

BAGIAN I PROPOSAL

I.1 LATAR BELAKANG

Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan jumlah pelajar dan keluarga muda yang cukup banyak, hal ini diperkuat dengan citra Yogyakarta sebagai kota pelajar. Kategori pelajar tersebut terdiri dari tingkat pendidikan dasar sampai tingkat pendidikan tinggi, dari jenjang playgroup hingga doktor. Sedangkan para keluarga muda didominasi oleh mahasiswa yang menuntut ilmu di berbagai perguruan tinggi lantas setelah lulus memilih untuk bekerja dan membina keluarga di kota ini. Bagi pelajar itu sendiri maupun keluarga muda yang telah memiliki keturunan membutuhkan "peralatan" hiburan yang melibatkan diri mereka, maka dipilihlah mainan sebagai salah satu sarana penghibur.

Sesuai dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, maka mainanpun mengalami penambahan baik pada kualitas maupun kuantitasnya. Di kota Yogyakarta sendiri telah terdapat beberapa tempat penjualan dan arena bermain yang tersebar di seluruh pelosok kota, dari yang hanya memanfaatkan garasi rumah sampai mendirikan taman bermain dengan fasilitas bervariasi. Bagi masyarakat umum dengan adanya tempat bermain di dekat lingkungan permukiman mereka sangatlah membantu, namun tempat tersebut didominasi oleh arena bermain permainan elektronik dengan sistem jasa persewaan. Untuk sebagian masyarakat lain yang mencari mainan dengan jenis lain harus terlebih dahulu berkeliling kota mencari tempat yang menyediakan mainan sesuai keinginan dan kebutuhan.

Di sisi lain, dengan makin beragamnya jenis permainan baru yang ada akan menjadikan mudah tersingkirnya permainan-permainan tradisional terdahulu. Aktifitas dan jenis permainan tradisional lebih banyak hanya diketahui dan dilakukan pada saat bersekolah tingkat dasar, pada prakteknya pun anak akan lebih memilih permainan modern dengan basis elektronik. Pelestarian aneka permainan tradisional dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu memperkenalkannya melalui tingkat lingkungan sosial yang lebih tinggi, dengan memberikan kemasan yang lebih menarik sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu masyarakat.

Menyediakan sebuah tempat berupa pusat perbelanjaan / mall yang mayoritas berisi berbagai macam mainan dan arena permainan merupakan salah satu cara mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan mainan secara terpadu. Area ini secara fisik sama dengan mall-mall yang telah berdiri lebih dahulu, namun di dalamnya bagian terbesar dihuni pedagang mainan dan penyedia jasa arena permainan. Mall mainan di bagian lain tetap menyediakan tempat untuk usaha makanan dan minuman sebagai pendukung, sehingga tempat ini tidak sebatas tempat rekreasi anak tetapi juga tempat rekreasi keluarga.

Perletakkannya di dalam wilayah kota, mall mainan tidak harus menempati jalan utama melainkan dapat berada di bagian lain sehingga dapat mendukung pemerataan pusat keramaian. Di kotamadya Yogyakarta wilayah komersial terpusat di daerah Malioboro dan jalan Urip Sumoharjo (jalan Solo). Sebagai alternatif pilihan penyebaran keramaian, lahan yang akan digunakan sebagai mall mainan adalah jalan Batikan. Tempat dengan fungsi komersial spesifik seperti ini memiliki daya tarik sendiri sehingga masyarakat umum yang hendak bermain dan mencari mainan dapat langsung menuju mall mainan.

I.2 PERMASALAHAN

Merencanakan dan merancang pusat perbelanjaan / mall mainan yang sekaligus berfungsi sebagai sarana rekreasi keluarga, yang didasari oleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana menentukan penampilan bangunan pusat mainan melalui eksplorasi bentuk berdasarkan transformasi cerita Cinderella.

I.3 TUJUAN DAN SASARAN

- Tujuan

Menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan sebuah mall mainan sebagai sarana perbelanjaan dan rekreasi keluarga, melalui 2 permasalahan fungsi tersebut.

- Sasaran

- a. Menghasilkan rumusan mengenai klasifikasi mall mainan sesuai dengan kebutuhan.
- b. Menghasilkan rumusan penataan ruang-ruang mall mainan.
- c. Menghasilkan rumusan mengenai performa bangunan yang dapat dijadikan sebagai prototype pusat perbelanjaan mainan.

i.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dibatasi dalam disiplin ilmu arsitektur. Hal yang berkaitan pada studi perencanaan arsitektur dibahas dengan pendekatan dasar logika sederhana, untuk memperkuat analisa dari sudut pandang arsitektur.

Pembahasan meliputi:

1. Pengolahan bentuk ruang dan penampilan ruang.
2. Citra yang ditampilkan bangunan bagi pengamat.

I.5 METODE PEMBAHASAN

- Primer

Pembahasan primer berdasar dari data-data yang didapat secara langsung.

- Hasil pengamatan pada tempat penjualan mainan dan penyedia jasa arena bermain.

- Sekunder

Data-data yang didapatkan bersifat tidak langsung.

- Data-data melalui media informasi.

- Menggunakan gambar dan buku standar untuk mendapatkan perbandingan luasan.

I.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Bagian Satu	Berisi tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.
Bagian Dua	Berisi tentang teori-teori dan gagasan-gagasan berkait dengan cerita Cinderella dan konsep pusat mainan.
Bagian Tiga	Berisi tentang laporan hasil perancangan pusat mainan di Yogyakarta.