

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisa Masalah

4.1.1 Masalah fungsi bangunan dengan aspek pengguna

Pengguna utama bangunan adalah pengunjung dan pengelola. Pengunjung terdiri dari masyarakat umum dan komunitas *action figure*. Masyarakat umum yang berkunjung datang dari berbagai usia sehingga memiliki kegiatan yang berbeda-beda di dalam bangunan.

Anak usia 8 tahun akan cepat merasa bosan jika hanya diajak ke ruang-ruang utama di *Action Figure Clubhouse*. Selain itu, anak usia 8 tahun masih tergolong anak yang aktif untuk mencari hiburan.

Anak usia 13 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga akan tertarik untuk melakukan aktivitas yang baru. Rasa ingin tahu yang tinggi jika belum terpuaskan akan membuat anak-anak di usia 13 tahun, melakukan hal yang sama berulang-ulang hingga pada akhirnya merasa puas. Anak usia 13 tahun yang datang ke *Action Figure Clubhouse* memiliki rasa penasaran yang tinggi akan cara merakit *action figure*.

Usia 20 tahun keatas ada yang tertarik melakukan sesuatu ada pula yang tidak tertarik. Untuk yang berusia 20 tahun keatas, bagi yang tidak tertarik dengan *Action Figure Clubhouse*, tetapi mereka diminta untuk mengantarkan dan menjemput anggota keluarga mereka ke *Action Figure Clubhouse* akan memilih untuk hanya mengantarkan lalu pulang beristirahat di rumah setelah itu baru pergi menjemput, jika jarak rumah ke *Action Figure Clubhouse* cukup dekat. Namun untuk yang berjarak jauh akan lebih memilih menunggu daripada menghabiskan waktu di jalan. Jika hanya menunggu diluar *Action Figure Clubhouse* akan cepat merasa bosan dan ingin untuk segera pergi.

Untuk usia 20 tahun keatas yang tertarik dengan *action figure* akan banyak menghabiskan waktu mereka di *Action Figure Clubhouse*. Namun, usia 20 tahun keatas memiliki daya tahan tubuh yang berbeda-beda. Ada yang mudah Lelah, ada pula yang tidak cepat lelah ketika melakukan aktivitas di *Action Figure Clubhouse*.

Kenyamanan dan ketertarikan pengunjung akan *action figure* yang di pameran di ruang display dapat mempengaruhi dari penataan *action figure* di ruang display. Ketertarikan

pengunjung yang berbeda-beda dipengaruhi oleh ukuran dan karakter *action figure* yang ditampilkan di ruang display.

Pengelola bertugas untuk mengelola clubhouse baik dalam administrasi hingga perawatan barang-barang koleksi dan bangunan.

Secara garis besar, desain bangunan harus dapat mewadahi kegiatan hiburan yang direncanakan. Kegiatan penunjang yang ada juga harus diwadahi dalam desain bangunan

4.1.2 Masalah fungsi bangunan dengan tapak

Tapak memiliki bentuk yang relatif berbentuk persegi. Dengan luas tapak sebesar 8.513 m². Berdasarkan peraturan RTDRK Semarang, regulasi yang berlaku pada tapak yaitu GSB sepanjang 23m diukur dari as jalan, dengan RTH maksimal 20% dan KDB maksimal sebesar 60% dari total luas tapak. Untuk itu perencanaan lantai dasar harus benar-benar efektif untuk memenuhi kebutuhan dan mengikuti regulasi yang berlaku.

Orientasi tapak sendiri menghadap ke arah timur. Lingkungan alami tapak sudah berubah karena pembangunan ruko-ruko yang berdiri di atas tapak. Tidak terdapat vegetasi yang menjadi peneduh atau pun penghijauan pada tapak sehingga perlu ada nya rencana untuk penempatan vegetasi di tempat-tempat tertentu pada tapak untuk menjadi peneduh maupun penghijuan pada area tapak.

4.1.3 Masalah fungsi bangunan dengan lingkungan di luar tapak

Lokasi tapak yang berada di Jalan Madukoro Raya masuk ke dalam BWK III yang merupakan kawasan pengembangan perdagangan dan jasa. Di sekitar area tapak merupakan bangunan ruko-ruko yang terdiri dari 1 hingga 4 lantai. Selain itu terdapat permukiman yang berupa kompleks perumahan yang berada di sisi sebelah barat tapak.

Data yang didapat dari BPBD daerah di sekitar tapak merupakan daerah rawan bencana banjir. Hal ini dikarenakan adanya penurunan tanah yang terjadi, dan seringkali terjadi genangan air ketika terjadi hujan yang tidak terlalu deras.

4.1.4 Masalah fungsi bangunan, lingkungan, tapak dan topik yang akan diangkat

Topik yang diangkat yaitu *high tech*, dimana desain bangunan merupakan implementasi dari kecanggihan teknologi masa kini yang erat dengan kehidupan generasi masa kini. Hal ini juga berhubungan dengan fungsi bangunan yang menjadi tempat hiburan dan wadah bagi komunitas *action figure* yang memiliki target pengunjung dari kaum muda.

Pengimpletasian kecanggihan teknologi masa kini harus sesuai dengan fungsi bangunan dan dapat meningkatkan rasa nyaman dan aman dari pengunjung yang datang untuk melakukan kegiatan di dalam bangunan.

4.2 Identifikasi Permasalahan

Pada bangunan *Action Figure Clubhouse* harus mampu menampilkan penataan dan suasana dari setiap barang yang ditampilkan. Hal ini menjadi salah satu masalah utama yang harus diselesaikan. Luas ruangan, penataan lampu dan warna berperan penting dalam pembentukan, penataan dan suasana yang dimunculkan dalam ruang display maupun ruang perlombaan. Selain itu interaksi antara pengguna dengan barang-barang yang ada di dalam *Action Figure Clubhouse* juga menjadi masalah utama. Pengguna dapat melihat dan berfoto dengan barang-barang yang menjadi koleksi *Action Figure Clubhouse*. Barang-barang koleksi yang ada dilarang untuk dipegang langsung oleh pengguna dengan pemberian batas tertentu pada barang-barang koleksi, terutama barang-barang koleksi yang berskala 1:1.

Keberadaan bangunan di lokasi tapak tentu menambah beban lalu lintas tapak. Beban tersebut berupa penambahan jumlah pengguna jalan di sekitar tapak, yang dapat menjadi salah satu sumber kemacetan. Keberadaan bangunan ini juga dapat menimbulkan parkir liar jika tidak disediakan area parkir yang memadai.

4.3 Pernyataan Masalah

Masalah yang paling dominan dan spesifik yang akan diwujudkan dalam rancangan *Action Figure Clubhouse* di Semarang antara lain :

1. Bagaimana fasilitas yang dibutuhkan agar dapat menarik minat pengunjung ke *Action Figure Clubhouse* ?
2. Bagaimana penataan koleksi mempengaruhi dari perancangan bangunan *Action Figure Clubhouse*?
3. Bagaimana wujud bangunan dapat menampilkan fungsi dan kegiatan yang ada di dalam bangunan *Action Figure Clubhouse*?

