

BAB 4

PENELURUSAN MASALAH

4.1 Analisa Masalah

Masalah muncul karena adanya kesenjangan atau ketidaksesuaian antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi faktual yang ada. Dalam menentukan masalah yang muncul, sebelumnya dilakukan analisa potensi dan kendala yang dikaitkan dengan beberapa persyaratan dari fungsi bangunan. Persyaratan tersebut antara lain terdiri dari aspek : kenyamanan, keselamatan, kesehatan, kemudahan, kualitas ruang, kemudahan, kualitas ruang, dimensi, dan bentuk bangunan.

4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Analisa potensi dan kendala pada aspek pengguna dikaitkan dengan faktor sosial, usia (fisik), psikologi / perilaku, dan kebutuhan khusus. (Lampiran hal. 122)

a. Potensi

- Terbuka bagi pengunjung dari segala usia dan kalangan

b. Kendala

- Adanya perbedaan ketinggian visibilitas pada usia tertentu
- Ada perbedaan jarak pandang antara penyandang disabilitas dan orang biasa
- Keselamatan pengunjung saat menaiki wahana permainan
- Kemudahan akses dan sirkulasi pengunjung untuk mencapai satu objek ke objek lainnya
- Perilaku balita dan anak – anak yang sangat aktif dan tidak teratur
- Anak – anak selalu ingin tahu namun cenderung tidak waspada terhadap partikel berbahaya
- Lansia dan anak – anak membutuhkan sirkulasi yang efisien terkait kemampuan fisik
- Perbedaan karakteristik dan perilaku pada tiap usia memunculkan tuntutan yang berbeda
- Posisi solid dan void pada bangunan dapat menentukan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung
- Tidak semua pengunjung teredukasi tentang penggunaan bahan kimia

4.1.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Persyaratan Khusus

Kompleks Wisata Edukasi Sains di Kota Semarang adalah sebuah objek wisata yang harus memenuhi persyaratan dari Peraturan Menteri Pariwisata Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2014 .

a. Potensi

- Terletak di kawasan pengembangan dan peningkatan wisata mainan anak
- Kecamatan Candisari terdapat 45 sekolah negeri dan swasta dari berbagai jenjang
- Terdapat banyak hotel atau penginapan di sekitar tapak
- Lokasi tapak dekat dengan 2 rumah sakit besar

b. Kendala

- Perlu adanya perawatan secara berkala terhadap peralatan sesuai petunjuk pabrik
- Perhatian khusus terhadap keselamatan dan pertolongan pertama jika terjadi kecelakaan

Dalam mendirikan sebuah objek wisata edukasi, hal utama yang perlu diperhatikan adalah keselamatan pengunjung. Perlu adanya kerjasama dengan pihak ke – 3 dalam hal pertolongan pertama pada kecelakaan. Alat peraga dan wahana rekreasi perlu dirawat secara berkala untuk mencegah terjadinya kecelakaan.

4.1.3 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

Analisa potensi dan kendala pada aspek tapak dikaitkan dengan faktor bentuk dan luas tapak, topografi, lingkungan alami, lingkungan buatan, dan posisi tapak terhadap lingkungan. (Lampiran hal. 126)

a. Potensi

- Vegetasi eksisting pada tapak cukup banyak sehingga dapat mengurangi suhu lingkungan
- Kondisi topografi tapak yang cenderung rata memudahkan proses evakuasi dari bencana
- Kondisi topografi tapak yang cenderung rata memudahkan sirkulasi pengunjung
- Terdapat beberapa jaringan utilitas eksisting yang dapat dimanfaatkan kembali

- Luas tapak yang tersedia cukup untuk keleluasan sirkulasi kendaraan
- Luas tapak yang tersedia memungkinkan untuk massa bangunan lebih dari 1

b. Kendala

- Terdapat beberapa bangunan eksisting pada tapak
- Beberapa vegetasi eksisting tapak sangat rimbun dan cukup tinggi, sehingga dapat menghambat masuknya cahaya matahari
- Vegetasi eksisting yang cukup lebat menyebabkan tingginya kelembaban yang tinggi
- Luas tapak cukup besar sehingga perlu pengaturan posisi dan jarak antar objek yang memudahkan sirkulasi pengunjung
- Posisi tapak di tengah – tengah dua pertigaan yang cukup padat
- Beberapa vegetasi eksisting pada tapak tingginya melebihi 10 meter, sehingga dapat menutupi wajah bangunan

Kompleks Wisata Edukasi Sains direncanakan terdiri dari beberapa bangunan dan area terbuka. Dulunya tapak adalah Wonderia yang saat ini sudah ditutup secara permanen. Wonderia terdiri dari beberapa bangunan, panggung, dan wahana outdoor. Karena sudah bertahun – tahun terbengkalai, tapak dipenuhi dengan vegetasi liar dan pohon – pohon yang saat ini sudah sangat tinggi. Diperlukan skenario terhadap bangunan – bangunan dan vegetasi eksisting terkait dengan pembangunan Kompleks Wisata Edukasi Sains.

4.1.4 Masalah Fungsi Bangunan dengan Wilayah, Kawasan, dan Lingkungan Sekitar

Analisa potensi dan kendala pada aspek wilayah, kawasan, dan lingkungan sekitar dikaitkan dengan faktor lingkungan fisik buatan, lingkungan fisik alami, kebencanaan, dan regulasi. (Lampiran hal. 130)

a. Potensi

- Terletak di dekat pusat kota Semarang
- Di lingkungan sekitar tapak terdapat banyak sekolah dari jenjang SD - SMA yang siswanya dapat berpotensi menjadi calon pengunjung.

- GSB yang berlaku sebesar 23 meter. Jarak tersebut cukup bisa meminimalisir gangguan suara dari luar dan polusi dari asap kendaraan
- Jl. Sriwijaya dapat dilewati oleh segala jenis kendaraan, sehingga memudahkan transportasi logistik

b. Kendala

- Kepadatan kendaraan di Jl. Sriwijaya dapat menimbulkan kenaikan suhu lingkungan
- Di depan tapak terdapat pertigaan dan halte BRT yang dapat menimbulkan kemacetan saat jam padat
- Perletakkan ruang privat dijauhkan dari sisi tapak yang menghadap ke jalan utama dan permukiman
- Citra bangunan harus menggambarkan fungsi kegiatan pusat edukasi

4.1.5 Masalah Fungsi Bangunan, Lingkungan, Tapak dan Topik atau Tema yang Akan Diangkat

Penerapan pendekatan arsitektur perilaku pada Kompleks Wisata Edukasi Sains ini dimaksudkan agar dapat menciptakan suasana dan tata ruang yang tepat bagi seluruh pengunjung, khususnya anak – anak dan remaja. Proyek ini akan berfungsi untuk mewadahi aktivitas rekreasi sekaligus belajar. Fasilitas utama yang dikategorikan berdasarkan usia memiliki tuntutan yang berbeda tergantung pada usia penggunanya. Dalam hal belajar, tiap umur anak akan memiliki karakteristik yang berbeda. Maka dari itu ada perlu ada penyesuaian berdasarkan data karakteristik dan perilaku pengunjung khususnya anak – anak agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

4.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan analisa potensi dan kendala dari aspek pengguna, tapak, persyaratan khusus, wilayah, kawasan, dan lingkungan sekitar, dapat diidentifikasi masalah – masalah yang muncul. Sebelumnya masalah dikategorikan menjadi masalah utama, masalah inheren, dan ill problem. (Lampiran hal. 133).

Berikut adalah masalah – masalah utama yang muncul :

1. Perencanaan tata ruang yang aman dan dapat menghindari ketidakwaspadaan anak – anak
2. Keleluasaan ruang pameran yang dapat mengakomodir berbagai aktivitas pengguna

3. Pengaturan solid – void pada bangunan yang mempengaruhi pengalaman ruang pengunjung
4. Perancangan bentuk bangunan yang berpengaruh pada perasaan pengunjung
5. Penataan ruang dan massa pada tapak berdasarkan kegiatan rekreasi dan edukasi yang terkait dengan alur sirkulasi pengunjung
6. Citra bangunan yang dapat menggambarkan fungsi kegiatan rekreasi dan edukasi
7. Pengelompokkan aktivitas rekreasi dan edukasi yang berdasarkan karakteristik pengunjung
8. Perancangan suasana ruang yang optimal untuk rekreasi dan belajar, sesuai dengan tuntutan dari karakteristik pengunjung khususnya anak – anak dan remaja
9. Penyesuaian bentuk bangunan dengan kondisi fisik pengguna khususnya anak – anak dan lansia

Masalah utama yang menjadi prioritas ditetapkan berdasarkan tingkat urgensi dan kespesifikan yang berpengaruh besar terhadap fungsi bangunan. (Lampiran hal. 134). Dari analisa terhadap tingkat urgensi masalah utama, berikut ini adalah 2 masalah utama yang akan ditetapkan untuk menjadi prioritas penyelesaiannya :

1. Penataan ruang dan massa pada tapak berdasarkan kegiatan rekreasi dan edukasi yang terkait dengan alur sirkulasi pengunjung
2. Perancangan suasana ruang yang optimal untuk rekreasi dan belajar, sesuai dengan tuntutan dari karakteristik pengunjung khususnya anak – anak dan remaja

4.3 Pernyataan Masalah

1. Bagaimana penataan ruang dan massa pada tapak berdasarkan kegiatan rekreasi dan edukasi yang terkait dengan alur sirkulasi pengunjung?
2. Bagaimana merancang suasana ruang yang optimal untuk rekreasi dan belajar, sesuai dengan karakteristik perilaku pengunjung khususnya anak – anak dan remaja?