

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisa Kondisi

a. Pengguna

Pengguna berdomisili kota Semarang yang berasal dari berbagai kalangan pendidikan maupun lingkungan, dengan minimal kelompok usia produktif yaitu 15 tahun. Memiliki ketertarikan pada kegiatan kreatif dari yang sudah memiliki usaha maupun belum.

b. Tapak

Memiliki kontur datar dengan terdapat beberapa bangunan didalamnya. Vegetasi yang ada cukup melimpah berupa rerumputan maupun pepohonan rindang.

c. Lingkungan Fisik

Berada di kawasan perdagangan dan jasa, sehingga lingkungan di sekitarnya berupa toko, rumah makan, maupun perkantoran.

d. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat yang tinggal di sekitar lingkungan berada di kelurahan Tegalsari dengan mayoritas mata pencahariannya sebagai buruh bangunan dan buruh industri dengan rata-rata umur paling banyak anak muda (umur 20 – 24 tahun).

e. IPTEK

Teknologi yang ada sudah berkembang menyesuaikan perkembangan zaman, karena lokasi yang berada di dekat pusat kota. Serta kota yang terpilih merupakan kota yang memumpuni untuk masalah teknologi.

4.2 Analisa Masalah

4.2.1 Masalah Terhadap Pengguna

Kegiatan utama dari pengguna ialah memproduksi karya-karya berupa kain, pakaian, musik, film, foto, dan lain sebagainya sesuai dengan bidangnya. Kegiatan ini membutuhkan kreativitas sebagai modal utamanya, ide-ide kreatif sendiri dapat dipicu oleh peran pendukung dari faktor internal maupun eksternal. Selain itu pertumbuhan jumlah pengguna merupakan salah satu hal yang pasti akan terjadi, mengingat pemerintah sedang mengembangkan sektor ini. Sehingga menjadi salah satu faktor

yang mampu mengundang para pelaku ekonomi kreatif dari berbagai daerah di kota Semarang.

Pada faktor eksternal yang memicu kreativitas adalah lingkungannya, lingkungan yang diutamakan ialah lingkungan yang dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Kenyamanan sendiri mencakup dari beberapa hal seperti kenyamanan visual, dimana visual dapat memberi dorongan psikologis untuk berkreasi. Kenyamanan kebisingan mempengaruhi pengguna dalam konsentrasi, sehingga dibutuhkan kenyamanan yang stabil yang dapat memicu produktivitas penggunanya. Dibutuhkan kenyamanan penciuman sehingga tidak ada bau yang mengganggu, serta kenyamanan kelembapan yang tidak berlebihan maupun sangat kering. Lalu rasa aman yang berasal dari aspek keselamatan, dimana meliputi keselamatan pengguna dari bahaya api, konstruksi bangunan, dan lain sebagainya. Lalu dimensi ruangan merupakan salah satu hal yang penting terkait jumlah penggunanya, karena dimensi ruang akan menjadi faktor penentu bangunan tersebut dapat memwadhahi kebutuhan penggunanya atau tidak. Sehingga dibutuhkan dimensi ruang yang mampu mengikuti dan menyesuaikan kebutuhan pengguna.

4.2.2 Masalah Terhadap Tapak

Tapak yang terpilih merupakan tapak terbengkalai yang dahulu digunakan sebagai taman hiburan. Namun potensi yang ada pada tapak dari vegetasi, kontur yang landai, maupun luas lahan, dapat mengakomodasi kebutuhan untuk Pusat Kegiatan Kreatif.

Tuntutan yang dibutuhkan pada masalah tapak secara khusus yaitu pada fleksibilitas aktivitas. Bagaimana mengolah tapak sehingga dapat mengikuti pertumbuhan bangunan akibat penambahan penggunanya. Karena kondisi tapak yang sudah memiliki lahan yang luas, diperlukan pengolahan yang dapat mengakomodasi aspek kenyamanan sehingga tapak yang belum dibangun tetap nyaman bagi penggunanya. Karena melihat kondisi tapak yang terdapat beberapa bangunan bekas tempat wisata, dan tumbuhan yang berlimpah tidak dirawat sehingga mengakibatkan tapak terlihat gelap dan menyramkan, terutama pada malam hari.

4.2.3 Masalah Terhadap Lingkungan Sekitar Tapak

Bangunan berada di lingkungan kawasan perdagangan dan jasa, sehingga fungsi bangunan kurang lebih seperti pertokoan, restoran, hotel, dan lain sebagainya. Pada

sebuah kawasan, wajah dari masing-masing bangunan akan mempengaruhi citra serta memberikan kesan dari kawasan tersebut.

Permasalahan pada lingkungan sekitar ialah bagaimana fungsi bangunan yang ada dapat ikut memberikan kesan yang sama dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga dapat memunculkan kesan tersendiri pada kawasan, agar mudah diingat oleh masyarakat.

4.2.4 Masalah Terhadap Lingkungan Masyarakat

Tapak berada di daerah permukiman dengan mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai buruh bangunan dan buruh industri. Serta umur mayoritas ialah para anak muda sekitar umur 20 an.

Permasalahan yang ada yaitu bagaimana dapat memanfaatkan kondisi penduduk yang ada, sehingga dapat memberikan keuntungan bagi masyarakat yang ada di sekitarnya.

4.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana tatanan ruang bangunan yang mampu mengakomodasi peningkatan jumlah pengguna?
2. Bagaimana penerapan elemen arsitektural sebagai faktor eksternal pengguna, yang dapat mendukung proses berpikir kreatif?
3. Bagaimana respon tata massa bangunan pada potensi tapak berupa vegetasi berlimpah yang terbengkalai?
4. Bagaimana penataan massa bangunan yang merespon kondisi tapak serta menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan penggunanya?

4.4 Pernyataan Masalah Utama

1. Bagaimana respon tata massa bangunan pada potensi tapak berupa vegetasi berlimpah yang terbengkalai?
2. Bagaimana tatanan ruang bangunan yang mampu mengakomodasi peningkatan jumlah pengguna?
3. Bagaimana penerapan elemen arsitektural sebagai faktor eksternal pengguna, yang dapat mendukung proses berpikir kreatif?