

## **BAB 4. PENELUSURAN MASALAH**

### **4.1 Analisa permasalahan**

#### **4.1.1 Masalah fungsi bangunan terhadap pengguna**

Berdasarkan analisa gambaran umum terhadap pengguna, masalah yang akan timbul adalah bahwa *Youth Space* akan menjadi wadah berkegiatan generasi muda dalam bidang akademis dan mereka juga membutuhkan privasi. Privasi adalah kebutuhan generasi muda agar mereka bisa bekerja dan belajar secara optimal, karena untuk bekerja dan belajar optimal memerlukan konsentrasi tinggi, konsentrasi tinggi bisa didapat apabila tidak ada / minim gangguan visual dan audial yang dialami oleh pengguna. Gangguan visual yang dimaksud adalah perasaan akan diawasi dan pergerakan manusia yang bisa mengganggu psikologis pengguna dan menyebabkan hilangnya konsentrasi. Sehingga muncul permasalahan bangunan akan ramai tetapi generasi muda menginginkan privasi

#### **4.1.2 Masalah fungsi bangunan terhadap tapak**

Tapak yang dipilih untuk *Youth Space* terletak di jalan arteri sekunder dan tapak berkontur meskipun cenderung landai. *Youth Space* memiliki kegiatan yang ada di indoor dan outdoor, sehingga antara indoor dan outdoor harus bisa saling melengkapi. Pengolahan tapak harus bisa dilakukan semaksimal mungkin untuk merespon lahan yang berkontur dengan kebutuhan kegiatan yang terjadi serta alur sirkulasi kendaraan didalam tapak sehingga tidak ada ruang negatif yang terbentuk. Bagaimana *Youth Space* dibangun dilahan yang berkontur dengan ketinggian maksimal 4 lantai.

#### **4.1.3 Masalah fungsi bangunan terhadap lingkungan sekitar**

Berdasarkan analisa yang didapatkan bahwa lokasi memiliki iklim tropis dengan kelembapan normal, tapak berdekatan dengan permukiman warga sehingga dikhawatirkan *Youth Space* memberikan dampak kebisingan ke permukiman warga. *Youth Space* akan didirikan disebelah kompleks sekolah yang memiliki bentuk bangunan yang iconic. *Youth Space* berada di jalan Z.A Pagar alam dan disepanjang jalan ini banyak beberapa bangunan yang memiliki ciri khas, baik dari segi bentuk dan warna dan menggunakan ornamen khas lampung. Keberadaan tapak yang dilintasi jalan arteri sekunder berpotensi mendatangkan kebisingan kedalam tapak.

#### **4.1.4 Masalah fungsi, tapak, lingkungan sekitar terhadap topik yang diangkat**

Topik yang diangkat adalah arsitektur perilaku, sedangkan sasaran utama pengguna adalah generasi muda sehingga perilaku yang lebih ditekankan adalah perilaku generasi muda di Bandar Lampung. Pada hakikatnya semua objek arsitektural harus memperhatikan manusia, terutama objek arsitektural yang menampung kegiatan didalamnya. *Youth Space* berada di lingkungan yang banyak pendidikan tinggi sehingga banyak generasi muda yang berkegiatan di lingkungan ini. Arsitektur perilaku tidak hanya dituntut untuk merespon terkait ruang untuk berkegiatan didalam bangunan, tetapi juga dituntut untuk merespon sirkulasi dan kegiatan diluar ruangan sehingga tercipta pengolahan lansekap yang baik.

#### **4.2 Identifikasi permasalahan**

Setelah dilakukan analisa permasalahan yang terjadi terkait fungsi bangunan terhadap pengguna, tapak, lingkungan sekitar dan topik yang diangkat. Maka permasalahan yang keluar antara lain

1. Bagaimana merespon gangguan visual dan audial di area *Working Space* agar memberikan kenyamanan terhadap pengguna yang beraktivitas didalam *Working Space*
2. Bagaimana mengolah lahan berkontur sebagai ruang terbuka yang menampung banyak kegiatan didalam *Youth Space*
3. Bagaimana mengolah masa bangunan sesuai regulasi terhadap lahan berkontur yang memiliki satu kesatuan dengan ruang terbuka
4. Bagaimana tata kelola masa bangunan dan tata ruang merespon kebisingan yang masuk kedalam tapak.
5. Bagaimana mengimplementasikan ornament khas lampung kedalam *Youth Space* sehingga bisa menjadi daya tarik dan icon baru Bandar Lampung dan menarik para generasi muda untuk datang.
6. Bagaimana perilaku pengguna mampu menjadi pertimbangan dalam mendesain *Youth Space* dan mengolah tapak *Youth Space* yang berkontur sebagai ruang terbuka.

#### **4.3 Pernyataan masalah**

Dari identifikasi permasalahan yang ditemukan, bisa dirangkum menjadi 3 pernyataan masalah penting yaitu

1. Bagaimana pendekatan arsitektur perilaku merespon kenyamanan psikologis pengguna didalam desain *Youth Space* ?
2. Bagaimana pengolahan tapak terkait bentuk, ruang dan tatanan *Youth Space* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

