

BAB IV

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisa Masalah

4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Nilai historis dan kelangkaan barang antik di pasaran membuat nilainya menjadi tinggi. Hal ini berpengaruh terhadap tingkat keamanan di dalam bangunan.

Barang antik memiliki karakteristik khas dengan bentuknya yang dinamis dan kaya ornamen. Karakter ini mampu membentuk suasana khas di sekitarnya, namun tanpa elemen pelingkup yang mendukung, karakter barang antik justru mampu menciptakan kesan kumuh dan tidak mampu membentuk suasana di sekitar dengan optimal.

Barang antik merupakan barang yang keberadaannya langka di pasaran, menjadikan barang antik memiliki penggemar setia. Para penggemar ini biasanya membentuk komunitas dengan tujuan untuk mengadakan kegiatan dan interaksi antar anggotanya.

Selain interaksi antar anggota komunitas, transaksi jual-beli barang antik juga menciptakan perilaku khas dimana transaksi ini tidak hanya berfokus pada tawar-menawar, namun juga menciptakan interaksi yang lebih jauh seputar sejarah maupun historis barang antik yang sedang ditawarkan. Interaksi ini menciptakan diskusi yang panjang dan dalam prosesnya menarik pengunjung sekitar untuk ikut bergabung dan membentuk kelompok diskusi yang berasal dari tawar-menawar barang. Adanya interaksi ini tentu menimbulkan kebutuhan akan ruang yang mampu mengakomodasi kegiatan yang tercipta karena minat pada barang antik.

Keberadaan barang antik yang langka di pasaran menjadikan barang antik memiliki nilai jual yang tinggi. Nilai jual yang tinggi ini berpengaruh terhadap keamanan bangunan terhadap barang antik itu sendiri. Dimana semakin awal

tahun produksi suatu barang maka semakin tinggi pula nilai jual barang tersebut. Yang secara tidak langsung membentuk hirarki pada keberadaan barang antik berdasar pada periode waktu barang tersebut di produksi.

4.1.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

Bentuk tapak yang meruncing di bagian barat serta letaknya yang berada di persimpangan membuat aksesibilitas ke area ini cukup sulit, menciptakan ruang mati di bagian barat dari tapak. Hal ini terlihat dari bangunan-bangunan di ujung persimpangan yang menjadi bangunan mati karena sulitnya aksesibilitas dan tidak adanya cukup ruang untuk parkir kendaraan.

Tapak juga bersinggungan dengan 3 sisi jalan, dimana hal ini menjadikan tapak mendapat sudut pandang optimal dari luar tapak menuju ke dalam tapak. Hal ini menjadi potensi dalam hal publisitas dari bangunan ini nantinya.

Namun dengan adanya 3 sisi tapak yang bersinggungan langsung dengan jalan membuat lahan pada tapak tidak dapat digunakan dengan optimal berkaitan dengan regulasi GSB yang ada. Dimana GSB di dekatar tapak mencapai 23 m.

4.1.3 Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak

Tapak terletak di pusat kota dengan tingkat kepadatan bangunan yang cukup tinggi. Keberadaan bangunan sekitar yang sudah sangat padat menjadikan kawasan ini sudah memiliki karakter khas, dimana mayoritas bangunan menggunakan langgam *neo-modern* dengan mengadopsi bentuk geometri dan penggunaan material kaca. Keberadaan karakter bangunan yang sudah terbentuk menjadikan bangunan baru memiliki keterbatasan dalam pengembangan desain.

Kepadatan bangunan yang tinggi selaras dengan nilai jual bangunan dan nilai lahan yang tinggi pula, menjadikan keberadaan lahan dimanfaatkan secara maksimal untuk bangunan komersil. Hal ini membuat keberadaan vegetasi menjadi terpinggirkan, dan hanya terdapat di sisi-sisi pedestrian, berakibat pada karakter kawasan yang panas dan terasa gersang pada siang hari.

Karakteristik jalan sebagai jalan utama dan kepadatan bangunan yang tinggi juga berpengaruh terhadap tingginya tingkat kepadatan kendaraan di sekitar tapak. Ditambah dengan letaknya yang berada di area persimpangan, menjadikan area sekitar tapak rawan akan kemacetan.

4.1.4 Masalah Fungsi Bangunan dengan Topik

Kecanggihan teknologi dan kemudahan masyarakat dalam mendapat informasi berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat modern yang serba cepat, menjadikan kebutuhan mobilitas cukup tinggi dengan pergerakan yang efektif. Gaya hidup ini juga berpengaruh pula terhadap perubahan elemen-elemen yang membentuk lingkungan manusia bergerak dan beraktifitas. Elemen-elemen pembentuk seperti barang, yang dirasa tidak cukup mendukung pergerakan yang serba cepat ini mulai ditinggalkan. Dan semakin berkembangnya zaman, semakin banyak pula barang-barang yang ditinggalkan demi mengikuti perkembangan teknologi.

Di tengah perkembangan teknologi yang terus bergerak, masyarakat dapat merasakan jenuh dengan gaya hidup yang serba modern. Kehadiran elemen-elemen dari masa lampau mampu menjadi oase di tengah perkembangan teknologi yang bergerak semakin cepat. Keberadaan barang dari masa lampau mampu memberi rasa nostalgia dan sarana edukasi bagi masyarakat luas terhadap suatu periode masa.

4.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisa pada tiap elemen yang melingkupi ditemukan beberapa permasalahan dalam proses perancangan Pusat Penjualan Barang Antik.

1. Bagaimana menciptakan sistem keamanan tanpa mereduksi pergerakan dinamis pelaku di dalamnya?
2. Bagaimana penataan ruang dan sirkulasi yang mampu mengekspresikan alur periode produksi barang antik?

3. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang mampu mempresentasikan karakter barang antik di dalam bangunan?
4. Bagaimana menciptakan wajah bangunan yang mampu mempresentasikan karakter barang antik di dalam bangunan?
5. Bagaimana menciptakan lanskap yang mampu menciptakan iklim mikro di dalam tapak?
6. Bagaimana perencanaan sirkulasi yang mampu merespon kepadatan di sekitar tapak?

4.3 Pernyataan Masalah

4.3.1 Kriteria Penetapan Masalah

Kriteria penetapan masalah adalah masalah yang penyelesaiannya dapat berpengaruh terhadap keotentikan bangunan pusat penjualan barang antik. Seperti tata ruang dan sirkulasi yang mampu mengakomodasi perilaku khas di dalam bangunan, suasana ruang dan wajah bangunan yang dapat mempresentasikan karakter barang antik yang merupakan nyawa di dalam bangunan.

4.3.2 Pernyataan Masalah

1. Bagaimana penataan ruang dan sirkulasi yang mampu mengakomodasi perilaku khas di dalamnya?
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang dan wajah bangunan yang dapat mempresentasikan karakter barang antik?