

BAB V

PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

5.1 Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang diterapkan pada proyek wahana bermain anak ini tidak jauh dari karakteristik generasi milenial yang cukup mendominasi pada saat ini. Karakteristik generasi milenial yang lebih bebas bereksresi dan berpikir *out of the box* menjadi ide dasar yang sangat relevan dalam pendekatan desain wahana bermain anak. Pengaruh penerapan konsep keseluruhan proyek hingga segmen terkecil berupa area bermain yang ada diselaraskan dengan tema yang 'berbau' milenial. Sehingga dapat dikatakan secara universal bahwa jenis permainan yang ada dengan konsep keseluruhan bangunan mengikat jadi satu kesatuan yang berhubungan dengan milenial. Gambaran wahana bermain yang mengikuti perkembangan zaman diikuti dengan penerapan konsep arsitektur yang mengadaptasi karakteristik generasi milenial dan pasca milenial memberikan suasana yang baru serta menyenangkan bagi para pengunjung baik anak-anak maupun orang dewasa. Secara spesifik dari tema milenial akan dijelaskan dalam grafik di bawah ini.

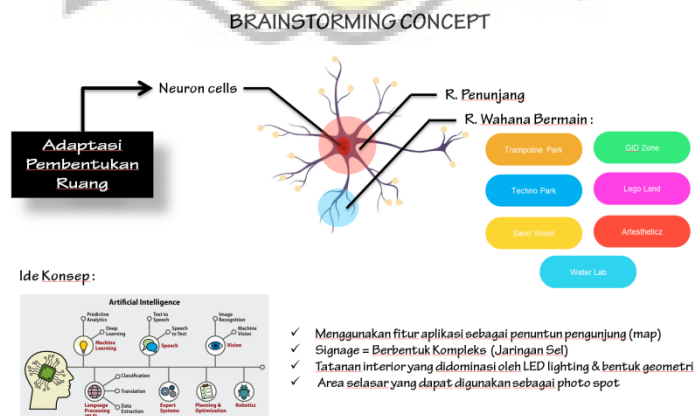


Diagram 5.1 Diagram Konsep Wahana Bermain Milenial

5.2 Landasan Perancangan

Secara umum, landasan perancangan wahana bermain anak didasari konsep utama yaitu milenial yang memiliki sifat *flexible and out of the box*, namun tidak menghilangkan norma budaya dan karakteristik orang Semarang. Dalam hal ini, penjelasan lebih lanjut mengenai konsep detail dengan bagian mikro dan makro bangunan akan disampaikan di sub bab selanjutnya.

1. Tata Ruang Tapak

Tata ruang tapak yang diterapkan dalam proyek wahana bermain anak milenial mengarah pada *single building* yang terbagi menjadi dua area *indoor* dan *outdoor*. Tatanan ruang dalam tapak disesuaikan dengan tema milenial yang bersifat fleksibel dalam aksesibilitas dengan mengadaptasi situasi kontur tapak yang ada.

2. Tata Ruang Bangunan

Secara garis besar, konsep tata ruang bangunan yang diambil dari karakteristik milenial menjadi dasar utama dalam perencanaan dan perancangan wahana bermain. Lebih spesifik ke ruang dalam, tatanan ruang dalam terutama di wahana bermain mengadaptasi konsep milenial berdasarkan tipe permainan yang ada. Karena karakteristik generasi milenial bersifat ekspresif, tidak terikat oleh aturan, gagasan ide yang *out of the box*, digambarkan melalui sirkulasi antar wahana yang didesain menarik, berbeda dan berkesan kekinian. Penerapan sirkulasi tersebut dapat diilustrasikan menggunakan tatanan cluster namun masih saling terkait konsepnya satu sama lain.

Sedangkan untuk sirkulasi bagi ruang-ruang yang digunakan pengelola dan karyawan dirancang seefektif dan seefisien mungkin ketika beraktivitas sesuai dengan *job desk*nya. Salah satu penerapan sirkulasi ini menggunakan tatanan linear di dalam area yang sama khusus pengelola.

Area khusus pengunjung atau pendamping seperti *parent's lounge*, ruang refleksi, foodcourt dan fasilitas pengunjung lainnya terintegrasi menjadi satu area yang dekat dengan area *assembly point* dengan pertimbangan aktivitas yang berlangsung bersifat bebas sesuai keinginan pengunjung akan kemana. Tatanan yang sesuai dengan aktivitas diatas dipilih tatanan radial yang pusatnya adalah area *assembly point*.

3. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan dari wahana bermain ini mengadaptasi bentuk geometri yang ber-segi (segi empat, enam, random) dan kombinasi lengkung untuk menekankan konsep milenial dengan kemasan yang unik, baru dan tentunya fungsional.

4. Struktur Bangunan

Struktur bangunan yang akan dipakai dalam wahana bermain adalah struktur rangka dengan struktur pelingkup berupa bentang lebar sederhana sesuai dengan konsep milenial.

5. Bahan Bangunan

Bahan bangunan yang digunakan bangunan wahana bermain sangat erat dengan material fabrikasi yang cenderung praktis, efektif dan efisien.

6. Wajah Bangunan

Wajah bangunan luar (eksterior) wahana bermain digambarkan sesuai dengan karakteristik generasi milenial yang ekspresif, tidak terikat oleh *style* atau gaya tertentu namun tetap mengikuti kaidah-kaidah arsitektur tropis sesuai dengan konteks lingkungannya.

Sedangkan untuk wajah bangunan dalam (interior) wahana bermain lebih banyak berekspresi dengan *lighting*, permainan bidang geometri dan dinamis yang memberi kesan canggih dan kekinian.

7. Utilitas Bangunan

Faktor yang harus dipertimbangkan dalam wahana bermain secara global adalah sistem keamanan dan keselamatan terhadap objek permainan yang beresiko akan kebakaran, zat kimia, dan kendala teknis dalam area permainan.

