata cahaya yang digunakan memiliki tema Milenial
 2. Sirkulasi dalam ruang dinamis dan leluasa
 3. Tema per ruang berkonsep *out of the box*
 4. Instalasi perabot (gantung) sesuai dengan standard pemasangan

- Lego Land
 1. Tata letak perabot lego berdimensi kecil dan besar
 2. Tata cahaya yang dipilih disesuaikan dengan kegiatan detail (lego skala kecil)
 3. Tata ruang yang bersifat konstruktif
 4. Elevasi area bermain berkesan dinamis

- Water Lab
 1. Lapisan permukaan lantai berbahan anti selip
 2. Lapisan dinding yang dipilih bersifat mudah dibersihkan
 3. Media bermain yang digunakan tidak bersudut tumpul
 4. Sesuai dengan sifat air, *flow* dalam ruang bersifat fleksibel

- Sand World
 1. Terdapat area perantara sirkulasi dengan area bak pasir (perihal kebersihan)
 2. Tata cahaya dalam ruangan mengambil jenis lampu *downlight* secara menyeluruh
 3. Penggunaan material (bak pasir) bersifat aman dari jangkauan anak-anak
 4. Penempatan perabot mainan anak yang berkonsep *puzzle* (bongkar pasang)

- Artestheticz (Painting)
 1. Penataan perabot dan interior berkonsep dinamis dan kreatif
 2. Pemilihan tata lampu berupa *spotlight* dan *downlight*
 3. Suasana ruang bertema estetik dan milenial
 4. Sirkulasi yang terbentuk dinamis layaknya percikan cat

Jenis Ruang Utama

Tabel 3.3 Jenis Ruang Utama

Ruang Utama	Indoor/Outdoor/Semi Outdoor
Trampoline Park	Indoor
Techno Park	Indoor
Glow In the Dark Zone	Indoor
Lego Land	Indoor
Water Lab	Semi Outdoor
Sand World	Indoor
Artestheticz	Semi Outdoor

Jenis Ruang Penunjang

Tabel 3.4 Jenis Ruang Penunjang

No.	Ruang Penunjang
1	Parent Lounge
2	Foodcourt
3	R. Refleksi
4	<i>Assembly Point</i>
5	R. Workshop
6	Baby Care Centre
7	ATM Centre
8	Kidz Store

d. Skala Ruang

1. Skala Ruang Utama

Skala ruang utama yang didominasi dalam proyek wahana bermain ini adalah ruang bermain yang memicu anak-anak dan pengunjung dapat merasakan suasana rekreasi yang kekinian serta menyenangkan. Maka dari itu, gambaran skala ruang utama secara garis besarnya berupa akrab, menyenangkan dan dapat diterima oleh semua kalangan.

2. Skala Ruang Penunjang

Sedangkan skala ruang penunjang dirancang dengan skala normal namun masih berkaitan dengan konsep multiguna bagi pengunjung di dalamnya. Unsur milenial dikemas dengan tampilan yang *eyecatching* dengan permainan interior *ceiling*, *partition* dan *flooring*.

3. Skala Ruang Khusus

Skala ruang khusus yang dimaksud di proyek ini adalah skala ruang yang dispesifikan bagi pengelola dan karyawan yang berkegiatan di dalam wahana bermain. Skala yang dibutuhkan bagi mereka adalah normal, tidak kaku dan cenderung akrab dan nyaman terutama bagi karyawan yang berjumlah banyak dan dalam satu ruangan yang sama. Sedangkan ruang khusus pengelola dengan kelas divisi diberi sentuhan cozy dan minimalis sesuai dengan karakter milenial.

e. Struktur Ruang

Struktur ruang dalam wahana bermain terbagi atas empat bagian yaitu ruang utama wahana bermain, ruang penunjang pengunjung, ruang karyawan dan ruang pengelola. Masing-masing ruang memiliki karakteristik struktur yang berbeda – beda yang digambarkan dalam diagram berikut.



Diagram 3.1 Struktur Ruang Utama

Struktur ruang utama wahana bermain terdiri atas 7 wahana yaitu *Trampoline Park*, *Glow in the Dark Zone*, *Techno Park*, *Lego Land*, *Sand*

World, Water Lab dan Arteztheticz. Susunan storyline dalam wahana dirancang fleksibel supaya pengunjung dapat menikmati wahana dengan leluasa dengan menyenangkan.

STRUKTUR RUANG PENGELOLA

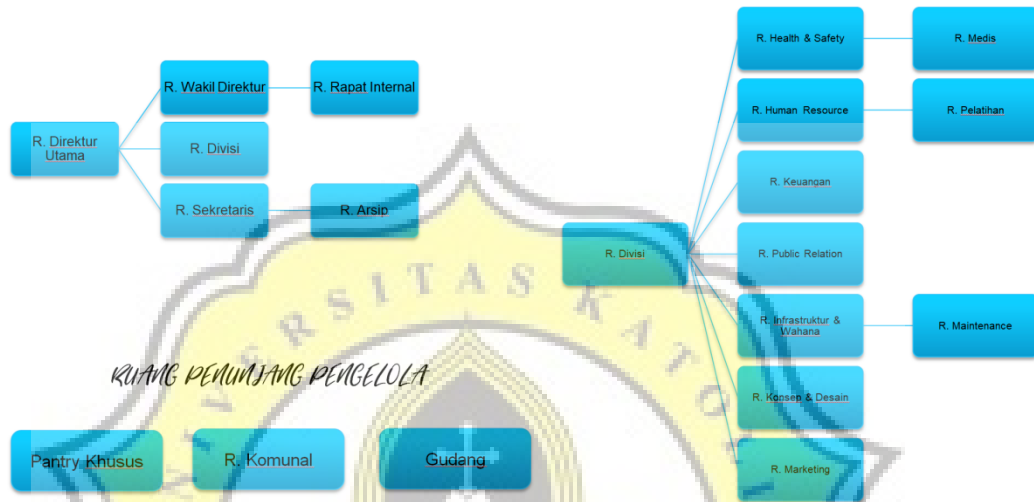


Diagram 3.2 Struktur Ruang Pengelola

Struktur ruang pengelola wahana bermain disusun sesuai jajaran pengelola dan bersifat terstruktur. Pola susunan ruang pengelola sama dengan ruang pengelola pada umumnya.

STRUKTUR RUANG KARYAWAN

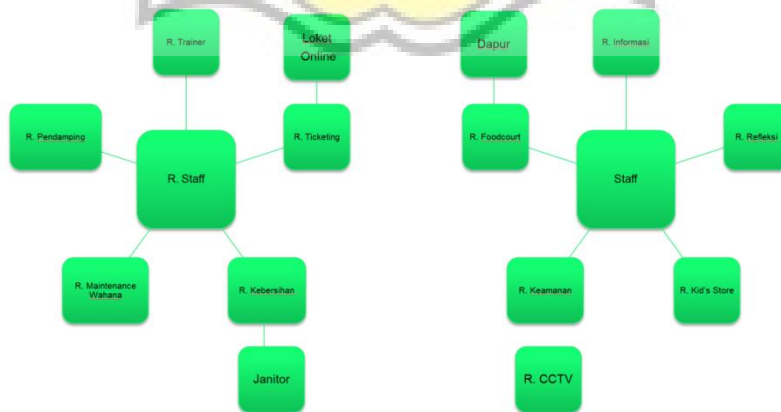


Diagram 3.3 Struktur Ruang Karyawan

Struktur ruang karyawan wahana bermain dalam satu area dipecah menjadi area tertentu sesuai dengan fungsi yang mendekati.

STRUKTUR RUANG PENUNJANG PENGUNJUNG



Diagram 3.4 Struktur Ruang Penunjang

Struktur ruang penunjang wahana diisi dengan *lounge*, *foodcourt*, *assembly point*, dan ruang penunjang lainnya yang disusun secara menyebar namun masih dapat dijangkau dengan mudah.

Hubungan Ruang Skala Makro

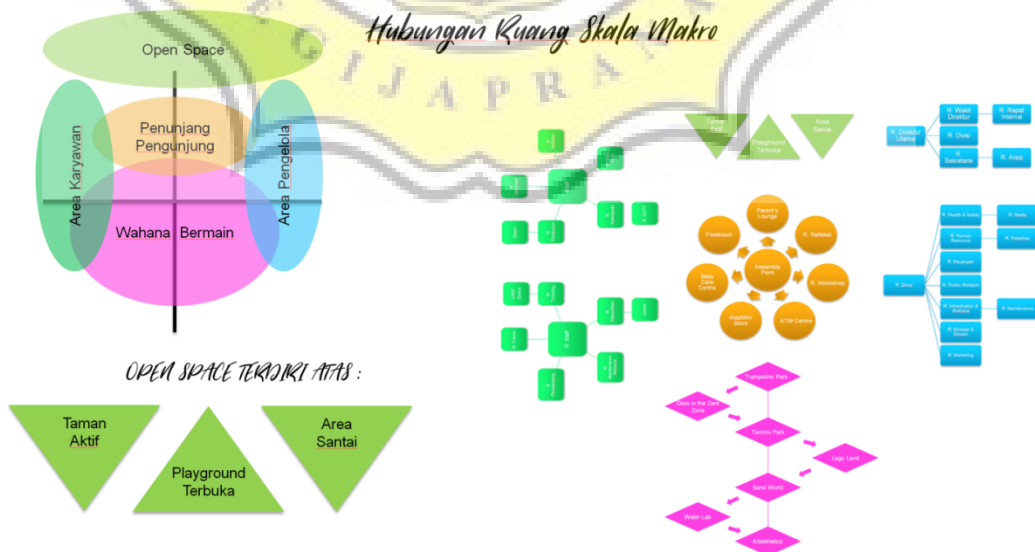


Diagram 3.5 Struktur Makro Ruang Wahana Bermain Milenial

Struktur makro wahana bermain terbagi menjadi 6 zona yang terdiri atas zona wahana bermain, zona pengelola, zona karyawan, zona penunjang dan zona *open space* yang digambarkan dalam diagram di atas.

f. Hubungan Ruang

Hubungan ruang wahana bermain mencakup skala makro dan mikro. Hubungan skala makro secara garis besarnya adalah sebagai berikut.



Diagram 3.6 Hubungan Makro Ruang

Keterkaitan area wahana bermain, penunjang pengunjung dan *open space* merupakan skema paling utama karena ide dan konsep milenial ditekankan pada ruang-ruang di dalamnya. Maka penataan hubungan ruang dirancang segaris dengan sumbu supaya alur kegiatan dirasa jelas dan nuansa milenial di ketiga ruangan ini seimbang.

Sedangkan hubungan ruang karyawan dan pengelola terhadap ruang utama dan penunjang wahana bermain dirancang mengapit terhadap tiga ruang sebelumnya, dengan anggapan akses bagi pengelola dan karyawan lebih efektif apabila menuju ke zona ruang utama dan tidak mengganggu aktivitas bermain pengunjung.

Untuk hubungan skala mikro dalam wahana bermain secara rinci berdasarkan jenis permainannya digambarkan dalam diagram di bawah ini.

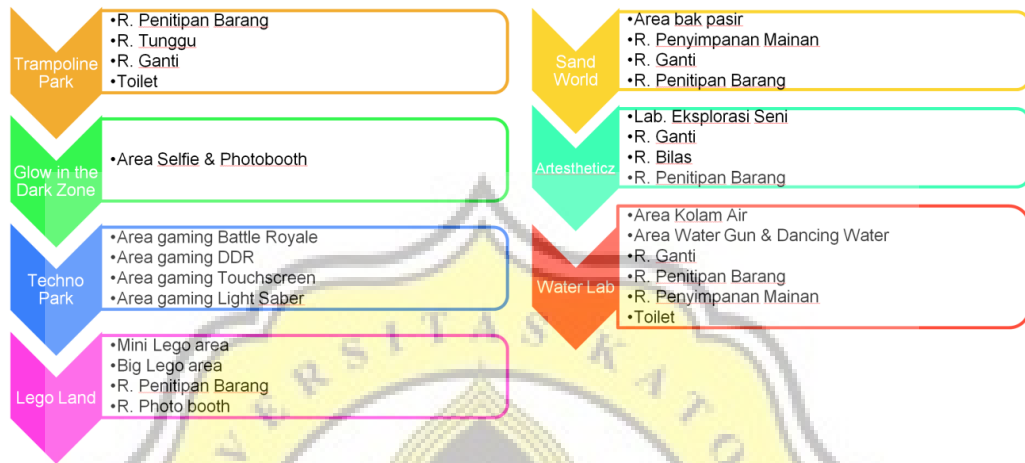


Diagram 3.7 Hubungan Mikro Ruang



Diagram 3.8 Hubungan Mikro Trampoline Park

Ruang penunjang dalam wahana Trampoline Park antara lain ruang tunggu dan penitipan barang, ruang ganti dan toilet.

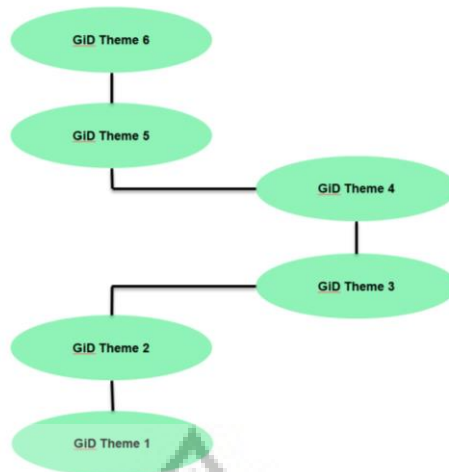


Diagram 3.9 Hubungan Mikro Glow in The Dark Zone
 Ruang yang tersedia dalam area Glow in the Dark Zone sebanyak 6 ruang yang menawarkan konsep atau tema glow in the dark di tiap ruangnya.

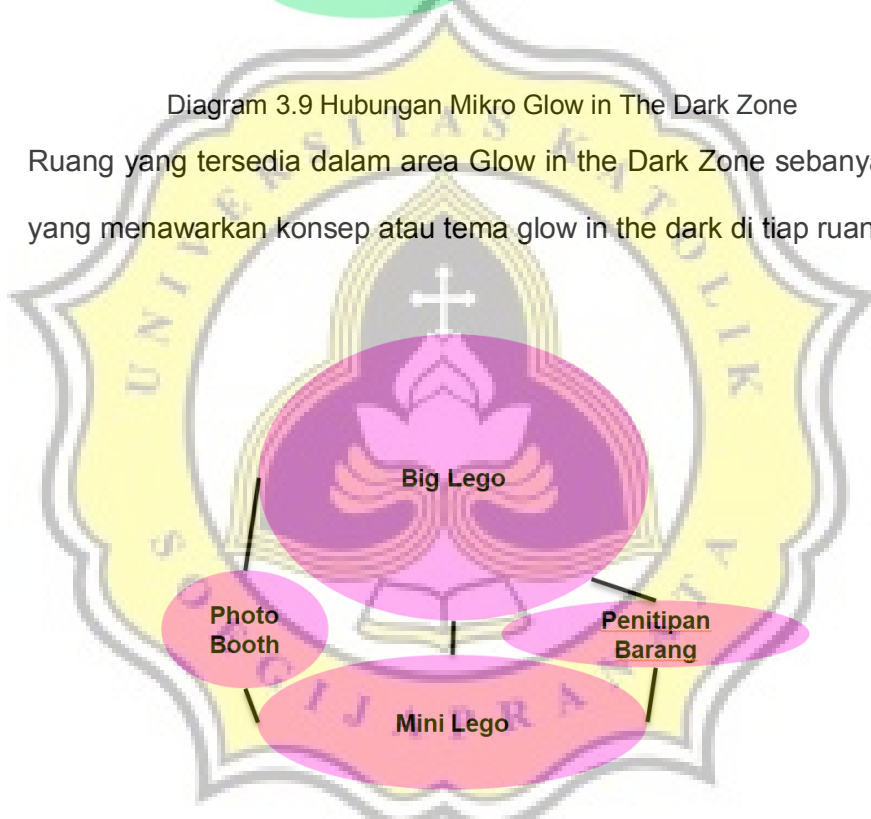


Diagram 3.10 Hubungan Mikro Lego Land
 Ruang Lego Land terbagi menjadi 2 area yaitu peruntukkan Big Lego dan Small Lego agar anak-anak dapat menikmati permainan Lego dengan varian dimensi yang ada.

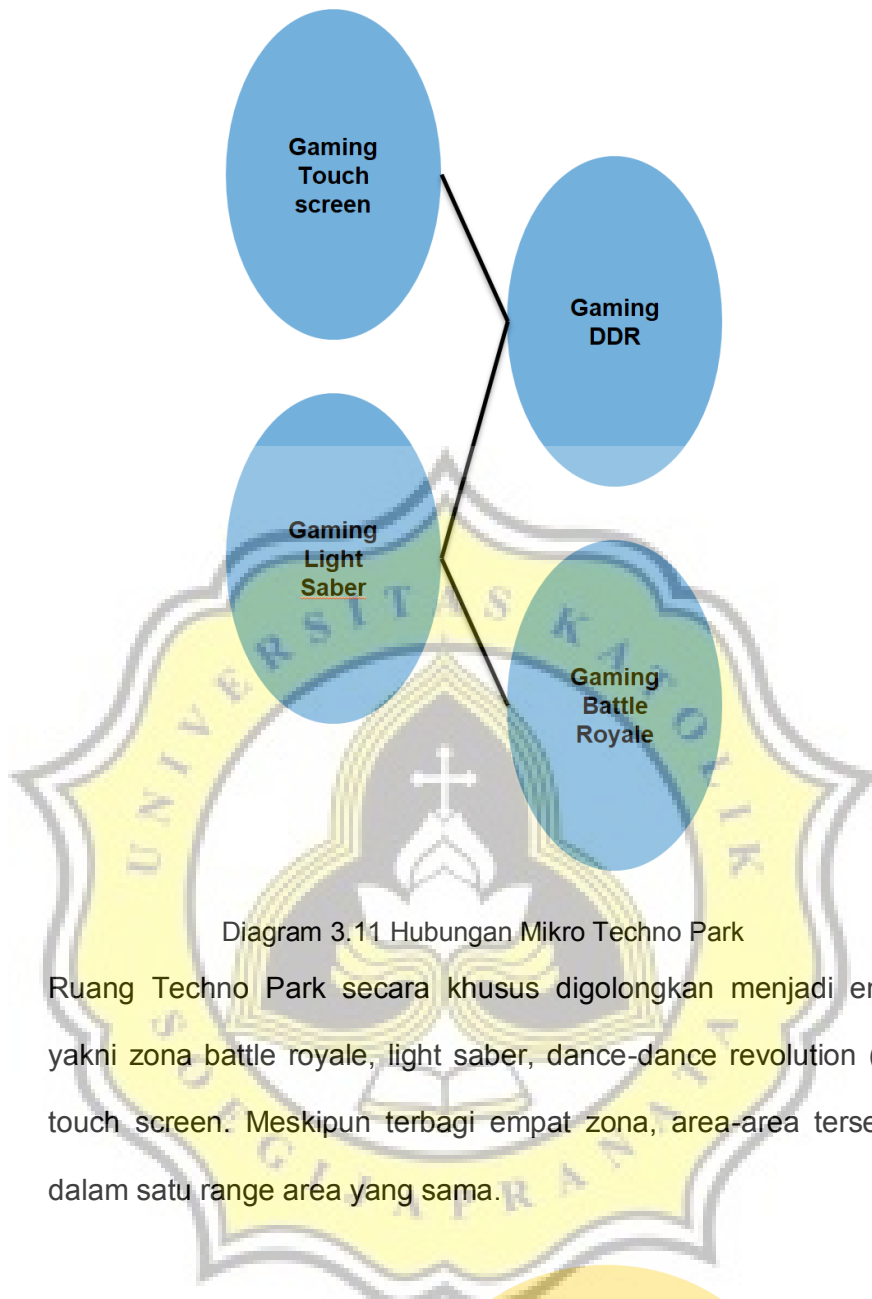


Diagram 3.11 Hubungan Mikro Techno Park

Ruang Techno Park secara khusus digolongkan menjadi empat zona yakni zona battle royale, light saber, dance-dance revolution (DDR) dan touch screen. Meskipun terbagi empat zona, area-area tersebut masih dalam satu range area yang sama.

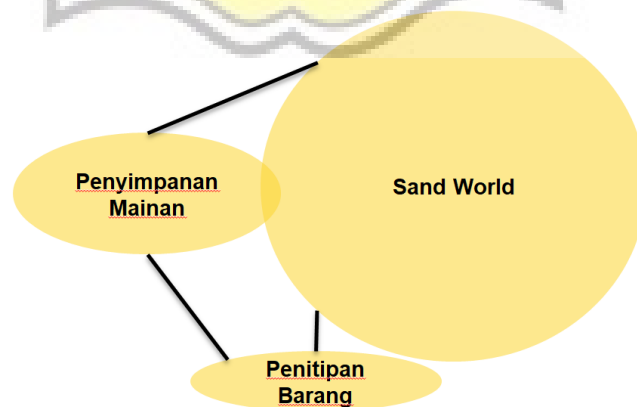


Diagram 3.12 Hubungan Mikro Sand World

Ruang Sand World digambarkan dalam satu area permainan pasir yang luas dengan ruang penyimpanan mainan dan penitipan barang.

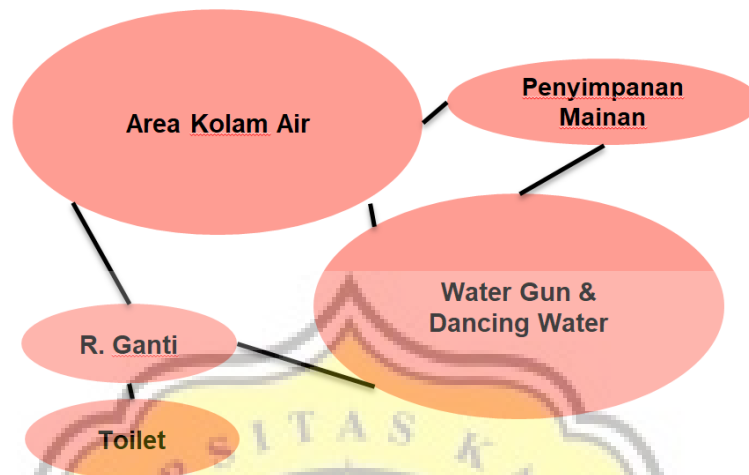


Diagram 3.13 Hubungan Mikro Water Lab

Ruang Water Lab terdiri atas area kolam air dan area water gun & dancing water yang difasilitasi ruang penunjang penyimpanan mainan, ruang ganti dan toilet.

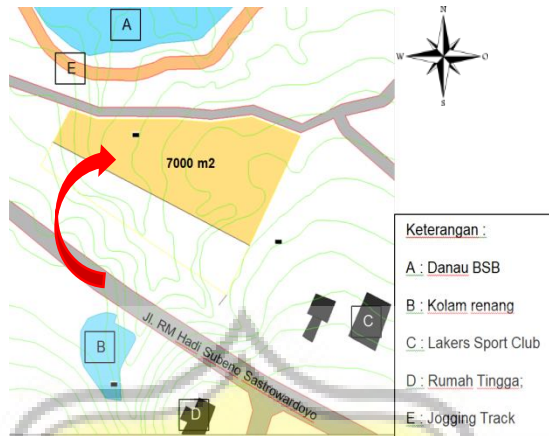


Diagram 3.14 Hubungan Mikro Artestheticz

Ruang Artestheticz merupakan ruang yang didominasi kegiatan eksplorasi seni dengan bermain cat warna dan sebagainya.

3.2 Analisa Tapak

3.2.1 Analisa Pencapaian

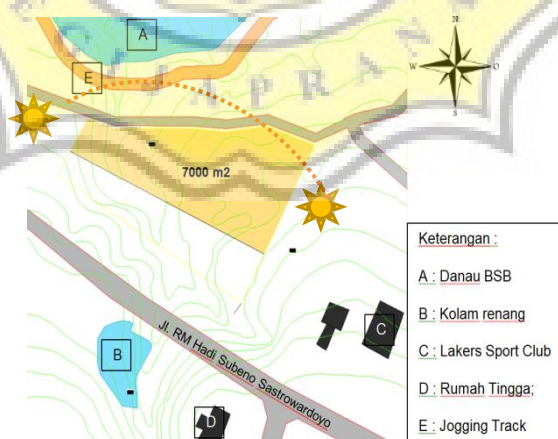


Gambar 3.1. Eksisting Tapak (pencapaian)

(Sumber : Analisa Pribadi)

Akses pencapaian menuju tapak untuk saat ini sudah tersedia, dengan memiliki 2 jalur yang memiliki lebar 6 meter dengan boulevard selebar 4 meter. Moda transportasi yang dapat mencapai lokasi tapak terdiri atas kendaraan pribadi roda dua, roda empat dan transportasi umum.

3.2.2 Analisa Iklim



Gambar 3.2. Eksisting Tapak (iklim)

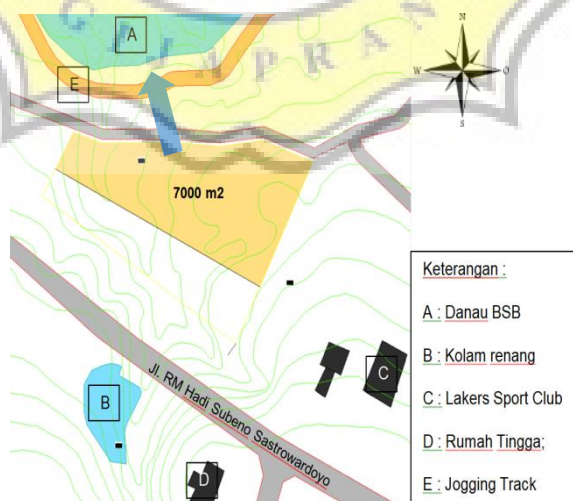
(Sumber : Analisa Pribadi)

Berikut merupakan hasil survey tapak BSB City berdasarkan iklim di tempat :

Keterangan Iklim	Keterangan Waktu				
	08.00	12.00	14.00	18.00	22.00
	24°C	31°C	31°C	26°C	23°C
Kelembapan	66%	45%	46%	72%	79%
Angin dingin	25	32	33	26	23
Kecepatan angin	7 km/h	11 km/h	12 km/h	9 km/h	5 km/h
Titik embun	18	18	19	20	19
Tutupan awan	68%	70%	42%	40%	30%
Tekanan	1013 hPa	1010 hPa	1009 hPa	1010 hPa	1012 hPa
Indeks UV	2	7	6	0	0
Angin langsung	Tenggara	Utara - Timur	Utara	Barat Laut	Selatan

Berdasarkan kondisi ekisting tapak, iklim di tapak mendeskripsikan bahwa waktu terpanas yang nantinya berkaitan dengan penyelesaian iklim makro dan mikro berada di kisaran jam 12.00 – 14.00 WIB. Faktor cuaca dan iklim diatas akan mempengaruhi respon yang diambil dalam penyelesaian penghawaan dan antisipasi bangunan terhadap panas matahari.

3.2.3 Analisa View



Gambar 3.3. Eksisting Tapak (view)

(Sumber : Analisa [Pribadi])

Karena terdapat danau di sisi Utara tapak, dapat dijadikan potensi view bagi wahana bermain, terutama untuk area *outdoomya*.

Foto view diambil dari seberang danau BSB dengan penanda area tapak dibatasi oleh seng. Dapat dikatakan bahwa tapak memiliki karakter berbukit yang menurun ke danau. Sedangkan view diluar itu seperti area hutan pohon karet di sisi Barat tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap kebutuhan view dalam wahana bermain.



Gambar 3.4. Foto situasi tapak dari danau BSB
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

3.3 Analisa Masalah

Tabel 3.5 Analisa masalah tapak

No.	Potensi	Kendala	Faktor yang mempengaruhi	
			Tapak dan lokasi	Ekososbud
1.	Akses menuju tapak sudah tersedia (posisi tapak berada di sebelah Barat BSB Sport Club).	Akses <i>entrance</i> tapak terdapat palang berada di lingkungan perumahan).	Moda transportasi yang digunakan menuju tapak dapat dilalui oleh kendaraan pribadi dan kendaraan umum.	Mempengaruhi penggunaan moda transportasi pribadi dan on line.

2.	Di sekeliling tapak terdapat area perumahan.	-	Zona perumahan yang ada berdekatan dengan zona peruntukkan rekreasi dan olahraga.	Pengaruh orientasi dan kondisi kontekstual bangunan sekitar.
3.	Masih merupakan lahan kosong yang memungkinkan untuk pengembangan wahana bermain.	Lahan terpilih saat ini sedang dalam proses pengerjaan projek (belum diketahui projeknya) yang dipagari oleh seng.	Mobilitas keruangan wahana bermain lebih terasa dan leluasa baik bagian indoor maupun outdoor.	
4.	Di bagian Utara tapak terdapat danau BSB yang dapat dimanfaatkan sebagai <i>eye catcher</i> atau orientasi outdoor bangunan.	Kondisi tapak berkontur yang menurun mengarah ke danau.	Pengolahan outdoor wahana bermain memberi kesan baru dan menambah nilai plus bagi area wahana bermain.	Menambah nilai plus dalam area rekreasi anak dan keluarga.
5.	Karena di lingkungan tapak sudah terbangun bangunan seperti perumahan, sport club dsb, maka utilitas di lingkungan tapak sudah tersedia.	-	Penentuan titik utilitas dalam pembangunan lebih efektif dan efisien karena sudah tersedia.	Menjadikan wahana bermain anak milenial sebagai wahana bermain yang unik dan digemari oleh generasi saat ini.
6.	Karena berdekatan dengan Lakers Sport Club, dapat dijadikan penunjang aktivitas rekreasi dan olahraga bagi orang dewasa dan anak-anak.	Kendala akses penghubung Lakers Sport Club dengan tapak wahana bermain yang berkontur.	Hubungan akses kedua fungsi bangunan antara wahana bermain anak dengan sport club lebih dekat dan saling terkait.	Meningkatkan daya tarik pengunjung yang terintegrasi dengan fasilitas BSB yang telah tersedia.

(Sumber : Analisa pribadi)

3.4 Masalah yang Muncul

Permasalahan yang muncul dalam projek ini terdiri atas beberapa faktor yang saling terkait baik skala makro bangunan maupun mikro bangunan. Permasalahan makro yang diangkat di bab sebelumnya terdapat tiga poin yaitu :

- a. Menerapkan sirkulasi ruang tiap wahana bermain secara efektif dan efisien namun tetap mengutamakan keamanan bagi anak-anak.
- b. Mengkombinasikan konsep milenial terhadap wahana bermain sesuai dengan tipikal permainan yang disediakan.
- c. Menerapkan pendekatan perancangan baru wahana bermain anak dengan tema milenial sesuai dengan kondisi sosial anak-anak masa kini.

Skala makro yang disebutkan meliputi ruang-ruang yang terbentuk dalam area bermain secara luas, konsep keseluruhan dari wahana bermain anak milenial dan pendekatan secara umum mengenai tatanan ruang wahana bermain sesuai dengan tema milenial.

Sedangkan untuk skala mikronya membahas tentang jenis area bermain yang didesain dengan konsep modern dan milenial, tata interior dan eksterior bangunan wahana bermain yang lebih menarik sesuai dengan konsep yang diangkat.

