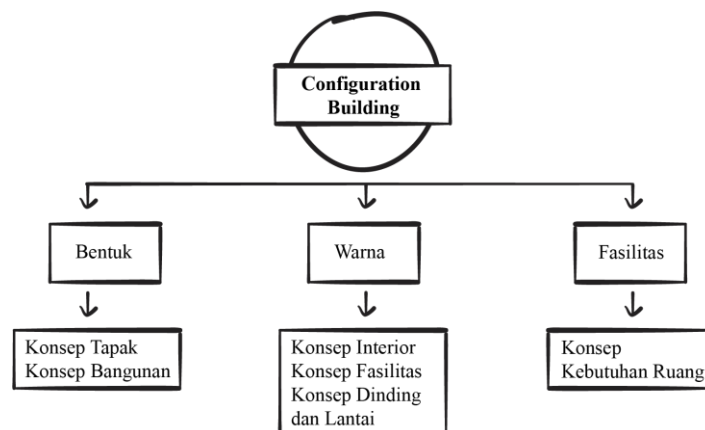


BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar dari *Child Development Center* mengacu kepada tema yakni “*Building Configuration*”. Tema ini merupakan sebuah solusi untuk mengatasi agar anak menyukai fasilitas pendidikan melalui bentuk-bentuk berdasarkan persepsi anak, dan juga mengatasi permasalahan dengan merancang sesuai dengan fungsi bangunan karena beberapa diantara fasilitas sejenis menyediakan fasilitas tidak sesuai dengan fungsinya. Sehingga mampu menjadi fasilitas yang memadai untuk kegiatan bermain dan belajar anak serta mendukung dalam proses mengembangkan potensi yang dimiliki anak.



Gambar 5.1 Unsur Child Development Center
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)




Berdasarkan kesimpulan mengenai konfigurasi dan bangunan yang mengacu kepada persepsi anak terdiri dari beberapa unsur yang berkaitan dalam penyusunan konsep untuk perancangan *Child Development Center*. Unsur pertama merupakan bentuk yang disukai oleh anak, diterapkan kepada konsep tapak dan konsep bangunan. Unsur kedua merupakan warna yang disukai oleh anak diterapkan kepada konsep interior, konsep fasilitas, konsep dinding dan lantai. Unsur ketiga merupakan fasilitas yang dihasilkan tema untuk memenuhi kebutuhan ruang.






Dari keempat unsur tersebut menjadi konsep dasar dalam perancangan agar tema *Building Configuration* dapat menjadikan *Child Development Center* sebagai fasilitas yang dapat terealisasi. Memaksimalkan konsep dasar dengan mengimplementasikan tema terhadap perancangan *Child Development Center*. Sehingga dapat memberikan kenyamanan terhadap anak dalam proses belajar dan bermain maupun dalam mengembangkan potensi yang dimiliki.






5.2 Konsep Tapak






Dalam penerapan tema *Building Configuration* terhadap perancangan *Child Development Center* mengacu kepada buku "*Pattern for Designing Children's Center*" oleh Fred Linn Osmon, adapun konsep tapak *Child Development Center* adalah sebagai berikut:






Table 5.1 Konsep Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

| Konsep | Kategori Usia | Pengantar | <i>Building Configuration</i> |
|---------------|---------------|---|--|
| Aksesibilitas | | Berdasarkan hasil studi lapangan dan Analisa, <i>Child Development Center</i> terdapat 2 akses, yakni akses masuk dan akses keluar. | Dalam hal pemenuhan aksesibilitas, menggunakan konsep mengalir dengan sepanjang jalan terdapat taman melalui bentuk geometris/dinamis.  Gambar 5.2 Taman Geometris/Dinamis Sumber: Pixabay, Michelle Maria (2014) |
| Hierarki | | Hierarki ditentukan berdasarkan tingkat kepentingan kegiatan. | Dalam hal pemenuhan hierarki tinggi, menggunakan konsep berdasarkan tingkat kepentingan diantaranya bangunan utama dan perpustakaan.  Gambar 5.3 Bangunan Utama Sumber: Archdialy, Han Shuangyu (2022) Dalam hal pemenuhan hierarki sedang, menggunakan konsep berdasarkan tingkat kepentingan diantaranya area bermain.  Gambar 5.4 Playground Sumber: Admin Kompan.com (2022) |

| | | | |
|-----------|--|---|---|
| | | | <p>Dalam hal pemenuhan hierarki rendah, menggunakan konsep berdasarkan tingkat kepentingan diantaranya area parkir.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.5 Area Parkir Sumber: Lovepik, Song (2022)</p> |
| Sirkulasi | | <p>Menurut Osmon dalam bukunya lingkungan dan ruang dinamis dapat menstimulasi anak untuk menyerap informasi dengan ruang yang mengalir.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan hierarki rendah, menggunakan konsep radial agar memungkinkan anak dapat bergerak kesegala arah.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.6 Pola Radial Sumber: Admin Arsitur (2022)</p> |
| Fasilitas | | <p>Memanfaatkan salah satu kelebihan tapak yakni terdapatnya vegetasi berupa pohon palm serta vegetasi lainnya. Kemudian dikolaborasikan bersama bentuk geometris maupun dinamis. Dalam merancang ruang bermain menyediakan fasilitas yang mampu membuat anak mempelajari lingkungan sekitarnya (Tantarto et al, 2011). Fasilitas yang disediakan dapat menyalurkan energi berlebih yang dimiliki oleh anak (Hafilda et al, 2021). Kelebihan lain dengan menyediakan tempat bermain adalah menjaga Kesehatan jasmani dan menjaganya sehingga dapat berkembang dengan baik (Ramadhanty et al, 2020).</p> | <p>Dalam hal pemenuhan fasilitas, menggunakan konsep <i>jungle</i> dengan diiringi vegetasi serta bentuk yang dinamis.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.7 The Wild Jungle Playground Sumber: Admin Kompan.com (2022)</p> <p>Konsep <i>jungle</i> pada kolam renang dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan diiringi elemen menyerupai hewan/bentuk lainnya.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.8 Patung Hewan pada Kolam Renang Sumber: Lazwardy <i>Journal</i>, Duditphram (2015)</p> <p>Konsep bentuk hewan dan unsur pada <i>Animal Garden</i> dengan pola ataman geometris/dinamis.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.9 Hewan Jinak Sumber: <i>Tour Bandung</i>, Razkita (2019)</p> <p>Konsep geometris/dinamis pada taman organic memberikan edukasi kepada anak mengenai tumbuhan organic.</p> |

| | | | |
|---------------------------|--|--|---|
| | | |  <p>Gambar 5.10 Kebun Organik Sumber: Temonggo, Bang Mimin (2022) Konsep dinamis/geometris pada area parkir diterapkan kepada tama-taman.</p>  <p>Gambar 5.11 Area Parkir Sumber: Lovepik, Song (2022)</p> |
| Sistem Pelayanan | | <p>Pengelolaan kebersihan termasuk pengelolaan sampah akan dilakukan oleh petugas kebersihan dari “<i>Building Configuration</i>”.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan sistem pelayanan, menggunakan konsep <i>jungle</i> dengan menerapkan lukisan hewan dan vegetasi pada TPS.</p>  <p>Gambar 5.12 TPS Sumber: Admin Aetra.co.id (2019)</p> |
| Entrance dan Pintu Keluar | | <p>Menurut Osmon dalam bukunya <i>Entrance</i> sebaiknya dapat menghilangkan rasa takut dari anak dengan desain yang menarik dan keterbukaan.</p> <p>Bangunan pusat pengembangan anak memiliki 2 <i>Entrance</i> untuk memasuki tapak, terdiri dari <i>Entrance</i> untuk pejalan kaki, dan <i>Entrance</i> untuk kendaraan.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan entance & pintu keluar, menggunakan konsep bentuk yang disukai anak, seperti pada gerbang menerapkan bentuk Pelangi dan geometris lainnya.</p>  <p>Gambar 5.13 Gate Sumber: Admin Alamy (2022)</p> |
| Taman | | <p>Memfaatkan salah satu potensi tapak yakni tersedianya vegetasi – vegetasi di dalam tapak.</p> <p>Menerapkan bentuk yang disukai anak seperti binatang, geometris, dinamis, buah-buah dan lainnya.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan taman, menggunakan konsep bentuk dan unsur yang disukai anak seperti menerapkan patung binatang dan binatang jinak pada <i>animal garden</i>.</p>  <p>Gambar 5.14 <i>Animal Garden</i> Sumber: <i>Tour Bandung</i>, Razkita (2019) Kosep geometris/dinamis pada taman organic melalui pola pada taman seperti pola lengkung.</p> |


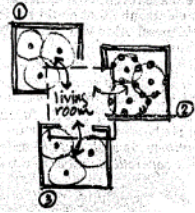

| | | | |
|----------|--|---|---|
| | | |  <p>Gambar 5.15 Taman Organik Sumber: Temonggo, Bang Mimin (2022)</p> |
| Vegetasi | | | <p>Dalam hal pemenuhan vegetasi, menggunakan konsep dinamis/geometris melalui pola <i>softscape</i> dan <i>hardscape</i>. Konsep <i>softscape</i> menggunakan rumput gajah mini agar aman dipijaki anak serta pola geometris/dinamis pada rumput.</p>  <p>Gambar 5.16 Rumput Gajah Mini Sumber: Admin Bibitbunga.com (2022)</p> <p>Konsep <i>softscape</i> memanfaatkan warna yang disukai anak dengan menerapkan tanaman tomat ceri agar mudah dalam perawatan untuk anak, dan memiliki warna yang disukai oleh anak.</p>  <p>Gambar 5.17 Tomat Ceri Sumber: Admin Shoope.co.id (2022)</p> <p>Konsep <i>hardscape</i> menggunakan <i>rubber</i> dengan pola dinamis dikombinasi dengan warna yang disukai oleh anak.</p>  <p>Gambar 5.18 Rubber Sumber: Rubber Flooring Indonesia, Jenny Sulastris (2022)</p> <p>Konsep <i>hardscape</i> menggunakan pasir diletakan di area <i>Playground</i>.</p>  <p>Gambar 5.19 Pasir Sumber: Istockphoto, Emholk (2017)</p> |
| Sekuen | | Menurut Osmon dalam bukunya keterbukaan | Dalam hal pemenuhan sekuen, menggunakan konsep diarahkan seperti ingin menuju ruang |






| | | | |
|-----------------|--|---|---|
| | | <p>dibutuhkan untuk menghilangkan ketakutan anak melalui desain dari pengalaman ruang.</p> | <p>bermain, diiringi dengan patung menyerupai bentuk hewan/karakter.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.20 Patung Karakter Sumber: Admin Liputan6.com (2020)</p> |
| <p>Utilitas</p> | | <p>Menurut Dinas Energi dan Sumberdaya Mineral setiap tahunnya muka air tanah di Kota Bandung menurun hingga 80%.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan utilitas, menggunakan konsep warna-warna yang disukai anak dan pola dinamis/geometris. Konsep pada Menara air menggunakan warna yang disukai anak seperti jingga.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.21 Menara Air Sumber: Admin Depositphotos.com (2022)</p> <p>Konsep pada pencahayaan tapak menggunakan bentuk yang menyerupai binatang maupun bentuk lainnya.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.22 Lampu Jamur Sumber: Admin Aliexpress.com (2022)</p> <p>Konsep pada pengelolaan sampah dengan didesain menggunakan mural berbentuk jungle terdiri dari vegetasi dan hewan.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.23 Tempat Pengolahan Sampah Sumber: Admin Aetra.co.id (2019)</p> <p>Selain itu anak dapat belajar mengenai pemilahan sampah dengan baik dengan adanya bank sampah.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5.24 Bank Sampah Sumber: dlh.semarangkota.com, Tim Liputan6 (2020)</p> |

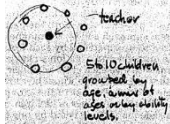


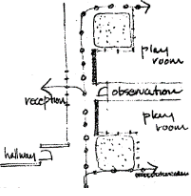


5.3 Konsep Bangunan

Dalam penerapan tema *Building Configuration* terhadap perancangan *Child Development Center* mengacu kepada buku "*Pattern for Designing Children's Center*" oleh Fred Linn Osmon, adapun konsep bangunan *Child Development Center* adalah sebagai berikut:

Table 5.2 Konsep Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

| Konsep | Kategori Usia | Pengantar | <i>Building Configuration</i> |
|----------------|---------------|--|--|
| Bentuk Massa | | Menurut Aisyah (2016:37), Anak menyukai bentuk bangunan yang dinamis karena bentuk dinamis dapat menghadirkan kesan ceria. Bentuk dinamis di dapat dari bentukan geometri yang berbeda-beda tiap massa bangunan, namun tetap memiliki karakter yang sama. | Dalam hal pemenuhan bentuk massa, menggunakan konsep bangunan dinamis dengan memanfaatkan bentuk dasar geometris.  Gambar 5.25 Bangunan Dinamis Sumber: Archdialy, Hiroyuki (2020) |
| Sirkulasi | | Menurut Osmon dalam bukunya ruang-ruang yang dinamis atau ruang-ruang yang mengalir dan berhubungan dengan ruang lainnya akan memberikan kesempatan pada anak untuk melihat-lihat atau menstimulasi material/alat permainan, sehingga mereka dapat menyerap informasi dan pengetahuan sebanyak-banyaknya dari material / alat permainan yang ada diruang tersebut. | Dalam hal pemenuhan sirkulasi, menggunakan konsep radial agar anak dapat mengakses segala ruang dan dari eberapa ruang terdiri ruang yang dapat diakses Bersama-sama.  Gambar 5.26 Ruang Bersama Sumber: Osmond (1981) |
| Bahan Material | | Menurut Osmon dalam bukunya pada dasarnya aktivitas anak menghasilkan suatu kebisingan, namun hal tersebut baik untuk anak. Penggunaan panel akustik di beberapa ruangan yang dibutuhkan guna meredam kebisingan. | Dalam hal pemenuhan bahan material, menggunakan konsep bentuk dan warna yang disukai oleh anak. Konsep panel akustik dengan memilih warna terang serta bentuk geometris.  Gambar 5.27 Panel Akustik Sumber: Admin Aliexpress.com (2022) Konsep material kaca menggunakan bentuk yang disukai oleh anak serta berdimensi lebar agar pencahayaan alami dapat lebih masuk kedalam untuk membantu dalam proses belajar. |

| | | | |
|---------------------|------------|---|---|
| | | |  <p>Gambar 5.28 Dinding Kaca Sumber: Admin Architectnews.com (2022) Konsep <i>rubber</i> dengan pola dan warna yang disukai oleh anak seperti pola dinamis dan geometris.</p>  <p>Gambar 5.29 Material Rubber Sumber: Admin Ecofloormate.com (2022)</p> |
| Desain Interior | 2-3 Tahun | Berdasarkan pertimbangan aspek fisik untuk perkembangan dan konsep pikir (Dewiyanti, 2011) anak membutuhkan ruang dengan permainan warna yang menarik dan warna komplementer. | <p>Dalam hal pemenuhan desain interior, menggunakan konsep warna dan bentuk sesuai dengan kategorin usia. Konsep untuk anak 2-3 tahun menerapkan bentuk dasar dan warna yang cerah seperti hijau.</p>  <p>Gambar 5.30 Desain Interior Anak 2-3 Tahun Sumber: Admin Pinteres.com (2022)</p> |
| | 5-8 Tahun | anak membutuhkan ruang dengan dasar-dasar geometri yang kuat, ruang sederhana dan tidak menakutkan. | <p>Konsep untuk anak 5-8 tahun menerapkan bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga dll.</p>  <p>Gambar 5.31 Desain Interior Anak 5-8 Tahun Sumber: Archdialy, Tim Lamilux (2022)</p> |
| | 8-11 Tahun | anak membutuhkan ruang dengan ruang gerak aman, karena ada keinginan bergerak bebas tanpa pengawasan tetapi menantang dan variasi ruang karena anak mudah bosan. | <p>Konsep untuk anak 8-11 tahun menerapkan bentuk yang menyerupai suatu benda, lebih menantang dan luas.</p>  <p>Gambar 5.32 Desain Interior Anak 8-11 Tahun Sumber: Pinterest, Lynn nn (2022)</p> |
| Tatanan Ruang Dalam | | Menurut Osmon dalam bukunya rasio antara guru dan anak-anak dalam melakukan kegiatan belajar yakni 1:10 dengan posisi guru dekat bersama anak-anak. | <p>Dalam hal pemenuhan tatanan ruang dalam, menggunakan konsep lingkaran agar hubungan guru dan murid lebih dekat selain itu lingkaran merupakan bentuk yang disukai oleh anak.</p> |

| | | | |
|-----------------|--|--|---|
| | | |  <p>Gambar 5.33 Tatanan Ruang Dalam Sumber: Osmond (1981)</p>  <p>Gambar 5.34 Layout Ruang Dalam Sumber: Admin Otosection.com (2022)</p> |
| Entrance | | <p>Menurut Osmon dalam bukunya, <i>Entrance</i> harus memiliki kesan 'keterbukaan' dimana dapat memperlihatkan apa yang sedang terjadi didalam bangunan agar dapat menarik perhatian anak. Selain itu, terdapat <i>view</i> yang menarik sehingga anak semakin ingin mengunjungi. Dan disediakan tempat duduk di area setelah <i>Entrance</i> untuk orang tua maupun guru.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan <i>entrance</i>, menggunakan konsep bukaan yang menyerupai bentuk hewan maupun karater, dikombinasikan dengan warna yang disukai oleh anak, serta bentuk geometris.</p>  <p>Gambar 5.35 Entrance Sumber: Mymoderenmet, Jessica Stewart (2020)</p> |
| Sekuen | | <p>Menurut Osmon dalam bukunya keterbukaan dibutuhkan untuk menghilangkan ketakutan anak melalui desain dari pengalaman ruang.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan sekuen, menggunakan konsep mengarahkan kepada ruang bermain sehingga anak akan bersemangan dalam melakukan kegiatannya.</p>  <p>Gambar 5.36 Sekuen Sumber: Osmond (1981)</p> |
| Pencayaan Alami | | <p>Menurut Osmon dalam bukunya, pencahayaan alami sangat dibutuhkan oleh anak untuk membantunya dalam berkembang. Menurut Osmond juga pencahayaan buatan dengan kata lain pencahayaan yang menggunakan energi listrik lebih baik tidak digunakan secara berlebih karena tidak akan menyenangkan bagi anak dalam melakukan aktivitasnya.</p> | <p>Dalam hal pemenuhan pencahayaan alami, menggunakan konsep <i>innercourt</i> pada bangunan.</p>  <p>Gambar 5.37 Innercourt Sumber: Mymoderenmet, Jessica Stewart (2020)</p> <p>Konsep bukaan dengan menyerupai bentuk yang disukai anak dikolaborasi dengan warna.</p>  <p>Gambar 5.38 Bukaan Sumber: Dezeen, Natasha Levy (2017)</p> |