

## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar.



Gambar 5. 1 Situasi Ortografic  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *Club House Kids* merupakan suatu bangunan yang mewadahi berbagai macam aktivitas anak seperti olahraga, rekreasi serta sosialisasi yang Secara garis besar *Club House* merupakan gabungan antara Talent Academy, *PlaySchool*, dan *GymSchool* yang di khususkan untuk anak. Selain itu *Club House* ini dapat bersifat *Daycare* untuk orang tua yang memiliki kesibukan dan dapat menitipkan anaknya hingga 8 jam lamanya.

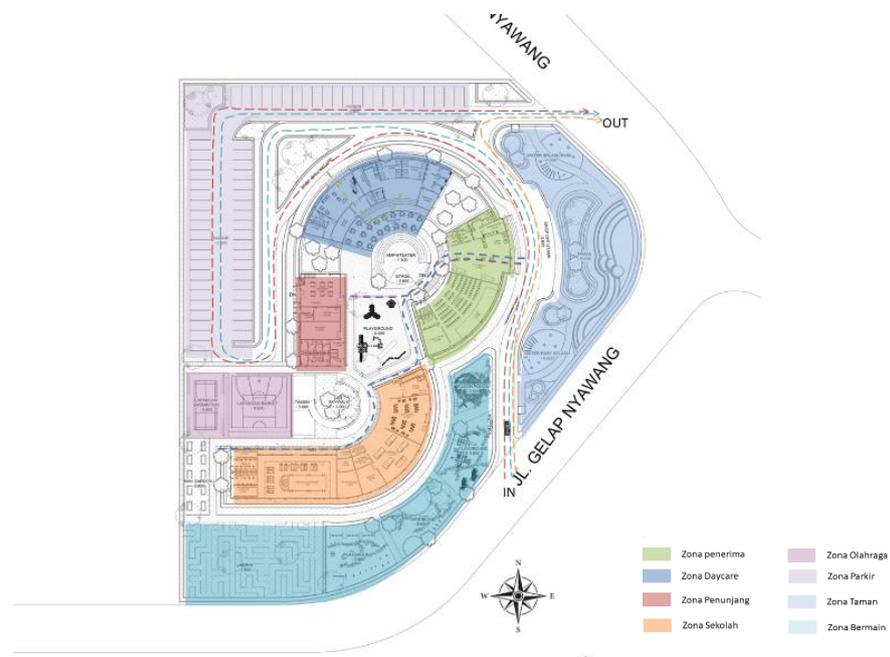
Pada *Club House* ini terdiri dari 4 kegiatan utama yang dibedakan pada setiap bangunan sesuai fungsinya seperti yang terlihat pada gambar 5.1 yang terdiri dari kegiatan Talent Academy untuk mengasah minat dan bakat anak dengan adanya fasilitas seperti balett class, art studio hingga music class. Lalu terdapat *PlaySchool* yang di mana disini anak dapat bermain sambil belajar dan *GymSchool* untuk mensimulus motorik dan sensorik anak dengan menggerakan tubuhnya seperti dengan adanya lapangan basket, lapangan badminton, gymclass hingga fasilitas trampoline indoor. Lalu yang terakhir *Club House kids* ini dapat bersifat

*Daycare* untuk pada orang tua yang menitipkan anaknya dengan waktu yang lama di dalam *Club House*.

Konsep bangunan *Club House Kids* diambil dari interpretasi tema yaitu *Playful Academy* yang berarti bermain sambil belajar di dalam sebuah *Club House*. Penerapan konsep ini dilihat dari penggunaan warna, bentuk dan penggunaan material yang aman bagi anak selama anak berada dalam *Club House*.

## 5.2 Rencana Tapak dan Bangunan

### 5.2.1 Peletakan Massa

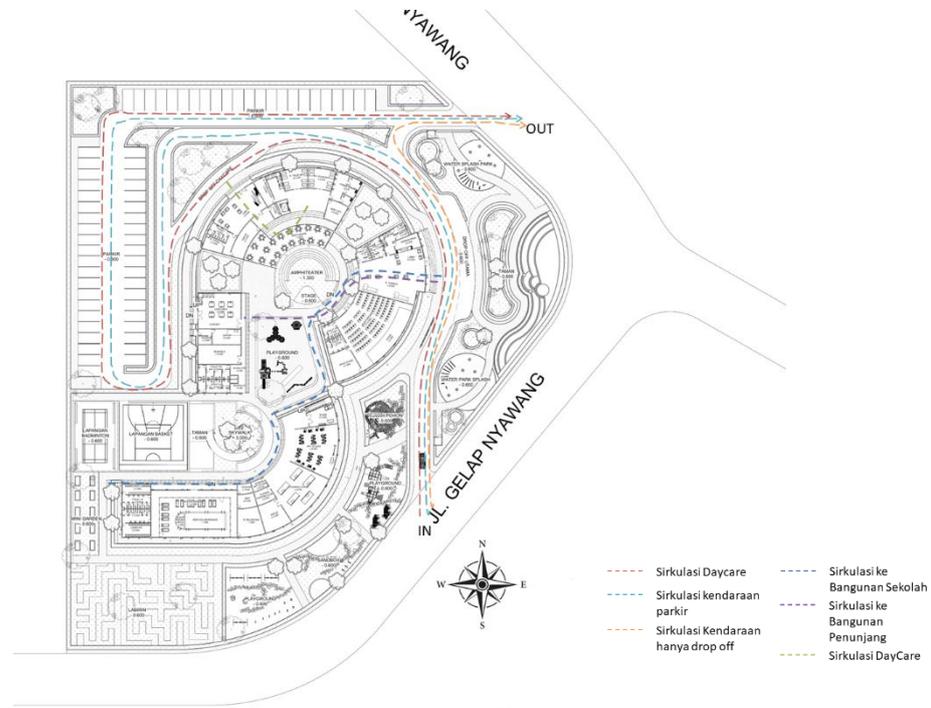


Gambar 5. 2 Blokplan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *Club House kids* ini terbagi atas 4 massa bangunan seperti pada gambar 5.2 yang memiliki fungsi yang berbeda di setiap bangunan. Seperti terdapat bangunan utama atau bangunan penerima untuk staf dan area yang dapat di akses oleh umum, lalu terdapat bangunan khusus untuk *Daycare* dan berdekatan dengan bangunan penunjang dan bangunan terbesar yaitu di bangunan sekolah yang berbentuk seperti huruf L. Massa bangunan di ambil dari bentuk geometris dasar dengan

transformasi aditif dan subtraktif agar dapat menyesuaikan pada bentuk tapak dan merespons sikap ke pertigaan pada tapak.

### 5.2.2 Sirkulasi



Gambar 5. 3 Blokplan Sirkulasi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.3 memperlihatkan sirkulasi menuju bangunan terdiri atas beberapa sirkulasi kendaraan. Pada sirkulasi yang di tandai dengan warna merah merupakan sirkulasi kendaraan untuk pengunjung *Daycare* yang memiliki tempat drop off khusus, hal ini dilakukan untuk memudahkan pengunjung mendrop off anak di pagi hari agar orang tua tidak perlu untuk masuk ke dalam bangunan terlebih dahulu karena dapat di jemput oleh pengasuh di area penjemputan. Untuk garis berwarna biru muda merupakan sirkulasi untuk pengunjung selain *Daycare* yang akan parkir, sedangkan garis berwarna jingga merupakan sirkulasi kendaraan yang hanya drop off di area drop off utama.

Untuk sirkulasi manusia garis berwarna biru tua merupakan sirkulasi untuk pengunjung selain *Daycare* yang di mana anak memasuki entrance dan dapat drop off di bagian bangunan utama untuk program

*Gymschool*, *PlaySchool* dan *Talent Academy* yang di mana setelah itu anak- anak dapat menuju ke tujuan masing-masing sesuai program yang di ambil nya. Untuk garis berwarna ungu merupakan sirkulasi untuk ke bangunan penunjang seperti pengunjung yang ingin ke cafetaria sambil menunggu anak ataupun orang tua yang mengikuti kelas khusus orang tua sambil menunggu anaknya.

### 5.2.3 Gubahan Masa



Gambar 5. 4 Blokplan Warna  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.4 terlihat bentuk bangunan diambil dari penggunaan bentuk-bentuk geometris dasar seperti persegi dan lingkaran untuk menciptakan bentuk dinamis. Bentuk dinamis diwujudkan dengan bentuk lengkung dan sudut- sudut tumpul seperti yang terlihat pada atap bangunan yang melengkung.<sup>5</sup> Dengan Bentuk bangunan seperti ini membebaskan anak untuk berimajinasi bahwa bentuk bangunan ini dapat menyerupai apa yang mereka bayangkan entah itu seperti kerang, bukit teletabis ataupun hal lain, hal ini sekaligus dapat mengasah imajinasi anak. Penggunaan warna pada Fasad menambah kesan Playful dengan penggunaan warna warna pastel dengan berbagai warna agar menarik

<sup>5</sup> A. Ramadhan dan A. Wibisono, "Child Development Center for ARTS," *Interior Design*, vol. 1, no. 1, 2012.

perhatian anak dan warna yang beragam pun dapat menambah kesan playful bagi anak. <sup>5</sup>

#### 5.2.4 Fasilitas Tapak



Gambar 5. 5 Blokplan dan Legenda  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terdapat beberapa fasilitas pada tapak bangunan yang berfungsi sebagai tempat pembelajara, tempat bermain ataupun pendukung yang ada pada *Club House* seperti yang terlihat pada gambar 5.5 yang dimana fasilitas yang ada terdiri dari gerbang masuk dan keluar dengan pos satpam, area drop off utama untuk pengunjung selain *Daycare*, area drop off khusus untuk pengunjung *Daycare*, area parkir dan area taman yang memiliki area duduk dan air mancur. Sedangkan pada fasilitas untuk bermain anak terdapat fasilitas Water park Splash untuk anak bermain air di area dekat taman, Rumah Pohon, Playground yang dilengkapi dengan perosotan, climbing, ayunan dan juga mangkok putar ,lalu diantara dua playground terdapat Sandbox dan juga labirin. Pada area tengah bangunan terdapat Amphitheater dan fasilitas olahraga dan bermain seperti Lapangan Badminton, Lapangan Basket ,Skywalk dan creative space.

Banyaknya fasilitas pada landscape bangunan dibuat agar anak dapat bermain di luar bangunan dan mengeksplorasi ruang luar dengan menjelajahi lingkungan di sekitarnya secara luas yang sekaligus dapat

membantu dalam pembelajaran anak untuk mengenal hal-hal baru di sekitarnya.<sup>12</sup>

#### 5.2.4.1 Gerbang masuk dan Keluar



Gambar 5. 6 Gate  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.6 memperlihatkan gerbang masuk dan keluar pada tapak bangunan dibuat menyatu dengan pos security agar keluar masuknya pengunjung dapat terkontrol atau terawasi oleh petugas keamanan sehingga menciptakan rasa aman dan menjamin keselamatan pada anak yang sedang melakukan kegiatan di *Club House* agar tidak bermain ke jalan raya mengingat tapak berbatasan langsung dengan jalan raya.

---

<sup>12</sup> D. Dewiyanti, T. W. Natalia, dan D. Hertoety, "Identifikasi Pilihan Tempat Bermain Anak pada Lingkungan Permukiman Terencana dan Tidak Terencana," *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, vol. 11, no. 4, 2022, doi: 10.32315/jlbi.v11i4.61.

#### 5.2.4.2 Taman



Gambar 5. 7 Taman  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian depan tapak terdapat area taman yang di lengkapi dengan air mancur dan juga vegetasi berupa pohon peneduh dan bunga berwarna warni untuk mempercantik area taman seperti yang terlihat pada gambar 5.7. Tidak hanya itu pada area ini pun terdapat area tempat duduk untuk menikmati suasana pada taman dan juga ketika menunggu jemputan di area dekat drop off. Taman ini memiliki fungsi untuk menjalin terjadinya sosialisasi ataupun untuk menenangkan diri di area taman dengan View taman yang indah. <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> D. Maitsya Ramadhanty dan T. Widiyanti Natalia, "PENERAPAN HEALING ENVIRONMENT PADA RUANG LANDSCAPE PUSAT REHABILITASI SOSIAL ANAK KORBAN KEKERASAN," *DESA Jurnal Desain dan Arsitektur*, vol. 1, no. 2, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/desa/index>

#### 5.2.4.3 Water Park Splash



Gambar 5. 8 Water Park Splash  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.8 merupakan Fasilitas water park splash di hadirkan karena dilihat dari kebiasaan anak yang senang sekali bermain air. Fasilitas ini pun memiliki manfaat yang dapat menstimulus motorik kasar dan halus anak. Namun, sangat mengkhawatirkan apabila anak bermain air di kolam yang dapat mengakibatkan banyak resiko terjadi kecelakaan atau insiden yang fatal, maka dari itu dengan adanya water park splash ini di buat agar anak tetap bisa bermain air dengan aman tanpa orang tua harus khawatir.

#### 5.2.4.4 Rumah Pohon



Gambar 5. 9 Rumah Pohon  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.9 merupakan fasilitas Rumah pohon itu dibuat untuk menumbuhkan rasa kepekaan anak kepada lingkungan atau alam sekitarnya sehingga bisa membuat karakter anak mempunyai rasa peduli dan tanggung jawab pada lingkungan mereka hidup. Dan fasilitas didalam rumah pohon pun beragam seperti buku-buku tentang flora dan fauna tentu pula buku-buku tentang lingkungan hidup lainnya serta untuk bisa mengekspresikan rasa kepekaan anak atas lingkungan tersedia pula fasilitas melukis dengan bertemakan alam.<sup>13 19</sup>

---

<sup>13</sup> N. S. Rimhani dan F. Liauw, “ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK,” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

#### 5.2.4.5 Playgorund



Gambar 5. 10 Playgorund 1  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terdapat 3 fasilitas playgorund pada tapak yang memiliki fasilitas yang berbeda beda pada setiap playgorund. Pada area playground 1 pada gambar 5.20 yang berada pada depan tapak samping rumah pohon berisikan playground dengan perosotan yang berbentuk seperti kapal laut. Pada playgorund 2 pada gambar 5.11 yang terletak di sebelah sandbox berisikan fasilitas berupa ayunan dan juga mangkok putar. Lalu pada area playground 3 yang terletak di tengah bangunan terdapat fasilitas berupa mini wall climbing , perosotan dan puzzle. Pada playgorund menggunakan pasir di area lantainya agar ketika anak terjatug tidak langsung mengenai perkerasan jalan dan meminimalisir terjadinya luka.



Gambar 5. 11 Playgorund 2 dan 3  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### 5.2.4.6 Sandbox



Gambar 5. 12 Sandbox  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Adanya Fasilitas sandbox pada gambar 5.12 diambil dari kebiasaan anak yang suka bermain pasir. Tidak hanya itu, fasilitas ini pun berfungsi untuk mengasah motorik kasar anak dan mengajarkan anak agar tidak takut kotor dengan bermain pasir. <sup>13</sup>

#### 5.2.4.7 Labirin



Gambar 5. 13 Labirin  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

---

<sup>13</sup> N. S. Rimhani dan F. Liauw, “ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK,” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

Fasilitas labirin terdapat pada ujung bawah tapak yang di buat dari tanaman yang di bentuk seperti labirin seperti yang terlihat pada gambar 5.13. Labirin ini bertujuan untuk mengasah logika anak dalam mencari dan menganalisa pola di dalam labirin sama halnya dengan bermain puzzle. <sup>13</sup>,

#### 5.2.4.8 Mini Garden.



Gambar 5. 14 Mini Garden  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.14 merupakan fasilitas mini garden di buat untuk menstimulus anak agar dekat dengan alam dengan cara merawat tanaman ataupun mengamati lingkungan alam. <sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> N. S. Rimhani dan F. Liauw, “ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK,” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

#### 5.2.4.9 Fasilitas Olahraga



Gambar 5. 15 Lapangan Badminton  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Clubs house ini memiliki fasilitas olahraga terdiri dari lapang badminton pada gambar 5.15 dan lapang basket pada gambar 5.16. Dengan adanya fasilitas tersebut untuk menunjang bentuk aktifitas fisik serta bermanfaat untuk menjaga daya tahan tubuh, merangsang pertumbuhan ideal ,meningkatkan daya fikir dan melatih anak untuk bisa kompetitif secara sehat. Untuk spesifikasi fasilitas tersebut tentunya sudah disesuaikan dengan spesifikasi untuk anak-anak sebagai contoh yang di mana ukuran lapangannya ini hanya 1/2 dari ukuran aslinya dan tidak hanya pada bagian lapangan tetapi pada ukuran net,ring basket atau hoop basket pun disesuaikan dengan standar untuk anak-anak.



Gambar 5. 16 Lapangan Basket  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

#### 5.2.4.10 Skywalk



Gambar 5. 17 Skywalk  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.17 merupakan fasilitas skywalk pada area tengah bangunan yang di lengkapi dengan area bermain di depannya. Fasilitas skywalk ini di buat agar anak dapat bermain dan serasa hierarkinya lebih tinggi di bandingkan yang berada di area bawahnya.

## 5.2.4.11 Creative Space



Gambar 5. 18 Creative Space  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Area creative space pada gambar 5.18 ini di buat karena melihat dari kebiasaan anak yang senang sekali menggambar di dinding rumah dan enggan untuk menggambar di kertas yang sudah di sediakan. Maka dari itu di buatlah area creative space yang di mana berupa dinding berwarna putih polos yang dapat di gambar apapun sesuai yang anak inginkan tanpa harus mengotori dinding. Dinding pada area inipun dapat di hapus jika gambar telah memenuhi semua sisi tembok. Aktivitas menggambar inipun dapat mengasah kemampuan visual atau spasial pada anak.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> N. S. Rimhani dan F. Liauw, “ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK,” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

#### 5.2.4.12 Amphiteater



Gambar 5. 19 Amphiteater  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.19 merupakan area amphiteater terdapat pada bagian tengah bangunan yang di mana aphiteater ini menjadi nodes dari bangunan utama, bangunan *Daycare* dan bangunan penunjang. Amphitheater ini dapat di fungsikan sebagai area pertunjukan kecil ataupun untuk tempat bersantai.

#### 5.2.5 Fasilitas Bangunan

##### 5.2.5.1 Lobi dan Ruang Tunggu.



Gambar 5. 20 Loby  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada lantai 1 bangunan entrance terdapat lobi untuk administrasi dan ruang tunggu dengan dilengkapi toilet untuk pengunjung dan juga ruang administrasi, janitor dan ruang ME untuk staf. Pada lobi menggunakan warna dominasi hijau agar terlihat segar dan aksesoris kayu yang menutupi kolom agar terlihat menyatu dengan nuansa alam seperti yang terlihat pada gambar 5.20. Pada area lobby ceiling dibuat tinggi agar terlihat lebih luas dan lebih besar. Disebelah area lobby terdapat auditorium kecil yang dilengkapi dengan toilet dan backstage yang berkapasitas kecil yang hanya dapat menampung kurang lebih 130 orang saja. Pada lantai 2 hanya terdapat ruang tamu saja.



Gambar 5. 21 Area Tunggu  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.21 memperlihatkan Interior Lobi yang di desain menggunakan bentuk alam seperti pohon agar suasana pada interior ruangan dapat menstimulus anak dan mendukung anak untuk dapat berimajinasi dan berkreasi dengan adanya fasilitas yang tersedia. <sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> G. N. Azizah, D. Dewiyanti, T. W. Natalia, dan N. C. Aditya, "EFEKTIVITAS TAMAN BERMAIN/PLAYGROUND INDOOR PADA APARTEMEN HEGARMANAH BANDUNG," *Jurnal Arsitektur ARCADE*, vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.31848/arcade.v7i1.1104.

### 5.2.5.2 Ruang Kelas



Gambar 5. 22 Ruang Kelas  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.22 merupakan sebuah ruang kelas dibuat agar anak dapat bersosialisasi ataupun bercerita secara interpersonal dengan guru.<sup>13</sup> Warna interior pada ruang kelas memakai warna netral yang tidak menyilaukan dan membuat ruangan cerah sehingga tidak menyebabkan sakit kepala maupun perasaan tegang pada anak saat belajar mengajar berlangsung di dalam ruangan. Pada sudut-sudut furnitur dibuat tumpul untuk meminimalisir terjadinya kecelakaan karena sudut lancip.

Pencahayaan pada ruang kelas memaksimalkan menggunakan pencahayaan alami dengan jendela yang besar. Namun jika pada siang hari cahaya yang masuk menyilaukan ke dalam ruangan dapat diminimalisir dengan penggunaan gorden transparan agar cahaya tetap masuk ke dalam ruangan. Material pada ruang kelas menggunakan kayu yang tidak licin.

---

<sup>13</sup> N. S. Rimhani dan F. Liauw, "ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

### 5.2.5.3 Perpustakaan Mini



Gambar 5. 23 Perpustakaan Mini  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Perpustakaan mini di buat agar anak menggunakan warna netral dan cerah karena menggunakan pencahayaan alami seperti yang terlihat pada gambar 5.23. Namun pada area baca di buat menyerupai amphiteater dan terhalang rak buku agar meminimalisir silau cahaya matahari kedalam ruangan yang dapat mengganggu anak ketika sedang membaca. Pada lantai menggunakan material halus seperti karpet dan linolium yang aman untuk anak.

### 5.2.5.4 Cooking Class



Gambar 5. 24 Cooking Class  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada cooking class anak di ajarkan untuk dapat bermain atau belajar secara berkelompok yang disebut intrapersona.<sup>13</sup> Pada kelas ini memaksimalkan pencahayaan alami dengan menggunakan kaca besar dan juga ruangan yang dibuat open space yang mengarah ke suatu view luar ruangan sekaligus agar perputaraan penghawaan pada kelas dapat teralirkan dengan baik seperti yang terlihat pada gambar 5.24.<sup>5</sup> Ruang ini menggunakan warna netral yang terang dengan aksen kayu agar tidak terlalu flat dan menyatu dengan area luar.

#### 5.2.5.5 Art Class



Gambar 5. 25 Art Class  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 5.25 merupakan fasilitas art studio yang dimana pada art studio ini anak dapat mengikuti kelas menggambar agar kemampuan visual ataupun spasial anak dalam menggambarkan apa yang di imajinasikanya.<sup>13</sup> Ruang ini di buat terbuka seperti cooking class. Namun,

<sup>13</sup> N. S. Rimbani dan F. Liauw, "ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

<sup>5</sup> A. Ramadhan dan A. Wibisono, "Child Development Center for ARTS," *Interior Design*, vol. 1, no. 1, 2012.

pada ruangan ini di buat terbuka agar anak dapat inspirasi dengan melihat ke luar ruangan sekaligus agar penghawaan alami dapat masuk ke dalam ruangan.

#### 5.2.5.6 Music Class



Gambar 5. 26 Music Class  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada music studio berfungsi untuk mengenalkan bunyi dan irama lagu pada anak agar anak dapat mengenal ritme atau musikal. <sup>13</sup> Pada beberapa kelas menggunakan area duduk dengan menggunakan warna-warna yang beragam seperti yang terlihat pada gambar 5.26. Hal ini dilakukan Karena Penggunaan warna dapat mempengaruhi psikologi anak baik dalam menarik perhatian anak hingga untuk menstimulasi anak sehingga perkembangan anak dapat optimal. <sup>9</sup> Tidak hanya itu, penggunaan tempat duduk berupa bean bag dengan warna yang berwarna-warni

<sup>13</sup> N. S. Rimbani dan F. Liauw, "ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.24912/stupa.v3i1.10726.

<sup>5</sup> A. Ramadhan dan A. Wibisono, "Child Development Center for ARTS," *Interior Design*, vol. 1, no. 1, 2012.

<sup>9</sup> B. Decky Rhamanza, N. Suryani, dan D. Nugraha, "PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS ANAK PADA KOTA DEPOK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KINESTETIK DESIGN OF CHILDREN'S CREATIVITY CENTER IN DEPOK CITY USING A KINESTHETIC ARCHITECTURAL APPROACH," 2024.

bertujuan agar anak dapat mengeksplor tempat dimanapun ia duduk dengan membawa alat musiknya.

#### 5.2.5.7 Mini Cinema



Gambar 5. 27 Mini Cinema  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada Ruangan mini cinema di desain menggunakan cat berwarna gelap dan menggunakan full pencahayaan buatan agar memaksimalkan fungsi ruangan agar seperti berada di bioskop aslinya. Namun pada mini bioskop ini menggunakan bean bag untuk area tempat duduk anak yang di mana anak dapat posisi duduk ataupun posisi tidur pada bean bag seperti yang terlihat pada gambar 5.27. Pada mini cinema yang menggunakan tempat duduk bean bag berwarna warni agar ketika anak ingin bermain ketika menunggu kelas ataupun menunggu waktu tidur anak dapat mengisi waktunya dengan menonton di ruangan ini.

#### 5.2.5.8 Gymclass



Gambar 5. 28 Gymclass  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Gymnastic room dibuat menggunakan material lantai dan furniture yang lembut dan empuk seperti rubber flooring ataupun dapat dilapisi kembali dengan matras busa untuk meminimalisir benturan yang terjadi ketika anak melakukan gymnastic seperti yang terlihat pada gambar 5.28. Pada ruangan menggunakan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga intensitas warna lebih lemah). Yang tidak menyilaukan namun tetap merangsang anak untuk beraktivitas.

#### 5.2.5.9 Rest Room.



Gambar 5. 29 Kamar Tidur Bayi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Restroom atau ruang untuk beristirahat berisi kasur kasur untuk anak-anak beristirahat ketika mereka merasa mengantuk dan untuk tidur siang. Untuk penempatan kamar bayi terletak di bagian bawah agar memudahkan untuk pengasuh dan untuk keamanan anak. Kamar tidur bayi ini diperuntukan untuk anak berumur mulai dari 3 bulan hingga kurang dari 1 tahun dan 1 tahun hingga 2 tahun yang dibedakan raungannya. Pada kamar bayi ini menggunakan *bunk bed* yang dilengkapi dengan lemari *change diapers*. Ruangan di desain dengan menggunakan *wallpaper* dinding dengan *base* warna putih dan aksen biru pada bagian bawah agar terlihat terang dan lampu berbentuk awan seperti yang terlihat pada gambar 5.29. Material lantai menggunakan linoleum yang mudah dibersihkan dan tidak memiliki bahan yang berbahaya agar anak dapat bermain di lantai.



Gambar 5. 30 Kamar Tidur Junior Toddler  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kamar tidur Junior Toddler pada gambar 5.30 diperuntukan untuk anak berumur 2 tahun hingga 3 tahun yang dipisah antar gender. Contohnya pada kamar tidur untuk junior toddler laki-laki bernuansa biru dengan wallpaper dinding

bercorak kartun menambah daya tarik pada anak. Pada bagian kasur anak dibuat menyerupai bentuk rumah agar anak merasa sedang tidur di rumahnya dengan warna kombinasi biru, kayu dan juga hitam. Pada lantai kamar menggunakan material linoleum yang aman untuk anak dan mudah dibersihkan.



Gambar 5. 31 Ruang Tidur Toddler  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada lantai 3 bangunan *daycare* terdapat kamar untuk *toddler* dan *preschool* yang dimana *toddler* berusia 3 tahun hingga 4 tahun sedangkan *preschool* berumur 4 tahun hingga 5 tahun. Kedua kategori tersebut kamar di desain senyaman mungkin agar anak merasa nyaman ketika tidur di ruangan. Kamar Toddler di buat dengan bernuansa biru, hitam dan abu. Kasur yang di pakai berukuran 80 x 150 cm dengan rangka kasur dari kayu seperti yang terlihat pada gambar 5.31.

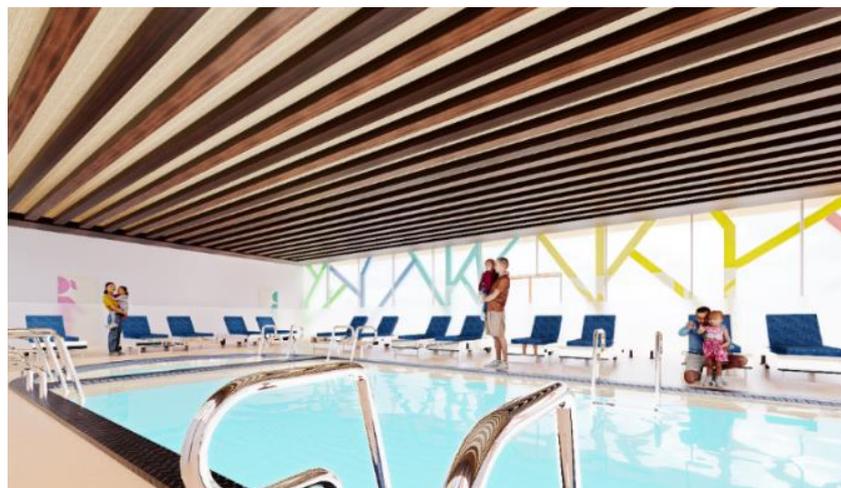
#### 5.2.5.10 Fasilitas untuk Orang Tua.



Gambar 5. 32 Yoga Class Parent  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada lantai 3 merupakan area untuk parent atau orang tua, yang dimana terdapat kelas untuk parenting, cooking class parent, dan juga yoga class seperti pada gambar 5.32 untuk parent yang dilengkapi dengan area tunggu. Pada area tunggu orang tua menggunakan fasad kaca. Agar orang tua dapat melihat anak di area dalam *Club house* dari jauh dan juga memiliki view ke area dalam *Club house* agar orang tua tidak bosan menunggu.

#### 5.2.5.11 Kolam Renang



Gambar 5. 33 Kolam Berenang  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada lantai 1 bangunan sekolah terdapat kolam renang yang terdiri atas 2 tipe kolam renang dengan ketinggian 1,5 meter dan 60 centimeter. Pada kolam renang dilengkapi dengan toilet dan juga loker. Pada kolam renang di buat menggunakan dinding kaca agar cahaya matahari alami dapat tetap masuk ke dalam ruangan seperti yang terlihat pada gambar 5.33.

#### 5.2.5.12 Fasilitas Staff

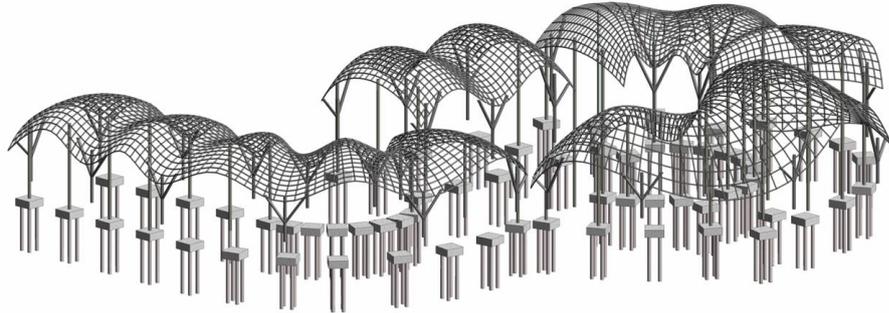


Gambar 5. 34 Ruang Guru

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

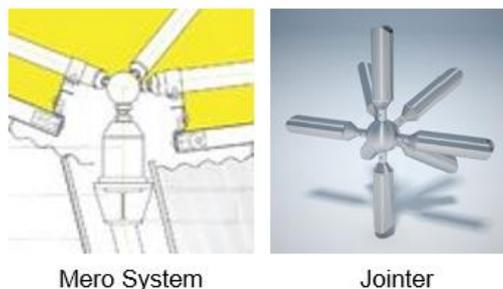
Pada lantai 3 bangunan utama terdapat ruang guru dan juga ruang owner yang dilengkapi dengan toilet, pantry dan ruang rapat. Ruang guru di desain dengan warna putih dan coklat agar terlihat lebih terang dan tenang. Lalu di tambah vegetasi artifisial agar menambah kesan alam seperti pada gambar 5.34.

### 5.2.6 Stuktur dan Kontruksi



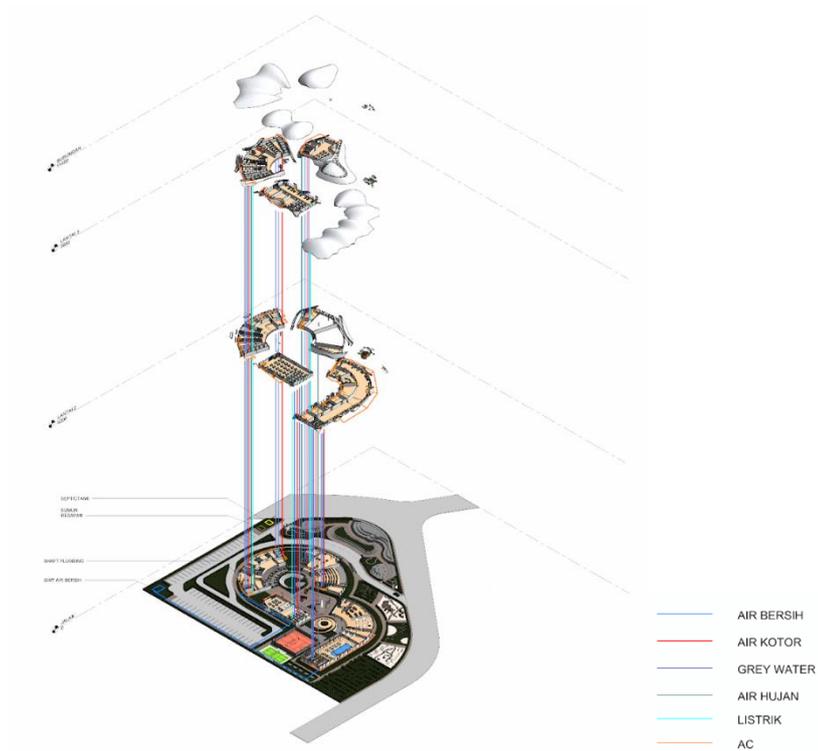
Gambar 5. 35 Struktur  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk struktur dan kontruksi pada bangunan struktur atas menggunakan atap space frame single layer seperti pada gambar 5.35 dengan menggunakan metode jointer yang di mana metode jointer pada gambar 5.36 menggunakan mero system antara struktur atap dengan kolom. Lalu untuk penutup atap menggunakan material aluminium composite panel berwarna hijau dengan finish mate. Sedangkan pada struktur bawah menggunakan pondasi pile cap karena menggunakan atap bentang lebar. Kolom pada bangunan inipun menggunakan double kolom yang di mana terdapat kolom utama dengan pondasi pile cap dan kolom penyangga atap yang landai menggunakan pondasi telapak dengan ukuran kolom berdiameter 30cm dan kolom berukuran 60x30 cm.



Gambar 5. 36 Jointer Space Frame  
(Sumber : <http://www.cstindustries.com/products/aluminum-space-frame-structures/>)

## 5.2.7 Utilitas



Gambar 5. 37 Isometri Utilitas  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Air bersih pada bangunan menggunakan sistem down feed. Sistem distribusi air kotor punan dapat diperoleh melalui 2 sumber yaitu dari PAM dan ditunjang oleh air dari sumur, sistem distribusi bangunan dibagi menjadi 3 yaitu pembuangan air sabun, pembuangan dari kloset, dan pembuangan air hujan. Untuk Distribusi air sabun masuk ke bak kontrol lalu bak penampung dan sumur peresapan. Untuk air kotor masuk ke Pembuangan dari kloset masuk ke septic tank dan berakhir di sumur peresapan. Dan untuk air hujan masuk ke Pembuangan air hujan masuk ke talang air ke pipa lalu ke sumur peresapan. Untuk penghawaan beberapa ruangan yang memiliki sistem open space menggunakan penghawaan alami, namun untuk ruangan yang tertutup menggunakan AC Multi split yang di mana AC outdoornya di letakan di samping bangunan agar tidak merusak estetika fasad.



AC OUTDOOR MULTI SPLIT

Gambar 5. 38 AC Outdoor  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)