BAB III

METODE PENLITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode simulasi dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian simulasi merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk mencari gambaran melalui sebuah sistem berskala kecil atau sederhana dimana model tersebut dilakukan manipulasi atau kontrol untuk melihat pengaruhnya, penelitian ini membutuhkan lingkungan yang benar-benar serupa dengan keadaan atau sistem yang asli sedangkan kualitatif akan lebih tertuju pada elemen manusia, objek dan institusi yang akan saling berhubungan dan berinteraksi sehingga dapat memahami suatu peristiwa, perilaku dan fenomena (Creswell, 1986). Penelitian deskriptif kualtitatif merupakan penelitian dengan mendeskripsikan suatu obyek, fenomena dan seting sosial kemudian dituangkan dalam suatu penulisan berbentuk naratif (Anggito, 2018). Jenis penelitian ini juga memiliki karakteristik mengambil data, membatasi penelitian dan karakteristik, yang terfokus pada satu studi kasus. Tahapan struktur penelitian penulis akan melihat satu studi kasus kampung batik dengan aktifitas membatik itu sendiri yang kemudian akan meneliti pergerakan membatik dengan dihubungkan dengan perancangan arsitektur kampung batik Kembang Mayang. Penulis juga melakukan wawancara semi-struktur agar dapat mendukung data studi kasus. Dengan melihat struktur perancangan sanggar Kembang Mayang terdahulu penulis dapat menjadikan acuan rancangan berkelanjutan pada wilayah Tangerang Selatan Alam Sutra.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data lingkungan fisik atau *site analysis* sebagai bentuk arsitektur dari lokasi tapak perancangan di Alam Sutra Tangerang Selatan sehingga penulis mengetahui dimana ruang seniman batik melakukan aktivitas membatik dan kondisi eksisting ruang membatik. Kemudian penulis melakukan wawancara terhadap ketua pembatik setempat serta seniman – seniman pembatik sehingga memunculkan hubungan antara aktivitas pembatik dan ruang arsitektur seniman pembatik. Cara penulis melakukan mengumpulkan data sebagai berikut:

1. **Melakukan Pemetaan Tapak Perancangan**

   Penulis melakukan analisis tapak agar mengetahui letak mana saja ruang/bangunan kegiatan membatik biasanya diadakan dan melakukan zonasi rancangan bangunan pendukung sehingga dapat memenuhi standarisasi pusat komunitas berkelanjutan.

2. **Observasi Arsitektur Ruang Membatik**

   Penulis mempelajari zonasi dan standarisasi kenyamanan termal dan visual ruang membatik sehingga aktifitas membatik sebagai bentuk utama perancangan dapat mewadahi Sanggar Kembang Mayang dengan standarisasi terbaik.

3. **Melakukan Wawancara**

   Penulis melakukan wawancara terhadap ketua kampung batik Kembang Mayang agar dapat mengetahui pola kegiatan membatik serta kegiatan apa saja yang mempengaruhi terhadap arsitektur membatik, setelah itu penulis melakukan wawancara lebih dalam terhadap seniman batik itu sendiri bertujuan untuk mendapatkan hasil data kenyamanan saat bekerja/membatik serta respon indra seniman terhadap arsitektur ruang membatik.

4. **Melakukan Simulasi**

   Penulis melakukan simulasi termal dan visual untuk membuat perbandingan antara eksisting serta kenyamanan bekerja dalam aktifitas membatik, simulasi dilakukan dengan bantuan software 3D arsitektur seperti *Dialux* dan *Flow design* untuk membandingkan rancangan eksisting dengan standarisasi kenyamanan termal dan visual.

5. **Melakukan Perancangan**

Penulis membuat rancangan berupa bentuk bangunan dengan detail mulai dari (*five plan architecture*), tampak dan potongna bangunan. Visualisasi & Skema Intervensi mendukung penulis sehingga produk perancangan dapat dicerna oleh masyarakat dengan baik dan mudah.

3.3. Analisis Data

Penulis melakukan beberapa tahapan rancangan dalam proses merancang Batik *Community Center* dari awal studi hingga akhir perancangan dengan detail, sebagai berikut:

1. Studi hasil penelitian sebelumnya
2. Studi aktifitas membatik
3. Studi regulasi kota Tangerang
4. Analisis makro dan mikro tapak
5. Isu perancangan
6. Detail perancangan
7. Kesimpulan