

## BAB IV PENELUSURAN MASALAH

### 4.1 Analisa Masalah

#### 4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Tabel 4. 1 Masalah fungsi bangunan dengan pengguna

Pengguna	Pengelola	Properti	Pengunjung
Fungsi Bangunan			
Melestarikan Warisan Bledug Kuwu	V	V	
Pameran	V	V	V
Informasi	V	V	V

Sumber : Analisis Pribadi

Bangunan berbasis informasi dengan penggunanya adalah pengelola, pengunjung dan properti didalamnya. Dilihat dari segi aktivitasnya, bangunan memerlukan pemisahan area dengan fungsi yang berbeda sehingga masing-masing fungsi dapat terlaksana dengan maksimal, hal tersebut juga memudahkan dalam sirkulasi pengguna bangunan.

Bangunan pusat informasi yang berada dalam kawasan wisata yaitu wisata Bledug Kuwu tidak memiliki jumlah pengunjung yang stabil, dimana bidang pariwisata pengunjung akan dalam puncak keramaian ketika hari libur. Pengunjung pada Pusat informasi terdiri dari pengunjung tetap dan pengunjung sementara.

Pusat informasi bertujuan untuk memberikan informasi mengenai Bledug Kuwu, khususnya dalam hal sejarah, legenda, garam dan geografi. Hal tersebut membuat bangunan diharuskan menyediakan fasilitas untuk menunjang informasi ditampung dengan baik dan disajikan dengan efektif juga efisien. Dalam memberikan

informasi yang maksimal dibutuhkan pengumpulan dan penyediaan properti penunjang galeri, dimana properti merupakan barang yang sangat dijaga dan dirawat, hal tersebut memengaruhi penentuan area bagi properti untuk disimpan juga sirkulasi bagi properti untuk keluar masuk pusat informasi.

Tapak berada dekat dengan area permukiman warga, dimana beberapa warga juga memanfaatkan air dari Bledug Kuwu untuk membuat garam atau biasa disebut juga petani garam. Pada kondisi ini dapat dikembangkan sehingga terjadi simbiosis mutualisme antara pusat informasi dan masyarakat sekitar. Masyarakat dapat dipekerjakan sebagai karyawan pusat informasi, dimana masyarakat sekitar sudah memiliki dasar pengetahuan mengenai Bledug Kuwu.

#### 4.1.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

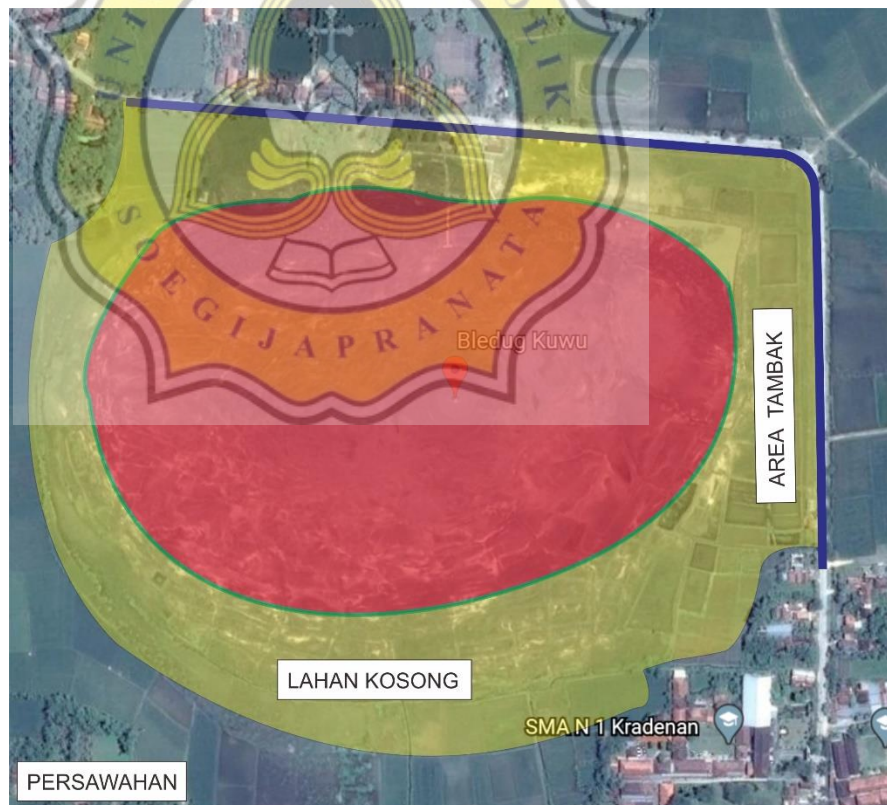
Tabel 4. 2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

Tapak	Kebisingan	Iklm Mikro	Aksesibilitas
<b>Fungsi Bangunan</b>			
Melestarikan Warisan Bledug Kuwu			V
Pameran	V	V	V
Informasi	V	V	V

Sumber : Analisis Pribadi

- a. Potensi
  1. Lokasi tapak berada di pinggir jalan raya, sehingga akses menuju tapak sangat mudah dan bangunan dapat terlihat jelas dari luar tapak.
  2. Terdapat sedikit bangunan pada area tapak sehingga pemandangan menuju pusat fenomena alam Bledug Kuwu tidak terhalangi.
  3. Bledug Kuwu memiliki luas tapak  $\pm 45h$

- b. ` Kendala yang ada di lingkungan tapak, yaitu :
1. Tapak memiliki jenis tanah *alluvial plains* (tanah mengendap) dimana semakin dekat dengan letupan maka semakin tidak stabil.
  2. Suhu di siang hari 26°-36°C namun yang dirasakan pada kulit hingga 38°C pada musim panas.
  3. Tapak gersang, karena sumber air pada area tapak merupakan air asin membuat tumbuhan sukar tumbuh.
  4. Tidak semua area pada tapak boleh dibangun. Area berwarna merah merupakan pusat dari Bledug Kuwu dimana memiliki keadaan tanah berlumpur sehingga membuatnya tidak stabil. Area berwarna kuning merupakan area yang dapat dibangun dan dapat ditumbuhi vegetasi.



Gambar 4. 1 Area boleh dan tidak untuk dibangun

Sumber. Analisis pribadi

### **4.1.3 Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar**

#### **Tapak**

Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu merupakan bangunan penunjang wisata alam Bledug Kuwu. Dilihat dari segi ekonomi, adanya Pusat Informasi dapat membantu menaikkan perekonomian masyarakat sekitar dengan bertambahnya fasilitas dalam Bledug Kuwu maka akan menarik jumlah wisatawan berkunjung. Sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan masyarakat sekitar untuk berjualan produknya. Pusat Informasi dalam pengoperasian juga akan merekrut masyarakat sekitar sebagai karyawan dimana masyarakat sudah memiliki dasar pengetahuan mengenai Bledug Kuwu sehingga terjadi simbiosis mutualisme antara pusat informasi dan sumber daya manusia disekitarnya.

Pusat informasi dirancang untuk mengangkat wisata Bledug Kuwu dengan menghadirkan informasi sejarah, legenda, garam, geografi yang dinarasikan ke dalam bangunan. Hal tersebut dapat meningkatkan potensi pengembangan obyek wisata daerah dan pendapatan daerah.

Pusat informasi secara arsitektur menarasikan cerita legenda kedalam bangunan untuk memberikan gambaran yang lebih eksplisit bagi pengguna, sehingga memunculkan identitas khusus bagi Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu. Penerapan arsitektur yang menarasikan cerita kedalam sebuah bangunan menjadi tantangan dengan memberikan fasilitas informasi dan menggambarkan informasi yang dikandungnya dalam bangunan secara langsung, namun tidak merusak lingkungan disekitar tapak.

#### 4.1.4 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Kenyamanan Pengguna

##### b. Aspek Perilaku/Psikologi

Tabel 4. 3 Aspek perilaku/psikologi

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
1	Pandangan	-Pencahayaannya yang baik dalam kegiatan mengamati benda di galeri dan berkegiatan dalam bangunan.	x	
2	Pendengaran	-Ketenangan dalam menikmati benda pada galeri -Iringan musik tradisional dalam galeri untuk membangun suasana	Secara psikologis Suara yang terlalu bising berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna galeri	Penataan ruang dapat mengurangi kebisingan dari luar bangunan. Penambahan bidang mampu menurunkan tingkat kebisingan dari luar.
3	Penciuman	-Bau pengap dari benda yang sudah lama mengganggu pengunjung	Secara psikologis mengganggu fokus pengguna.	Pengaturan tata ruang dan tata letak barang untuk meminimalisir bau yang timbul.
4	Pernafasan	-Kebutuhan terhadap udara segar bagi pengunjung pada ruang galeri	x	
5	Suhu	-Kebutuhan pengaturan suhu untuk menjaga benda dalam galeri	x	
6	Kelembaban	-Kebutuhan pengaturan kelembaban untuk menjaga benda dalam galeri dari jamur	x	

Sumber. Analisa pribadi

c. Aspek Sosial, Budaya, dan Usia

Tabel 4. 4 Aspek sosial, budaya dan usia

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
1	Pandangan	- Pencahayaan yang baik dalam kegiatan mengamati benda di galeri dan berkegiatan dalam bangunan.	Kendala terhadap pengguna yang memiliki kendala pada penglihatan.	Pengaturan pencahayaan pada ruangan untuk memberikan kenyamanan visual.
2	Pendengaran	- Ketenangan dalam menikmati benda pada galeri - Iringan musik tradisional dalam galeri untuk membangun suasana	Kendala bagi pengguna yang memiliki masalah pendengaran.	Penataan sumber suara bagi ruang galeri agar tidak terlalu mengganggu namun masih dapat didengar dengan baik.
3	Penciuman	- Bau pengap dari benda yang sudah lama mengganggu pengunjung	Kendala terhadap pengunjung	Sistem penghawaan yang baik mampu mengurangi pengap pada ruangan oleh benda galeri.
4	Pernafasan	- Kebutuhan terhadap udara segar bagi pengunjung pada ruang galeri	Bau pengap dari benda yang sudah lama mengganggu pengunjung	Sistem penghawaan yang baik mampu mengurangi pengap pada ruangan oleh benda galeri. Sistem pengaturan spasial yang baik.
5	Suhu	- Kebutuhan pengaturan suhu untuk menjaga benda dalam galeri	Suhu yang terlalu tinggi atau terlalu tinggi berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna.	Mengatur suhu dalam ruang galeri sesuai ketentuan.
6	Kelembaban	- Kebutuhan pengaturan kelembaban untuk menjaga benda dalam galeri dari jamur	Kelembaban yang terlalu tinggi dapat mengancam kondisi benda galeri	Pengaturan tingkat kelembaban yang dimasukkan dalam ruang galeri galeri. Pengaturan sirkulasi udara yang baik

Sumber. Analisa pribadi

d. Aspek Gaya Hidup dan Religiusitas

Tabel 4. 5 Aspek gaya hidup dan religiusitas

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
1	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pencahayaan yang baik dalam kegiatan mengamati benda di galeri dan berkegiatan dalam bangunan.</li> <li>- Kebutuhan visual yang menarik bagi pengunjung.</li> </ul>	Visual yang indah dan teratur dapat menarik interest pengunjung	Penataan ruang mampu menambah nilai keindahan. Desain pada interior dan eksterior bangunan dapat menjadi point of interest bangunan.
2	Pendengaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketenangan dalam menikmati benda pada galeri</li> <li>- Iringan musik tradisional dalam galeri untuk membangun suasana</li> </ul>	x	
3	Penciuman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bau pengap dari benda yang sudah lama mengganggu pengunjung</li> </ul>	x	
No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
4	Pernafasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebutuhan terhadap udara segar bagi pengunjung pada ruang galeri</li> </ul>	x	
5	Suhu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebutuhan pengaturan suhu untuk menjaga benda dalam galeri</li> </ul>	x	
6	Kelembaban	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebutuhan pengaturan kelembaban untuk menjaga benda dalam galeri dari jamur</li> </ul>	x	

Sumber. Analisa pribadi

#### 4.1.5 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Keselamatan Pengguna

##### a. Aspek Sosial, Budaya dan Usia

Tabel 4. 6 Aspek sosial, budaya dan usia

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
1	Bencana Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang dalam bangunan pusat informasi menuntut adanya keamanan terhadap bencana.</li> <li>- Sistem sirkulasi mempunyai kemampuan untuk mengevakuasi pengguna.</li> <li>- Benda sejarah memerlukan keamanan dari bencana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hambatan bagi pengguna anak-anak dan lansia dalam evakuasi dari bencana</li> <li>- Hambatan bagi banyaknya benda dalam evakuasi dari bencana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masalah penataan zona ruang agar dapat evakuasi dengan cepat.</li> <li>- Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi</li> </ul>
2	Kepanikan/ Kerusuhan	x	x	
3	Kebakaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang dalam bangunan menuntut adanya keamanan terhadap kebakaran.</li> <li>- Sistem sirkulasi mempunyai kemampuan untuk mengevakuasi pengguna.</li> <li>- Benda sejarah kebudayaan memerlukan keamanan dari kebakaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hambatan bagi pengguna anak-anak dan lansia dalam evakuasi dari bencana</li> <li>- Hambatan bagi banyaknya benda dalam evakuasi dari bencana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masalah penataan zona ruang agar dapat evakuasi dengan cepat.</li> <li>- Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi</li> </ul>
4	Gangguan Kejahatan	- Ruang galeri dan ruang pengelola memerlukan keamanan dari pencurian dan gangguan kejahatan	x	
5	Keracunan	- Ruang harus terbebas dari racun yang disebabkan oleh kebakaran dan bahan bangunan juga bahan perawatan benda pameran	x	



No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
6	Jatuh/ Terpeleset	- Ruang harus aman untuk menghindari jatuh atau terpeleset akibat lantai licin dan sebab lainnya, khususnya bagi anak-anak dan lansia.	- Perilaku lansia yang sudah tidak seimbang - Perilaku anak yang dinamis	- Tidak memakai lantai yang cenderung licin. - Menggunakan pengaman pada dinding dan lantai untuk mengurangi tingkat cedera pada pengguna.
7	Penglihatan (seeing)	- Seluruh ruang dalam galeri membutuhkan keamanan manusia dan barang.	- Perilaku lansia yang sudah tidak seimbang - Perilaku anak yang dinamis	- Penataan sistem sirkulasi untuk menjaga keselamatan pengguna.

Sumber. Analisa pribadi

b. Aspek Psikologi/Perilaku

Tabel 4. 7 Aspek psikologi/perilaku

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
1	Bencana Alam	- Ruang dalam bangunan menuntut adanya keamanan terhadap bencana. - Sistem sirkulasi mempunyai kemampuan untuk mengevakuasi pengguna. - Benda sejarah memerlukan keamanan dari bencana	- Hambatan bagi pengguna yang memiliki perilaku berbeda terhadap bencana dan proses evakuasi bencana.	- Masalah penataan zona ruang agar dapat evakuasi dengan cepat. - Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi
2	Kepanikan/ Kerusuhan	- Sistem evakuasi mempunyai kemampuan untuk keamanan pengguna.	- Hambatan bagi pengguna yang memiliki perilaku berbeda terhadap bencana dan	- Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi.

			proses evakuasi bencana.	- Pemisahan sirkulasi keselamatan bagi pengguna difabel.
No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
3	Kebakaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang dalam bangunan menuntut adanya keamanan terhadap kebakaran.</li> <li>- Sistem sirkulasi mempunyai kemampuan untuk mengevakuasi pengguna.</li> <li>- Benda sejarah kebudayaan memerlukan keamanan dari kebakaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hambatan bagi pengguna anak-anak dan lansia dalam evakuasi dari bencana</li> <li>- Hambatan bagi banyaknya benda dalam evakuasi dari bencana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masalah penataan zona ruang agar dapat evakuasi dengan cepat.</li> <li>- Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi</li> </ul>
4	Gangguan Kejahatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang galeri dan ruang pengelola memerlukan keamanan dari pencurian dan gangguan kejahatan</li> </ul>	x	
5	Keracunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang harus bebas dari racun yang disebabkan oleh kebakaran dan bahan bangunan juga bahan perawatan benda</li> </ul>	x	
6	Jatuh/ Terpeleset	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang harus aman untuk menghindari jatuh atau terpeleset akibat lantai licin dan sebab lainnya, khususnya bagi anak-anak dan lansia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perilaku lansia yang sudah tidak seimbang</li> <li>- Perilaku orang berkebutuhan khusus</li> <li>- Perilaku anak yang dinamis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan pengaman pada dinding dan lantai untuk mengurangi tingkat cedera pada pengguna.</li> <li>- Tata letak perabot yang mudah diawasi dan diamati.</li> </ul>
7	Penglihatan (seeing)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seluruh ruang dalam galeri membutuhkan keamanan manusia dan barang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perilaku lansia yang sudah tidak seimbang</li> <li>- Perilaku anak yang dinamis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penataan sistem sirkulasi untuk menjaga keselamatan pengguna.</li> </ul>

Sumber. Analisa pribadi

c. Aspek Gaya Hidup dan Religiusitas

Tabel 4. 8 Aspek gaya hidup dan religiusitas

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
1	Bencana Alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang dalam bangunan menuntut adanya keamanan terhadap bencana.</li> <li>- Sistem sirkulasi mempunyai kemampuan untuk mengevakuasi pengguna.</li> <li>- Benda sejarah memerlukan keamanan dari bencana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hambatan bagi pengguna yang memiliki perilaku berbeda terhadap bencana dan proses evakuasi bencana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masalah penataan zona ruang agar dapat evakuasi dengan cepat.</li> <li>- Tata letak perabot yang aman, mudah dievakuasi namun masih memiliki sisi artistik.</li> </ul>
2	Kepanikan/ Kerusakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem evakuasi mempunyai kemampuan untuk keamanan pengguna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hambatan bagi pengguna yang memiliki perilaku berbeda terhadap bencana dan proses evakuasi bencana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi.</li> <li>- Pemisahan sirkulasi keselamatan bagi pengguna difabel.</li> </ul>
3	Kebakaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang dalam bangunan menuntut adanya keamanan terhadap kebakaran.</li> <li>- Sistem sirkulasi mempunyai kemampuan untuk mengevakuasi pengguna.</li> <li>- Benda sejarah memerlukan keamanan dari kebakaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hambatan bagi pengguna anak-anak dan lansia dalam evakuasi dari bencana</li> <li>- Hambatan bagi banyaknya benda kebudayaan dalam evakuasi dari bencana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masalah penataan zona ruang agar dapat evakuasi dengan cepat.</li> <li>- Perencanaan sistem struktur yang mampu memperlambat keruntuhan untuk memperpanjang waktu evakuasi</li> </ul>
4	Gangguan Kejahatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang galeri dan ruang pengelola memerlukan keamanan dari pencurian dan gangguan kejahatan</li> </ul>	x	

No	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik (Manusia, Benda Hidup Dan Benda Mati)		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Dan Kendala	
5	Keracunan	- Ruang harus terbebas dari racun yang disebabkan oleh kebakaran dan bahan bangunan juga bahan perawatan benda	x	
6	Jatuh/ Terpeleset	- Ruang harus aman untuk menghindari jatuh atau terpeleset akibat lantai licin dan sebab lainnya, khususnya bagi anak-anak dan lansia.	- Perilaku lansia yang sudah tidak seimbang - Perilaku orang-orang berkebutuhan khusus - Perilaku anak yang dinamis	- Menggunakan pengaman pada dinding dan lantai untuk mengurangi tingkat cedera pada pengguna.
7	Penglihatan (seeing)	- Seluruh ruang dalam galeri membutuhkan keamanan manusia dan barang.	- Perilaku lansia yang sudah tidak seimbang - Perilaku anak yang dinamis	- Tata letak perabot yang aman namun masih memiliki sisi artistik.

Sumber: Analisa pribadi

#### 4.2 Identifikasi Permasalahan

Melalui analisis yang telah dilakukan, maka dapat diketahui permasalahan yang muncul sebagai berikut :

- a. Bagaimana Pusat Informasi mengeksplor cerita legenda untuk diceritakan secara eksplisit dalam perancangan bangunan mulai dari bentuk, material, tekstur, warna.
- b. Bangunan terdiri dari ruang publik, privat dan servis dimana masing-masing zona memiliki ruang yang memerlukan sirkulasi dan penataan yang efektif dan efisien namun juga dapat memberikan cerita pada ruang dalam bangunan.
- c. Bangunan berfungsi sebagai pusat informasi dimana kegiatan didalamnya melibatkan aktivitas dari pengguna dan ruangan. Hal tersebut memerlukan penataan yang tepat sehingga setiap aktivitas dapat berjalan dengan baik dan optimal.

### 4.3 Pernyataan Masalah

- a. Bagaimana desain bangunan Pusat Informasi sejarah legenda yang menarasikan cerita dari legenda asal usul Bledug Kuwu?
- b. Bagaimana cara menerapkan sirkulasi, bentuk massa, struktur, material dan penataan ruang dalam bangunan Pusat Informasi agar terjadi kesinambungan cerita antar ruangan?
- c. Bagaimana menciptakan interaksi antara pengguna dengan ruang di sekitarnya sehingga membentuk sebuah narasi?
- d. Bagaimana menerapkan bangunan untuk menjaga lingkungan dengan tidak mengabaikan kebutuhan?

