

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Penentuan Fokus Perancangan Berdasarkan Isu

Berdasarkan isu-isu yang teridentifikasi di lokasi perancangan, fokus utama diarahkan pada penyediaan lingkungan belajar dan bermain yang optimal bagi anak usia dini sebagai pengguna utama. Perancangan berpusat pada anak usia dini yang mencakup *kindergarten*, *daycare*, serta dukungan dari fasilitas RPTRA (tipologi), dengan pendekatan arsitektur yang menstimulasi tumbuh kembang anak secara holistik melalui konsep *learning through play*.

Permasalahan penurunan kualitas fasilitas bermain di Taman Sayang Barudak menjadi dasar untuk merancang ruang-ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain, tetapi juga sarana edukatif yang memanfaatkan elemen arsitektural seperti bidang lantai, dinding, hingga atap sebagai media pembelajaran interaktif. Elemen-elemen tersebut dirancang dengan memperhatikan aspek keamanan, keberagaman aktivitas, dan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan secara aktif.

Kurangnya fasilitas pendukung seperti tempat berteduh, kursi untuk pengunjung, serta sanitasi yang memadai akan dijawab dengan desain yang mempertimbangkan kenyamanan bagi anak-anak dan orang tua atau pendamping, termasuk dengan menyediakan ruang interaksi yang lebih nyaman dan fungsional. Kurangnya integrasi dengan komunitas akan diatasi dengan menciptakan ruang yang fleksibel untuk kegiatan masyarakat serta mendesain area yang dapat mendukung keterlibatan komunitas dalam aktivitas sehari-hari. Desain dari bangunan ini ingin menciptakan lingkungan yang aman dan ramah bagi berbagai kelompok usia, sehingga RPTRA (tipologi), *preschool*, dan *kindergarten* ini dapat menjadi fasilitas yang dapat digunakan bagi masyarakat sekitar.

3.2 Studi Objek dan Teori Perancangan

Bagian ini menjelaskan bagaimana penulis melakukan studi objek dan teori perancangan dilakukan sebagai dasar dalam proses perancangan. Metode yang digunakan meliputi studi preseden dan kajian teori yang relevan dengan fokus utama pada anak-anak.

1. Metode Studi Objek (Studi Preseden)

- a. Studi preseden dilakukan dengan menganalisis tiga studi kasus yang relevan, yaitu proyek-proyek ruang publik atau ruang bermain yang dirancang khusus untuk anak-anak.
- b. Perbandingan dilakukan terhadap ketiga studi preseden untuk memahami pola desain, strategi perancangan, serta keunggulan dan kekurangan masing-masing proyek.
- c. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan referensi dalam merancang ruang publik yang ramah anak dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan keberlanjutan.

2. Pendekatan dan Kajian Teori

- a. Karena fokus utama perancangan adalah anak-anak, teori dan pendekatan yang digunakan harus relevan dengan kebutuhan mereka.
- b. Pendekatan *Learning Through Play* digunakan sebagai dasar dalam merancang lingkungan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung proses belajar dan eksplorasi anak melalui permainan.
- c. Kajian teori meliputi:

- a) Ruang Bermain Ramah Anak (SNI)

Untuk memastikan perancangan memenuhi standar keamanan, kenyamanan, dan stimulasi perkembangan anak.

- b) Learning Through Play

Menekankan peran elemen arsitektur dalam menciptakan pengalaman bermain yang edukatif.

c) Kebijakan Kota Layak Anak

Menjadi pedoman dalam merancang ruang publik sesuai regulasi dan standar yang berlaku di Kabupaten Tangerang.

3.3 Analisis Tapak dan SWOT

Pada tahap ini, dilakukan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam menganalisis tapak dan menyusun analisis SWOT. Metode yang diterapkan mencakup beberapa langkah berikut:

1. Observasi Lapangan

Penulis melakukan survei langsung ke lokasi untuk memahami kondisi fisik tapak, aksesibilitas, fasilitas yang tersedia, serta potensi dan kendala yang ada di lingkungan sekitar.

2. Wawancara

Dilakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait, seperti pengelola, masyarakat sekitar, atau pengguna fasilitas publik, guna memperoleh perspektif langsung mengenai kebutuhan dan permasalahan di lokasi perancangan.

3. Mapping

Penulis melakukan pemetaan terhadap fasilitas publik yang sering dikunjungi oleh anak-anak di sekitar tapak, termasuk ruang terbuka hijau (RTH) dan area bermain, untuk memahami keterkaitan dan potensi integrasi dengan proyek perancangan.

Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang akan dianalisis lebih lanjut dalam SWOT pada tahap berikutnya.

3.4 Studi Program Ruang

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan program ruang yang sesuai dengan standar dan kebutuhan perancangan. Metode yang digunakan meliputi:

1. Studi Fungsi Sarana RPTRA, Tipologi *Kindergarten*, dan *Preschool*

Mengacu pada *Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Nomor 123 Tahun 2017* tentang Pengelolaan dan Kebutuhan Sarana dan Prasarana Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA). Studi ini bertujuan untuk memahami standar fasilitas, fungsi ruang, serta kebijakan terkait yang harus dipenuhi dalam perancangan. Selain itu, dilakukan analisis terhadap tipologi ruang dan kebutuhan aktivitas pada fungsi *kindergarten* dan *daycare* dengan merujuk pada referensi standar dari *Ernst Neufert's Architect's Data*. Pedoman ini memberikan ukuran minimum, zonasi, dan hubungan ruang yang sesuai untuk fasilitas pendidikan anak usia dini. Sebagai pelengkap, perancangan taman juga mengacu pada panduan dari konsep Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) untuk memastikan aspek keamanan, kenyamanan, serta keterlibatan sensorik dan edukatif bagi anak-anak dapat terpenuhi.

2. Penyusunan Tabel Program Ruang

Menyusun tabel yang mencakup informasi mengenai pengguna (*user*), kebutuhan furnitur, jenis aktivitas, kapasitas ruang, jumlah unit, luas ruang, serta kualitas ruang yang dibutuhkan.

3. Pembuatan Matriks Hubungan Antar Ruang

Menganalisis keterkaitan antar ruang guna memastikan hubungan yang efektif antara fungsi-fungsi dalam perancangan.

4. Pembuatan *Bubble Diagram*

Menggambarkan skema awal hubungan antar ruang dalam bentuk diagram untuk memvisualisasikan konektivitas dan zonasi secara konseptual.

5. *Programming (Zoning dan Sirkulasi)*

Menyusun pembagian zona dan sistem sirkulasi berdasarkan analisis kebutuhan ruang serta pola pergerakan pengguna agar ruang dapat diakses dan digunakan dengan optimal.

Studi ini menjadi dasar dalam menentukan penyusunan ruang yang efektif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna fasilitas anak usia dini.

3.5 Pengembangan Skematik Perancangan

Tahap ini mencakup proses eksplorasi awal terhadap bentuk dan tata letak bangunan dengan mempertimbangkan berbagai aspek perancangan. Metode yang digunakan meliputi:

1. Eksplorasi Bentuk dan Tata Letak Bangunan
 - a. Menyesuaikan desain dengan regulasi yang berlaku, seperti KDB, KDH, dan GSB.
 - b. Melakukan zoning berdasarkan kebutuhan ruang, dengan mempertimbangkan fungsi, aksesibilitas, serta konektivitas antar ruang.
 - c. Menentukan orientasi bangunan agar mendukung pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan kenyamanan termal.
2. Metode Eksplorasi Bentuk
 - a. Menggunakan sketsa dan diagram massa untuk memahami hubungan antar ruang serta proporsi bangunan.
 - b. Membuat maket studi sebagai alat eksplorasi untuk menguji variasi bentuk dan skala ruang.

- c. Menggunakan perangkat lunak desain arsitektur untuk mengembangkan model digital sebagai simulasi awal.

3. Evaluasi Alternatif Desain

- a. Meninjau kembali konsep awal yaitu mengimplementasikan enam aspek perkembangan anak melalui sistem sentra dengan mengintegrasikan pendekatan *learning through play* melalui elemen arsitektur yang mendukung pembelajaran interaktif anak-anak, seperti ruang interior yang fleksibel dan merangsang sensorik, ruang eksterior berupa taman tematik dan area bermain, fasad yang edukatif dan menarik secara visual, serta lansekap yang menghadirkan ruang eksplorasi dan keterhubungan yang jelas antara ruang dalam dan luar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan holistik
- b. Membandingkan berbagai alternatif desain berdasarkan fungsi, kenyamanan, dan daya tarik bagi pengguna.
- c. Menyesuaikan konsep dengan kebutuhan ruang serta prinsip keberlanjutan agar desain lebih optimal sebelum menentukan konsep utama.

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal yang berbasis konsep dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta konteks perancangan.