

BAB IV

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisa Masalah

4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Arena berkuda BSB memiliki 2 jenis pengguna yaitu manusia dan kuda. Tujuan utama berdirinya proyek ini untuk dapat menjadi tempat berkompetisi olahraga berkuda sehingga komunitas berkuda di Jawa tengah memiliki tempat sendiri untuk digunakan. Kompetisi berkuda memerlukan kondisi kuda yang baik dan sehat, tidak boleh ada nya kecacatan sedikit pun pada kuda, sedikit darah yang keluar dari kuda juga membuat kuda menjadi tidak layak bertanding, kondisi kuda sangat dipengaruhi dari berbagai macam keadaan seperti contohnya pada makanan, kondisi cuaca, bentuk kandang, privasi kuda yang terganggu, dan lain lain.

Pada manusia sendiri, memerlukanya beberapa ruang khusus disaat kompetisi untuk memisahkan jalur atlet dengan pengunjung, dan memberikan ruang VIP khusus untuk pengunjung atau tamu istimewa yang datang menonton. Lalu tentunya sirkulasi sendiri juga harus diperhatikan antar manusia, supaya terdapat adanya batasan namun tidak terlalu mencolok. Sirkulasi juga digunakan untuk kendaraan baik di dalam arena ataupun di luar arena, di dalam arena seperti truk pengangkut kuda, harus ada jalur yang tidak mengganggu antar pengunjung dan truk, dan memperhatikan jalur sirkulasi truk kotoran kuda.

4.1.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Tapak

a. Potensi

Lokasi yang diambil yaitu berada di BSB City, alasan dipilih nya lokasi bsb dikarenakan, lokasi yang merupakan kota satelit terbesar di

Semarang, dan BSB juga memiliki lokasi yang strategis, baik dari akses nya yang mudah dan dari segi geografis. Daerah tapak rata rata tidak memiliki kontur yang ekstrim sehingga sangat mudah dalam membangun lapangan equestrian.

b. Kendala

Banyaknya aktifitas pembangunan yang memungkinkan timbul debu yang mengganggu kesehatan kuda, dan kondisi geografis yang panas sangat perlu diperhatikan juga untuk kesehatan kuda agar tidak dehidrasi.

4.1.3 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Lingkungan

a. Potensi

Kondisi lingkungan tergolong asri dikarenakan batas tapak bagian utara dan timur laut merupakan kawasan hutan karet. BSB merupakan kota satelit terbesar di Semarang sehingga sering dijadikan tempat wisata oleh masyarakat semarang. Dan kedepannya terdapat Mall di seberang tapak. Akses menuju tol juga dekat hanya berjarak 94 km, dan berjarak 16,3 km dengan bandara Ahmad Yani Semarang.

b. Kendala

Kondisi lingkungan memiliki suhu paling tinggi mencapai 35°C sehingga sangat di perhatikan untuk kesehatan kuda itu sendiri agar tidak terjadi dehidrasi saat di dalam kandang maupun saat latihan, dan dapat menimbulkan rusaknya tanaman vegetasi di dalam dan di sekitar tapak.

4.2 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah dibagi menjadi dua pengguna yaitu kuda dan manusia, mengingat kuda merupakan asset utama arena berkuda maka perlu adanya penyesuaian dan permasalahan yang harus ditanggulangi demi menjaga kesehatan dan kualitas kuda.

Tabel 4.1 Pengguna-Kenyamanan : aspek higienitas Arena Stable

NO	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Kendala	
1	Penglihatan	Pencahayaan di area stable	Area stable tidak boleh terkena matahari langsung	Mengatur orientasi bangunan agar tidak terkena sorot matahari langsung.
2	Pendengaran	Area Stable tidak boleh terkena berisik dari luar Area karantina kuda juga tidak boleh berisik	Kuda butuh wilayah privasi karena menghindari paranoid dari kuda tersebut.	Pemilihan material yang kedap suara Peletakan area stable tidak dekat keramaian
3	Penciuman	X	X	X
4	Pernafasan	Kuda dapat bernafas dengan nyaman	Ruangan yang tertutup akan membuat kuda mudah stress, dan susah nafas	Pemberian bukaan ventilasi pada kandang kuda dan area stable
5	Suhu	Area Stable harus memiliki suhu yang stabil untuk kuda	Kuda bisa dehidrasi saat kepanasan, dan terkena flu saat kedinginan.	Pemberian pendingin buatan seperti kipas pada setiap kandang Pemilihan material alas yang hangat untuk kuda
6	Kelembapan	Area stable jangan sampai lembab begitu juga dengan	X	X

		asrama		
--	--	--------	--	--

Tabel 4.2 Pengguna-Kenyamanan : aspek higienitas pada pengguna manusia

NO	Aspek Kenyamanan	Aspek Pengguna Spesifik		Masalah
		Tuntutan Persyaratan	Potensi Kendala	
1	Penglihatan	Pencahayaan yang cukup pada seluruh area.	Pengehematan energi buatan cahaya	Pemberian bukaan cahaya alami pada setiap bangunan yang membutuhkan intensitas cahaya tinggi.
2	Pendengaran	X	X	X
3	Penciuman	Pengunjung dan atlit tidak terganggu oleh bau kuda	Area asrama tidak boleh terkena bau dari kotoran kuda, dan kuda itu sendiri Area makan pengunjung tidak boleh terkena aroma kuda	Peletakan tata bangunan asrama dan area makan pengunjung tidak dekat dari kandang kuda.
4	Pernafasan	Pengunjung, pengelola, dan atlit dapat bernafas dengan lancar dan lega	X	X
5	Suhu	Memaksimalkan udara alami sebagai penghawaan	Area pengelola dan intensitas kerjanya tinggi wajib menggunakan penghawaan buatan seperti ac Area tribun tidak selalu ada pengunjung ramai. Area koridor asrama memerlukan sirkulasi udara alami agar lebih hemat energi	Memberikan area semi outdoor untuk area Lobby Memberikan area terbuka untuk koridor

6	Kelembapan	Menghindari hawa lembap untuk ruang tertutup.	Area gudang pakan kuda bisa busuk jika suasana terlalu lembab	Memberikan bukaan ventilasi udara untuk area gudang
---	------------	---	---	---

4.2.1 Masalah Arsitektur

Berdasarkan analisis yang sudah dikaji, banyak timbul permasalahan arsitektural seperti halnya dengan menentukan studi tata letak bangunan yang berguna untuk perkembangan kuda, di mana kuda sendiri memerlukan tempat yang lebih privat dan tidak terkena banyak asap kendaraan yang lewat, dan memperhatikan iklim mikro yang terdapat di tapak sehingga bentuk dan tatanan bangunan bisa menyesuaikan. Jarak antara tribun dan lapangan juga wajib dipertimbangkan karena, disaat berkompetisi atau latihan tidak hanya manusia yang harus berkonsentrasi namun kuda pun juga harus berkonsentrasi seperti disaat melakukan tunggangan serasi.

Berdasarkan permasalahan dan hasil analisa yang sudah di ambil, berikut penjabaran permasalahan arsitektural. Antara lain :

- Bagaimana tata bentuk yang akan di lakukan supaya dapat memberikan penataan yang efektif dan bisa lebih hemat energi ?
- Bagaimana cara merancang sirkulasi yang baik bagi pengunjung biasa dan pengunjung VIP ?
- Bagaimana menerapkan green arsitektur untuk seluruh arena berkuda BSB ?

4.2.2 Masalah Non Arsitektur

Masalah non arsitektur terletak pada permasalahan perawatan kuda tersebut, dikarenakan kuda yang menjadi asset utama arena berkuda wajib juga diberi fasilitas yang memadai dikarenakan kuda kompetisi harus memiliki kondisi yang prima dan selalu siap disaat ada kompetisi. Kuda rawan terkena penyakit, penyakit nya pun beragam seperti halnya dengan

manusia, biasanya kuda mudah paranoid sehingga bagaimana caranya stable dapat memberikan kesan yang positif bagi kuda. Sehingga dari permasalahan diatas dapat terbentuk permasalahan non arsitektu sebagai berikut,

- Bagaimana menjaga kesehatan kuda agar tetap prima dan selalu siap mengikuti kompetisi ?
- Bagaimana cara mengorganisasi masalah pengolahan feses agar tidak terbuang dan dapat digunakan kembali ?

4.3 Pernyataan Masalah Dominan

Permasalahan dominan merupakan permasalahan yang akan dibahas hingga menuju desain, dijabarkan melalui permasalahan di atas masalah dominan yang terdapat di area berkuda BSB ini merupakan permasalahan bagaimana cara perawatan untuk kuda, baik itu kuda lokal maupun non lokal.

Penentuan masalah dominan yang akan dibahas yaitu :

- Bagaimana cara memberikan tata bentuk bangunan yang paling efektif untuk kuda dan manusia?
- Bagaimana cara menyesuaikan bentuk bangunan dengan iklim mikro wilayah BSB ?
- Bagaimana cara menerapkan green arsitektur kepada seluruh arena berkuda di BSB ?