



BAB V


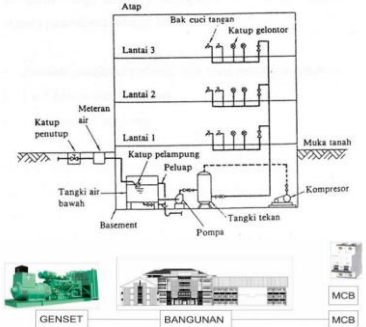
KONSEP PERANCANGAN

5.1. Rencana Tapak

Tabel 5. 1 Rencana Tapak

Poin Konsep	Penjelasan	Play & Education Experiences
<p>Tata Letak</p>	<p>Bangunan memiliki 3 area yaitu diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bangunan Art & Creative Center dan pelayanan anak yang terdiri dari ruang-ruang kelas dan studio anak, art space, ruang konseling dan gizi anak, lobby, dan peprustakaan anak. • Bangunan pengelola yang terdiri dari area pengelola dan pekerja serta pantry. • Bangunan penunjang yang terdiri dari café, mushola, dan tempat menunggu orang tua. <p>Area pintu masuk kendaraan dan drop off sebagai tempat penurunan dan penjemputan pengunjung maupun pengelola berada di tengah site, area parkir kendaraan berada di sisi site, taman sebagai area bermain anak, dan kolam renang yang berada di dekat bangunan Art & Creative Center. Tata letak massa sesuai dengan penerapan tema play & education experiences yaitu fleksibel dan tidak kaku.</p>	

<p>Gubahan Massa</p>	<p>Gubahan massa mengambil bidang dasar geometri yaitu bangunan persegi panjang guna menghasilkan bangunan yang tidak gemuk serat sirkulasi yang jelas khususnya untuk bangunan khusus anak. Adanya connecting sebagai penghubung antar massa.</p>	 <p>Bentuk massa harus bisa mempengaruhi, menarik, nyaman, dan memberikan kesan mengajak atau menerima. Bentuk gubahan tidak kaku, non formal, dan tidak bersudut lancip sehingga sesuai dengan karakter pengguna utama bangunan yaitu untuk anak-anak. Konsep bentuk seperti permainan susun balok anak atau stacko yang sedang disusun anak-anak.</p>																				
<p>Sirkulasi & Aksesibilitas</p>	<p>Sirkulasi antara bangunan dibagi menjadi 2 jenis yaitu sirkulasi pedestrian dan kendaraan.</p>																					
<p>Hierarki</p>	<p>Bangunan terpecah menjadi 3 massa yang membentuk zona fungsi yaitu diantaranya zona A sebagai bangunan utama, zona B sebagai zona administrasi dan pengelola, zona C sebagai zona café dan bermain.</p>	<p>Hierarki bangunan terdapat pada bangunan art & creative center. Children's Art & Creative Center berwarna ungu merupakan tempat bermain, belajar, dan rekreasi.</p>																				
<p>Parkir</p>	<p>Fasilitas parkir berada di dalam site berada di sisi Utara. Fasilitas parkir mengacu kepada regulasi Departemen Perhubungan Darat tentang Penyelenggaraan Fasilitas Parkir.</p>	<p>f) Tempat rekreasi</p> <table border="1" data-bbox="975 1675 1345 1715"> <tr> <td>Luas Areal Total (100m²)</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>150</td> <td>200</td> <td>400</td> <td>800</td> <td>1600</td> <td>320</td> <td>6400</td> </tr> <tr> <td>Kebutuhan (SRP)</td> <td>103</td> <td>100</td> <td>115</td> <td>122</td> <td>146</td> <td>196</td> <td>295</td> <td>494</td> <td>892</td> </tr> </table>	Luas Areal Total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	320	6400	Kebutuhan (SRP)	103	100	115	122	146	196	295	494	892
Luas Areal Total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	320	6400													
Kebutuhan (SRP)	103	100	115	122	146	196	295	494	892													

<p>Tata Hijau</p>	<p>Memfaatkan eksisting yang ada di lokasi site dan jalan menuju site. Penggunaan pohon palem sebagai pengarah kendaraan, cemara atau pucuk merah untuk buffer, tanaman berbunga untuk pengarah pejalan kaki, semak-semak dan rumput penutup tanah untuk area bermain anak outdoor.</p>	
<p>Utilitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyediaan air bersih dengan sistem GWT dari PDAM yang di pompa ke setiap lantai oleh pompa tekan. • Pembuangan air kotor dengan sistem STP biofilter yang ramah lingkungan sehingga limbah kotoran tidak menjadi masalah pda lingkungan sekitar. • Sistem listrik melalui jaringan PLN dan genset yang dialirkan langsung ke dalam bangunan. 	

Sumber: Analisis Pribadi



5.2. Konsep Bangunan






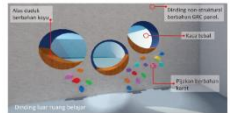


Dalam penerapan konsep pada tema Play & Education Experiences mengacu pada buku Pedoman Pengelolaan kelas Pendidikan Usia Dini Kemendikbud Tahun 2018 oleh Farida Yusuf, Aries Susanti, Yohana Rumanda, dan Sisilia Maryati, Jurnal Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung Suatu Tinjauan Awal taman Kota terhadap Konsep Kota Layak Anak oleh Dhini Dewiyanti, jurnal Desain Arsitektur Ramah Anak oleh Dadnia Nurulhuda, Maya Andria N, dan Ummul Mustaqimah.






Tabel 5. 2 Konsep Bangunan

Poin Konsep	Kategori Usia	Literatur	Play	Education
Bentuk	Anak usia 1-15 tahun	Memiliki bentuk geometri yang kuat. (Dewiyanti,2007)	 <p>Bentuk bangunan geometris dan dinamis memberikan bentuk gubahan massa yang tidak kaku dan tidak bersudut lancip sehingga sesuai dengan karakter pengguna utama bangunan yaitu anak-anak.</p>	 <p>Bentuk menyerupai permainan anak menyusun balok sehingga bangunan dapat dinikmati dari luar maupun dalam.</p>
Fungsi	Anak usia 1-15 tahun	Children's Art & Creative Center sebagai wadah yang dapat menampung potensi kreatifitas anak agar berkembang dengan menyediakan atmosfir untuk kebutuhan anak dalam belajar yang direalisasikan melalui kegiatan bermain.	 <p>Menyediakan ruang untuk kreatifitas anak Memfasilitasi ruang bermain anak. Sebagai tempat rekreatif (kegiatan yang rileks untuk dinikmati)</p>	 <p>Mengadakan program fasilitas kelas sesuai dengan umurnya untuk melatih perkembangan anak. Sebagai tempat apresiatif memberikan penghargaan & pemahaman dan edukatif (belajar menghasilkan sesuatu).</p>
Sirkulasi	Anak usia 1-5 tahun & Orang	Sirkulasi gerak anak untuk bergerak,		

	tua/pendamping	berjalan, lalu lintas 1,5-2 m. (Yusuf Farida, 2018) Pola sirkulasi akan mengakomodasi gerak dan aktivitas anak dalam bangunan dengan memperhatikan pula faktor kemudahan dan keamanan.	Sirkulasi jelas supaya tidak menimbulkan kebingungan, ramah bayi (penggunaan stroller).	Terdapat gambar-gambar di dinding. Tangga sebagai arena edukasi anak untuk melatih otot, Langkah, dan proporsi. Tangga dan ramp dibuat interaktif dan menarik bagi anak namun tetap memperhatikan keamanan.
	Anak usia 5-8 tahun Anak usia 9-11 tahun Anak usia 11-14 tahun	keamanan. Sirkulasi yang tidak monoton adanya tantangan seperti jalan rahasia, meliku, melewati sesuatu, memanjat. (Nurulhuda, 2019)	 Sirkulasi yang dibuat menantang ada rintangan.	 Perilaku anak suka mencari tahu dengan berbagai cara, ini dapat direspon pada pemanfaatan dinding sebagai media edukasi.
	Pengelola		 Sirkulasi linier dengan alur ruangan yang jelas dengan pemanfaatan koridor sebagai tempat penyimpanan barang atau ruang tunggu tamu.	
Struktur & Konstruksi	-	Struktur pondasi bangunan pondasi bore pile. Pondasi ini dipilih dikarenakan struktur tanah yang bergerak		

		(Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2008 tentang Pengendalian Pemanfaatan Ruang di Kawasan Bandung Utara).	
Desain Interior	Anak usia 1-5 tahun & Orang tua/pendamping	Sirkulasi linier mengekspresikan suatu arah dan menekankan suatu pergerakan, fleksibel merespon berbagai jenis tapaknya (D.K Ching, 2008)	Ruang dengan warna yang menarik (komplementer) Ruang indoor dipenuhi mainan, warna lembut/kontras. Ukuran luas ruang bermain minimal 3 m ² dan idealnya 50 m ² dengan maksimal anak 15 ana dengan tinggi plafon min 3m. Tekstur lantai yang tidak licin (mengggunakan parket) atau jenis lantai yang mampu mengenalkan macam tekstur. (Yusuf Farida, 2018)
	Anak usia 5-10 tahun	Ruang bervariasi karena anak-anak mudah bosan dan tidak menakutkan. Ruang tidak terlalu berjauhan.	 <p>Kesan playful terlihat melalui adanya pergerakan modul dari peralihan</p>  <p>Loker pada ruang anak untuk menyimpan berbagai barang pribadi anak</p>

		<p>(Dewiyanti, 2007) Penataan furniture yang baik guna memberikan keleluasan bagi anak untuk bergerak. Penataan toilet yang berdekatan dengan ruang kelas dengan ukuran yang sesuai dengan anak. (Nurulhuda, 2019) Furniture yang ergonomis, fungsional, sesuai dengan ukuran anak. Menghindari warna yang menyilaukan mata. (Yusuf Farida, 2018)</p>	<p>fasilitas kelompok umur yaitu dengan semakin berkurangnya warna-warna primer diganti dengan warna coklat kayu agar terlihat tidak monoton.</p>   <p>Warna sebagai pemisah area suatu kegiatan.</p>	<p>sehingga meningkatkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab anak terhadap barang pribadi anak.</p>  <p>Penggunaan dinding transparan agar anak tidak merasa terkurung dan memudahkan pengawasan.</p>  <p>Toilet yang sesuai dengan postur anak, agar anak belajar mandiri.</p>  <p>Fasilitas perpustakaan untuk anak yang dibuat nyaman.</p>  <p>Dinding sebagai fasilitas edukasi anak yang interaktif.</p>
	<p>Anak usia 10-15 Tahun</p>	<p>Ruang dalam bentuk petualangan, ada unsur lari,</p>	 <p>Sebagai peredam</p>	

		<p>melempar, menendang, dan kerjasama. Ruang dengan karakter yang berbeda dan bernuansa menantang. Ruang dengan flow yang mengalir sederhana. (Dewiyanti, 2007)</p> <p>Penataan toilet yang berdekatan dengan ruang kelas dan tempat cuci tangan sesuai dengan tinggi anak remaja. (Nurulhuda, 2019)</p>	<p>kebisingan, dinding menggunakan material bata ringan yang diplesir serta dilapisi dengan wallpaper.</p>   <p>Warna sebagai pemisah area suatu kegiatan.</p>  <p>Desain bangunan dengan pencahayaan dan penghawaan alami untuk memberikan ketenangan.</p>  <p>Furnitur yang digunakan sesuai proporsi tubuh anak agar anak dapat mengatur situasi belajar dan bermain.</p>	<p>Penggunaan perbedaan ketinggian pada bangunan sebagai pelatih motorik anak.</p>  <p>Fasilitas perpustakaan untuk anak yang dibuat nyaman.</p>
--	--	--	---	---

Utilitas	Anak-anak usia 1-15 tahun	Instalasi dan panel listrik jauh dari jangkauan anak-anak. Adanya pintu darurat untuk mempermudah akses keluar bagi anak ketika hal yang tidak diinginkan terjadi.	 <p>Instalasi listrik di desain sesuai dengan tema kelas.</p>	 <p>Edukasi untuk anak dengan memberikan informasi melalui gambar pada instalasi listrik dan lainnya.</p>
Landskap	Anak Usia 1-5 tahun			
	Anak usia 6-15 tahun	Terdapat permainan dan lapangan (Dewiyanti, 2007) Jalan berbatu halus, berbatu kasar, licin, berpasir, dan area yang berair berfungsi untuk merangsang sensorik anak.	 <p>Area bersembunyi</p>  <p>Menyediakan alat permainan seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan untuk perilaku anak yang aktif bergerak.</p>	 <p>Menyediakan jalur dengan berbagai macam tekstur untuk melatih sensorik anak.</p>

Sumber: Analisis Pribadi