

BAB 5

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

5.1.1 Freedom

Lingkungan harus memiliki kebebasan untuk bergerak, kebebasan untuk memilih kelompok bermain, dan kebebasan untuk berinteraksi secara sosial, atau bahkan meluangkan waktu untuk diri sendiri. Kebebasan ini membantu anak-anak untuk membangun hubungan positif dengan apa yang dia inginkan, agar anak menjadi termotivasi dan mandiri.

5.1.2 Structure and Order

Meskipun anak dibebaskan tetapi juga terstruktur dan memiliki ketertiban. Struktur ini sangat penting untuk pengembangan anak agar memiliki rasa percaya diri. Saat anak membentuk pola pikir yang terstruktur disekitarnya, anak akan menyadari sistem yang berjalan di dunia luar.

5.1.3 Beauty

Keindahan pada lingkungan sekitar akan menciptakan rasa harmoni, ketertiban, dan kenyamanan bagi anak-anak dan pengajar. Pencahayaan alami, tanaman, pencahayaan yang hangat, warna pastel, dan bahan yang lembut, dapat menciptakan perasaan berada dirumah, atau setidaknya, berada di lingkungan yang nyaman.

5.1.4 Nature and Reality

Anak-anak didorong untuk berinteraksi dengan lingkungan alam diluar ruangan, mengalami langsung dan menginterpretasikan fenomena alam.

5.1.5 Social Environment

Di luar lingkungan fisik dan materi anak-anak juga berperan pada lingkungan sosial bagia anak-anak seumurannya. Anak memiliki kemampuan dan kebebasan untuk berinteraksi satu sama lain lewat bermain, istirahat, dan belajar.

5.1.6 Intellectual Environment

Dengan menciptakan ruang dimana kurikulum montessori dapat berkembang, anak akan mengembangkan kecerdasan serta kepribadian mereka. Anak akan memahami bahwa ini adalah tempat belajar mereka dan anak akan merasa nyaman untuk mengembangkan keterampilan dasar (keteraturan, koordinasi, konsentrasi, dan kemandirian) dalam lingkungan ini.

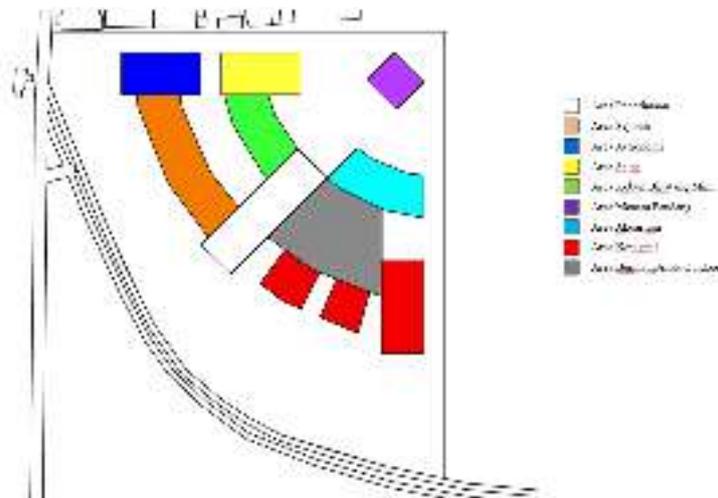
5.2 Konsep Tapak

5.2.1 Pemintakatan

Pada perancangan Bandung Childrens Discovery Place memiliki area seperti berikut

1. Area Penerimaan
2. Area Sejarah
3. Area Astronomi
4. Area Sains
5. Area Kebun Binatang Mini
6. Area Menara Pandang

7. Area Aquarium
8. Area Komersil
9. Area Bermain Anak Outdoor



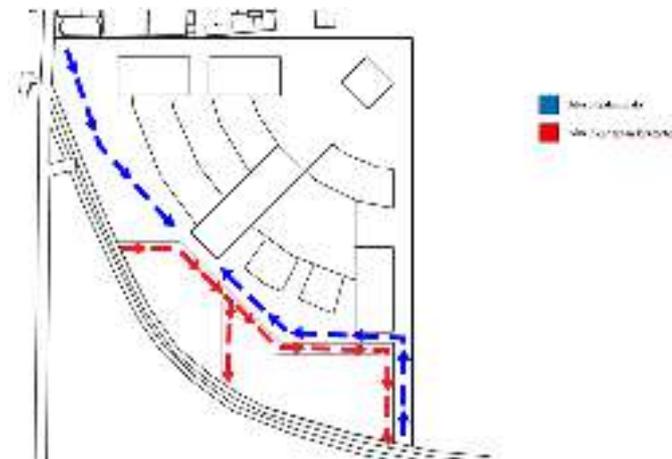
Gambar 5. 1 Konsep Pemintakatan (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.2.2 Tata Letak

Tata letak tiap area bangunan dibuat sesuai dengan gubahan massa dan alur yang sudah dibuat. Adanya lingkaran yang berpusat di ujung tapak untuk memberikan bantuan tata letak bangunan sesuai fungsinya. Pada bagian depan atau selatan diletakan bangunan dengan fungsi publik sehingga orang-orang lebih mudah mengaksesnya. Dan semakin dalam area menjadi area yang hanya bisa digunakan oleh beberapa orang yang sudah membeli tiket untuk masuk.

5.2.3 Alur

Alur untuk kendaraan bermotor dan pejalan kaki dipisahkan. Pemisahan selain dengan material yang berbeda juga adanya taman ataupun pepohonan yang menghalangi. Ini bertujuan untuk mencegah terjadinya kecelakaan kepada pengguna pejalan kaki terutama anak-anak. Untuk alur kendaraan bermotor dibuat 1 arah agar sirkulasi dalam tapak menjadi lancar dan penempatan parkir lebih terarah.



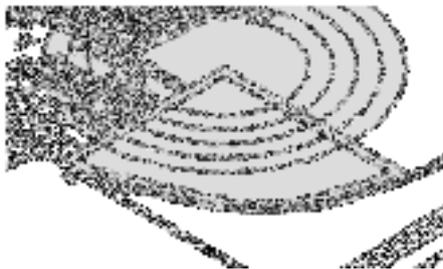
Gambar 5. 2 Konsep alur Masuk Tapak (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.2.4 Gubahan Massa



Gambar 5. 3 Lahan Kosong (Sumber: Data Pribadi, 2022)

Area dengan luas ± 30.000 m² diberikan jarak disetiap sisi agar tidak berdekatan dengan area sekitarnya.



Gambar 5. 4 Titik Pusat (Sumber: Data Pribadi, 2022)

Garis bantu lingkaran dibuat dengan titik pusat berada pada ujung site. Garis ini dibuat untuk mengikuti jalan yang ada di bagian depan.



Gambar 5. 5 Dibuatnya Axis (Sumber: Data Pribadi, 2022)

Axis dibuat mengarah pada jalan agar bangunan lebih mudah dilihat.

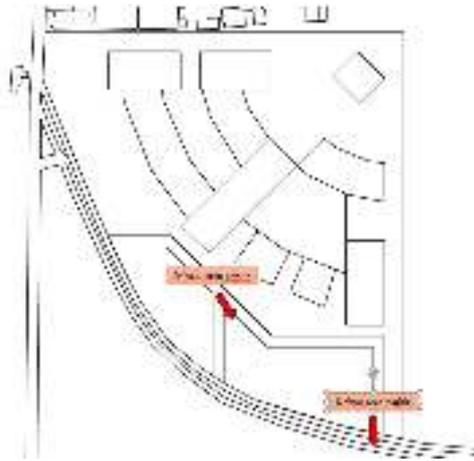


Gambar 5. 6 Pembentukan Massa (Sumber: Data Pribadi, 2022)

Massa terbentuk oleh alur sirkulasi dan penempatan tiap area yang sudah dibuat.

5.2.5 Parkir

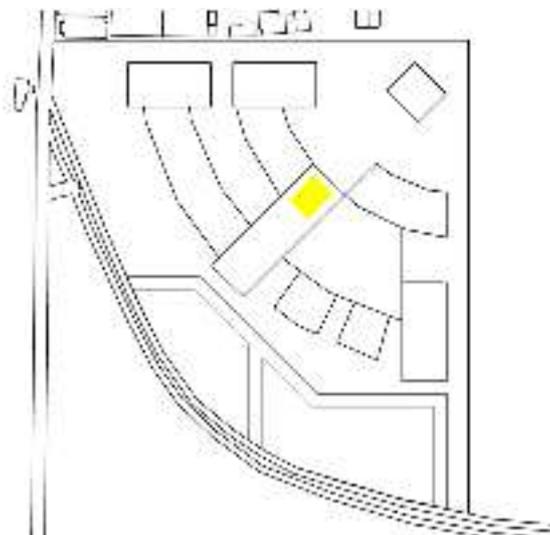
Parkir dibuat dekat dengan JL. Sor GBLA untuk memudahkan sirkulasi masuk dan keluarnya kendaraan bermotor. Untuk material pada area parkir digunakan material grass block agar air dapat menyerap kedalam tanah. Jumlah tempat parkir dibuat sesuai dengan peraturan, dengan rasio sesuai dengan jumlah luas area tapak dan fungsi tapak sebagai tempat wisata.



Gambar 5. 7 Konsep Masuk dan Keluar Area Parkir (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.2.6 Utilitas

Grey Water System dan Rain Water System diterapkan untuk menghemat penggunaan air pada lingkungan tapak. Water system ini dapat digunakan untuk menyirami pepohonan dan area hijau disekitar tapak. Penempatan ruang utilitas berada pada tengah tapak, dekat dengan bangunan pengelola. Agar penyaluran kepada bangunan lain lebih merata dan lebih mudah untuk dicek oleh pengelola ketika terdapat gangguan.



Gambar 5. 8 Penempatan Ruang Utilitas (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.2.7 Tata Hijau

Area hijau juga ditata sesuai fungsinya untuk selain untuk menambah estetika. Juga area hijau ini dapat menambah wawasan kepada anak-anak. Beberapa area dapat digunakan sebagai tempat

bermain untuk anak ataupun sekedar melihat-lihat. Pohon-pohon yang rimbun ditanam untuk meredam kebisingan dan menahan panas dari sinar matahari.

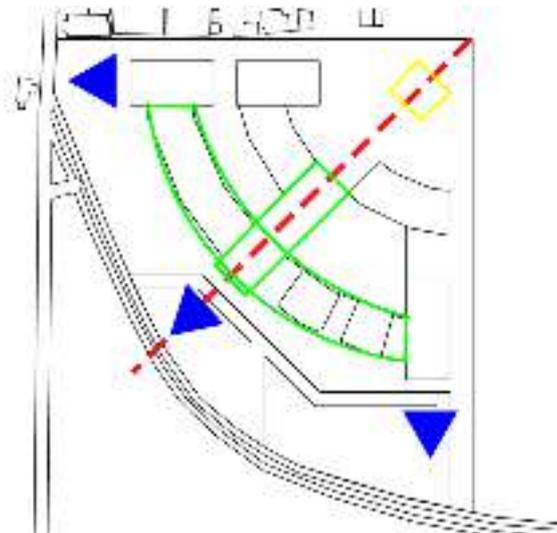


Gambar 5. 9 Area Hijau dalam Tapak (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.3 Konsep Bangunan

5.3.1 Bentuk

Bentuk bangunan dibuat persegi dengan perpaduan lingkaran yang memiliki titik pusat di belakang tapak. Bangunan menghadap jalan agar lebih mudah terlihat dan memberikan visual yang lebih luas. Diakhir axis pada kawasan dibuat sebuah bangunan tinggi untuk memberikan focal point dan menjadi sebuah menara pandang untuk melihat daerah sekitarnya.



Gambar 5. 10 Konsep Bentuk (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.3.2 Fungsi

Fungsi utama bangunan adalah untuk meningkatkan literasi dan minat baca pada anak dengan cara yang interaktif agar anak tidak mudah jenuh dan bosan ketika menerima pembelajaran.



Gambar 5. 11 Beberapa Fungsi Ruang (Sumber: www.google.com)

5.3.3 Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi dalam bangunan diarahkan untuk memberikan pengalaman yang merata pada setiap anak di setiap ruangnya. Pengarahan ini juga dilakukan agar ruang-ruang di dalam bangunan digunakan dengan semaksimal mungkin. Sehingga anak-anak dapat merasakan semua sarana dan prasana yang ada tempat ini.



Gambar 5. 12 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan (Sumber: Data Pribadi, 2022)

5.3.4 Struktur dan Konstruksi

Penggunaan bentang lebar untuk memaksimalkan ruang yang ada didalam bangunan dan membuat ruang-ruang yang lebih luas agar dapat menampung pengunjung yang lebih banyak. Material berkelanjutan perlu digunakan dengan benar. Selain itu, material berkelanjutan juga memiliki banyak sekali manfaatnya seperti mengurangi gas karbon, meminimalkan pemanasan global, meminimalkan material dan barang yang tidak berguna. (Suhamad & Martana, 2020)

5.3.5 Desain Interior

Penggunaan material yang tidak berbahaya untuk anak dan memiliki warna-warna yang cerah untuk menarik perhatian anak. Interior akan dibuat open space selain untuk pencahayaan alami, open space dibuat agar anak tidak merasa terkurung di ruangan-ruangan

