

BAB 2 DESKRIPSI PROYEK

2.1 Umum



Gambar 2. 1 Lokasi Proyek (Sumber: Google Earth, 2022)

Judul Proyek	: Bandung Childrens Discovery Place
Tema Proyek	: Library Interactive Environment
Status Proyek	: Fiktif
Konteks Proyek	: Edukasi, Rekreasi.
Lokasi/Lahan	: JL. Sor GBLA Kel. Derwati Kec. Rancasari Kota Bandung Jawa Barat 40295
Luas Lahan	: ±30.000 m ² / 3 ha
KDB	: 50 % = 15.000 m ²
KLB	: 1.5 = 3 lantai
KDH	: 25 % = 7.500 m ²
GSB	: ½ x lebar rumija
Pemilik Proyek	: Pemerintah / Swasta
Sumber Dana	: Pemerintah / Swasta

2.2 Definisi Proyek

2.2.1 Pengertian Discovery Place

Sebuah proyek untuk menjadi daya tarik keluarga. Menggabungkan pendidikan dan permainan yang terbuka untuk segala kalangan. Eksplorasi berbasis alam, melakukan kegiatan sains, dan pengalaman interaktif. Mendukung perkembangan anak-anak yang berkaitan dengan gerakan dalam berbagai kelompok umur.

Discovery diartikan dari bahasa Inggris yaitu penemuan dan Place yaitu tempat. Sehingga Bandung Childrens Discovery Place bisa diartikan menjadi sebuah tempat untuk anak-anak bereksplorasi untuk menemukan sesuatu yang baru. Discovery Place juga

merupakan pameran dan aktifitas yang memiliki focus pada pengalaman yang langsung dapat dirasakan oleh pengunjung.

Discovery Place menerapkan edukasi untuk anak dari segala usia dan mengembangkan pengalaman belajar yang menginspirasi dan membangun keterampilan dalam menyelesaikan masalah untuk mengubah cara mereka belajar.

2.2.2 Fungsi Discovery Place

Beberapa fungsi discovery place adalah sebagai berikut:

1. Sebuah alat untuk mempromosikan pembelajaran sekaligus memungkinkan anak-anak untuk berkreasi, bermimpi, dan mengembangkan indra yang berkaitan dengan keseimbangan, dan kesadaran.
2. Mengembangkan pengalaman belajar anak-anak dengan menggunakan alat-alat yang interaktif, dan dapat merasakan langsung bagaimana proses pembelajaran itu terjadi.
3. Menciptakan lingkungan dimana akses untuk ke pembelajaran dibagi secara adil dan setiap pengunjung memiliki kesempatan yang sama untuk mengintegrasikan jenis pemikiran itu kedalam hidupnya.

2.2.3 Tujuan Discovery Place

Adapun tujuan discovery place adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak menjadi mengerti proses pembelajaran dengan alat yang interaktif.
2. Anak-anak memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah secara kreatif.
3. Memberikan tempat selain untuk belajar tetapi juga untuk bermain.

2.3 Program Kegiatan

Kegiatan-kegiatan dalam perpustakaan tidak mudah dalam menentukan estimasi keseluruhannya, akan tetapi batasan penggunaan perpustakaan yang akan menentukan kegiatan pada perpustakaan tersebut. Perancangan sebuah perpustakaan harus mengetahui kegiatan pada umumnya dalam suatu penggunaan perpustakaan, mulai dari kegiatan membaca, penggunaan alat digital dan lain-lain. Adapun yang harus diperhatikan dari kegiatan dan penggunaan suatu perpustakaan antara lain:

- a. Pengguna services
 - Jam buka
 - Jam sibuk pada satu hari
 - Jam sibuk pada satu minggu
 - Jumlah pembaca untuk di area terbuka dan tertutup
 - Pencarian jenis koleksi
- b. Layanan Publik
 - Jumlah kursi
 - Jumlah loker
 - Toko buku
 - Mesin jual otomatis
 - Dan lain lain

Pemerintah harus berperan untuk mengadakan program-program kegiatan di perpustakaan untuk menarik minat baca masyarakat terkhusus untuk anak-anak. (Nurkholifah et al., 2021) Seperti :

Program Kunjungan Perpustakaan

Mengundang sekolah PAUD/TK/Sekolah Dasar untuk mengunjungi perpustakaan di daerah sekitarnya untuk memperkenalkan lingkungan perpustakaan. Kegiatan yang ada didalamnya yaitu kegiatan mendengarkan cerita dongen, bermain bersama, dan wisata di area perpustakaan.

Program Wisata Perpustakaan

Yaitu kegiatan untuk mengajak anak-anak berkeliling untuk melihat dan membaca berbagai buku yang ada di perpustakaan, pengelola juga berupaya untuk menyediakan buku yang lengkap dan menarik untuk anak-anak.

Program Perpustakaan Keliling

Merupakan program yang menyediakan perpustakaan pada tempat yang ramai dalam seminggu sekali. Buku yang dibawa merupakan buku-buku yang menarik untuk dibaca oleh masyarakat khususnya anak-anak.

Program Lomba

Untuk menunjang minat baca pada anak, lomba-lomba diadakan agar meramaikan suasana di perpustakaan. Lomba seperti lomba menggambar dan bercerita akan memberikan minat untuk anak datang ke perpustakaan.

Program Literasi Digital

Kemampuan literasi tidak hanya didapat dari sekolah, tetapi di tempat belajar lainnya. Literasi digital menggunakan teknologi digital sebagai sarana pendukung untuk kegiatan baca dan belajar. (Husna et al., 2021)

Perpustakaan harus mengembangkan program layanan yang tersedia untuk memperkuat keberadaan perpustakaan dilingkungannya. Lalu program di implementasikan untuk memperbaiki pelayanan pada perpustakaan. Penelusuran informasi dan kegiatan juga dilakukan untuk meningkatkan program layanan pada perpustakaan. (Aulawi, 2012)

2.4 Kebutuhan Ruang

Menurut Peraturan Perpunas RI No. 7 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Khusus Sarana dan Prasarana Perpustakaan.

Bahwa lahan untuk gedung dan ruang perpustakaan yaitu :

- a. Lahan
 1. Lahan untuk perpustakaan harus dimiliki oleh sendiri.
 2. Lokasi perpustakaan merupakan lokasi yang aman, nyaman dan mudah..
- b. Gedung/Ruang Perpustakaan
 1. Bangunan memiliki paling sedikit 200 (dua ratus) meter persegi untuk luasannya.
 2. Bangunan memenuhi segala aspek seperti keselamatan, keamanan, kenyamanan dan kesehatan bagi pengguna perpustakaan.

3. Konstruksi lantai untuk menempatkan koleksi buku harus mengikuti persyaratan konstruksi, minimal 400 kg/m² ataupun setara.
4. Bangunan perpustakaan mempunyai ruang baca, ruang koleksi buku, dan ruang untuk pengelola perpustakaan.

Furniture di dalam ruang perpustakaan terdiri atas:

- a. Rak koleksi buku.
- b. Meja baca penguna.
- c. Kursi baca yang nyaman.
- d. Meja dan kursi kerja untuk pengelola
- e. Meja sirkulasi dan pelayanan di bagian depan
- f. Perangkat TIK untuk pengelola

PROBLEM	ANALYSIS	SOLUTION
PROBLEM KEMERUTIHAN... (KEMERUTIHAN...) (KEMERUTIHAN...) (KEMERUTIHAN...) (KEMERUTIHAN...)	ANALYSIS FAKTOR... (FAKTOR...) (FAKTOR...) (FAKTOR...) (FAKTOR...)	SOLUTION FAKTOR... (FAKTOR...) (FAKTOR...) (FAKTOR...) (FAKTOR...)
TATA RUANG (TATA RUANG...) (TATA RUANG...) (TATA RUANG...) (TATA RUANG...)	TATA RUANG (TATA RUANG...) (TATA RUANG...) (TATA RUANG...) (TATA RUANG...)	TATA RUANG (TATA RUANG...) (TATA RUANG...) (TATA RUANG...) (TATA RUANG...)
CAWA DEPAN (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...)	CAWA DEPAN (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...)	CAWA DEPAN (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...) (CAWA DEPAN...)

Gambar 2. 2 Proses Analisis Programming (Sumber: Perancangan Interior Perpustakaan Kota Surabaya)

Proses analisis untuk programming, mengumpulkan data terlebih dahulu lalu diolah dan dianalisis untuk menemukan masalah pada proses programming dan mencari solusi-solusi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. (Samuel & Wibowo, 2016)

Pembangunan ruang dan gedung perpustakaan sangat penting dan harus direncanakan dengan baik, karena akan berpengaruh pada pembangunan gedung. Perencanaan ini tidak kalah penting ketika ingin merenovasi gedung perpustakaan yang sudah lama. (Mutia, 2012)

Faktor-faktor untuk kebutuhan ruang yang harus dipertimbangkan :

1. Adanya peningkatan ataupun penurunan jumlah populasi juga akan berpengaruh pada pengguna dan pengunjung perpustakaan.
2. Bertambahnya jumlah koleksi buku. Apabila kebutuhan ruang tidak direncanakan dengan baik seperti penambahan koleksi buku maka ruang itu perlu di renovasi.
3. Kapasitas ruang untuk membaca. Perlunya analisis yang tepat untuk memperkirakan ruang baca yang cukup untuk jumlah pengguna perpustakaan setiap tahunnya.
4. Ruang perpustakaan dapat diakses oleh siapa saja. Fungsi dan kegunaan perpustakaan semakin luas sehingga pengguna tidak hanya memerlukan ruang membaca tetapi ruang seminar, dan ruang intensive untuk sesama pengguna perpustakaan.
5. Kondisi fisik gedung perpustakaan. Ruangan tidak boleh lembab, ventilasi udara yang mencukupi, kemudahan untuk memasang akses komputer pada dinding yang kokoh.

6. Lokasi gedung yang sulit ataupun perpustakaan memang tidak cocok untuk dibangun. Oleh karena itu lokasi harus terhindar dari banjir, jauh dari tempat limbah yang berbau sehingga mengganggu kesehatan pengguna dan pengelola perpustakaan.
7. Ruang yang sesuai dengan standar yang berlaku. Sebuah ruang perpustakaan tidak boleh terlalu sempit karena akan menampung banyak pengguna dan koleksi buku.

Jenjang Dan Tipe Sekolah	Luas Ruangan (m ²)	Jumlah Siswa	Jumlah Buku	Rasio Minimal Siswa : Buku	Rata-Rata Kebutuhan Ruang per Siswa	Jumlah Staff yang dibutuhkan
SD tipe A	56 m ²	360-480	3500-5000	1:12	-	1
SD tipe B	56 m ²	180-360	eks	1:10	-	1
SD tipe C	56 m ²	91-180	2500-3500	1:8	-	1
SD tipe D	56 m ²	60-90	eks 1500-2500 eks 750-1500 eks	1:6	-	1
SLTP tipe A	400 m ²	1200-1400	10000-	1:12	0,3 m ²	2
SLTP tipe B	300 m ²	800-900	15000	1:10	0,3 m ²	1
SLTP tipe C	200 m ²	400-480	eks6000-	1:10	0,28 m ²	1
SLTP tipe D	100 m ²	250-280	10000 eks 3000-5000 eks 2000-3000 eks	1:8	0,28 m ²	1
SMU/K tipe A	400 m ²	850-1150	9000-	1:12	0,35 m ²	3
SMU/K tipe B	300 m ²	400-850	12000 eks	1:10	0,3 m ²	2
SMU/K tipe C	200 m ²	250-400	7000-9000 eks 5000-7000 eks	1:10	0,4 m ²	1

Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang per Siswa (Sumber: Buku Desain Ruang Perpustakaan)

Kebutuhan diatas dapat diikuti sesuai dengan kemampuan dan kondisi di tiap-tiap sekolah untuk membuat ruang ataupun untuk gedung perpustakaan..





Ruangan	Peralatan dan Perlengkapan yang Dibutuhkan
Lobi	Fasilitas/tempat untuk penitipan barang, papan pengumuman informasi, papan display dan kursi tunggu.
Pintu <i>control</i>	Pintu putar untuk mempermudah akses dan pintu keamanan.
Ruang sirkulasi	Meja dan kursi untuk pelayanan, komputer, alat scan, telepon , rak buku.
Area catalog	Kursi dan meja komputer untuk akses pengguna.
Ruang koleksi rujukan	Rak buku, rak katalog, meja komputer dan kursi untuk staff.
Ruang terbitan berkala	Rak buku, rak katalog, meja komputer dan kursi untuk staff.
Ruang baca	Meja dan kursi untuk pengguna membaca.

Ruang kerja staff	Meja komputer dan kursi untuk staff.
Ruang kerja tata usaha	Meja komputer, kursi, filling cabinet, lemari, printer, mesin fotokopi, alat pemotong kertas.
Ruang perawatan	Alat jilid, mesing press, alat pemoton kertas, lemari.
Gudang	Lemari dan rak buku.






Tabel 2. 2 Kebutuhan di tiap Ruang (Sumber: Buku Desain Ruang Perpustakaan)


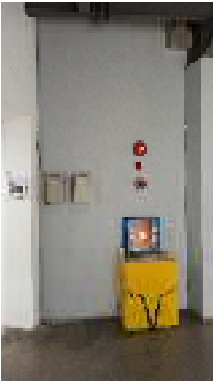





Peralatan dan perlengkapan di tabel ini tidak hanya untuk perpustakaan saja, tetapi institusi lainnya jika ingin mengelola arsipnya tersendiri. (Mutia, 2012)

2.5 Studi Banding Proyek Sejenis

POINT		KASUS A	KASUS B
TAPAK		Puspa Iptek Sundial	Taman Pintar Yogyakarta
1	Luas Tapak	Luas : 7.850 m2	Luas : 12.000 m2
	KESIMPULAN	Memiliki luas lahan yang besar, memperbanyak fasilitas sarana dan prasana yang dapat digunakan.	
2	Lokasi Tapak	 <p>Gambar 2. 3 Lokasi Tapak (Sumber: maps.google.com)</p> <p>Jl. Parahyangan Raya Jl. Raya Padalarang No.427, Kertajaya, Kec. Padalarang, Bandung, Jawa Barat 40553</p>	 <p>Gambar 2. 4 Lokasi Tapak (Sumber: maps.google.com)</p> <p>Jl. Panembahan Senopati No.1-3, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122</p>
	LITERATUR	Lahan harus di lokasi yang nyaman, aman, dan mudah aksesnya. (Perpusnas, 2022)	
	KESIMPULAN	Taman pintar yogya memiliki lokasi yang aman dan nyaman untuk diakses karena berada pada area wisata, sedangkan puspa IPTEK berada pada tengah-tengah jalan yang ramai dilewati.	
3	Aksesibilitas Tapak	 <p>Gambar 2. 5 Akses untuk ke Tapak (Sumber: maps.google.com)</p>	 <p>Gambar 2. 8 Akses menuju Tapak (Sumber: maps.google.com)</p> <p>Akses mudah karena berada di tengah kota dengan banyak wisata lain disekitarnya angkutan umum seperti trans jogja memiliki halte didepan gedungnya</p>

		 <p><i>Gambar 2. 6 Jalan menuju Tapak (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Akses cukup mudah karena berada di pada jalan utama yang dilalui kendaraan roda 4 dan 2</p>  <p><i>Gambar 2. 7 Tampak Gedung Puspa IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>	
	LITERATUR	Perpustakaan tidak aksesible karena lokasinya sulit dijangkau dan tidak strategis. (Mutia, 2012)	
	KESIMPULAN	Akses menuju kasus A dan B terbilang cukup mudah, karena berada pada jalan utama yang sering dilewati kendaraan 2 roda maupun 4 roda.	
4	Entrance	 <p><i>Gambar 2. 9 Tampak Pintu Masuk Puspa IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pintu masuk terlihat jelas tetapi area parkir dan pintu masuk dilewati oleh jalan yang ramai sehingga berbahaya jika tidak ada petugas</p>	 <p><i>Gambar 2. 10 Pintu Masuk Depan Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pintu masuk langsung terlihat dari jalan Raya Panembahan, memiliki gerbang yang besar dan disambut oleh air mancur yang dapat dilewati</p>  <p><i>Gambar 2. 11 Pintu Masuk Samping Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pintu masuk ke dua berada di timur site dekat dengan jalan Sriwedani.</p>
	LITERATUR	Menyertakan ukiran atau ciri khas pada pintu masuk perpustakaan. (Mutia, 2012)	

	KESIMPULAN	Kedua kasus memiliki pintu masuk yang besar, dan memiliki ciri khasnya masing-masing.	
5	Pintu Keluar	 <p><i>Gambar 2. 12 Pintu Keluar PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pintu keluar PUSPA IPTEK hanya memiliki satu jalur yang sama dengan pintu masuk</p>	 <p><i>Gambar 2. 13 Pintu Keluar 1 Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Banyaknya pintu keluar dari gedung Taman Pintar ini salah satunya melwati toko buku terlebih dahulu.</p>  <p><i>Gambar 2. 14 Pintu Keluar 2 Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>  <p><i>Gambar 2. 15 Pintu Keluar 3 Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Atau melewati pintu masuk kawasan.</p>  <p><i>Gambar 2. 16 Pintu Keluar 4 Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Dan keluar menuju Taman Budaya Yogyakarta</p>
	LITERATUR	Memiliki sistem satu pintu keluar-masuk untuk mencegah kehilang atau pencurian. (Mutia, 2012)	
	KESIMPULAN	Kasus A sudah menerapkan satu pintu keluar-masuk untuk keamanan tetapi untuk kasus B memiliki pintu masuk dan keluar yang banyak, sehingga di beberapa tempat di lakukan penjagaan oleh pihak pengelola.	

6	Utilitas	 <p><i>Gambar 2. 17 Utilitas di dalam PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Selain menggunakan penerangan buatan disini menggunakan penerangan alami yang dibuat untuk koridor</p>  <p><i>Gambar 2. 18 Smoke Detector di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Panel listrik, alarm kebakaran Juga APAR</p>	 <p><i>Gambar 2. 19 Air Mancur di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Penerangan, air mancur, hydrant, APAR</p>  <p><i>Gambar 2. 20 Penerangan di dalam ruang Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Penghawaan buatan, proyektor.</p>  <p><i>Gambar 2. 21 Penghawaan Buatan di dalam ruang Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>
	LITERATUR	Pemasangan instalasi harus mempertimbangkan jumlah yang perlu digunakan di tiap ruangnya. (Mutia, 2012)	
	KESIMPULAN	Di tiap kasus beberapa utilitas sudah menyesuaikan dengan ruang yang ada.	
7	Bentuk Tapak	 <p><i>Gambar 2. 22 Bentuk Tapak PUSPA IPTEK (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Bentuk tapak berupa lingkaran yang dikelilingi oleh jalan raya dan menjadi pusatnya</p>	 <p><i>Gambar 2. 23 Bentuk Tapak Taman Pintar Yogyakarta (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Bentuk tapak persegi mengikuti jalan dan gedung yang sudah ada disekitarnya</p>
	KESIMPULAN	Bentuk tapak lebih baik mengikuti yang sudah ada untuk memaksimalkan fasilitas dan guna lahan yang ada.	

8	Dimensi Parkir	 <p><i>Gambar 2. 24 Area Parki di PUSPA IPTEK (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Di area parkir puspa IPTEK terdapat 3 jenis kendaraan dengan dimensi parkir. Bus : 3,5 x 15 m Mobil :2,5 x 4,5 m Motor :1 x 2 m</p>  <p><i>Gambar 2. 25 Tampak parkir bus dan mobil di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>  <p><i>Gambar 2. 26 Parkir untuk motor di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>	 <p><i>Gambar 2. 27 Parkir mobil di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Banyak tempat parkir di sekitar Taman Pintar dengan dimensi parkir. Bus : 3,5 x 15 m Mobil :2,5 x 4,5 m Motor :1 x 2 m</p>  <p><i>Gambar 2. 28 Parkir Bus di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>
	LITERATUR	Menyediakan lahan parkir yang memadai. (Mutia, 2012)	
	KESIMPULAN	Kedua kasus sudah menyiapkan lahan parkir yang dapat digunakan untuk mobil, motor, bahkan untuk bus.	
9	Fasilitas	 <p><i>Gambar 2. 29 Fasilitas di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Memiliki 3 lantai dengan fasilitas seperti : Auditorium, R.menyusui dan R.Kesehatan, Toilet,R.kumpul, Kantin, R. Administrasi, R. Pengelola, R. Keamanan, Gudang</p>	 <p><i>Gambar 2. 34 Toko Buku di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>



Gambar 2. 30 Area Podium di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 31 Tampak dari atas menara PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 32 Permainan Outdoor di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 33 Horizontal dan Vertical Sundial (Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 35 Ruang Kesehatan Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 36 Planetarium di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)

Banyak fasilitas yang disediakan oleh Taman Pintar seperti Planetarium, Food corner, Masjid, Taman air menari, ATM corner Toilet, Gedung oval dan kotak untuk tempat alat peragaan, zona keselamatan berkendara dan teknologi, perpustakaan, tempat pengolahan sampah, PAUD, zona kesehatan, informasi, dan toko buku





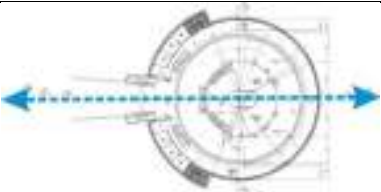



Gambar 2. 37 Perpustakaan di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)








Gambar 2. 38 Foodcourt di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)



			<i>Gambar 2. 39 Cinema 4d di dalam Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i>
	LITERATUR	Mempunyai ruang koleksi, ruang baca, dan ruang pengelola perpustakaan. (Perpusnas, 2022)	
	KESIMPULAN	Pada kasus A dan B sama-sama memiliki paling sedikit ruang koleksi, baca, dan pengelola.	
10	Flow of Activity	 <p><i>Gambar 2. 40 Pintu Gerbang PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pengunjung datang > Membeli tiket > Memberi tahu tujuan datang ke Puspa IPTEK > Masuk gedung > Melihat dan Memainkan alat peraga yang ada > Kantin > Keluar</p>	 <p><i>Gambar 2. 41 Loker dan Pintu Masuk ke Gedung Oval Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pengunjung datang > di area ini pengunjung bebas menggunakan fasilitas yang ada secara gratis > menuju ruang informasi > menuju loket tiket > masuk ke gedung sesuai dengan tiket > berkeliling gedung oval dan kotak > menuju food cort > dan keluar kembali ke area luar</p>
	KESIMPULAN	Kedua kasus memiliki alur aktivitas yang hampir sama. Alur aktivitas ini membuat pengguna atau pengunjung dapat merasakan seluruh ruangan yang di dalam gedung.	
11	Taman	 <p><i>Gambar 2. 42 Area Taman di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Memiliki PUSPA Agro Organik yang merupakan supplier sayuran organik dan kawasan agrowisata</p>	 <p><i>Gambar 2. 43 Area Taman di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Banyak taman mengelilingi Taman Pintar dengan berbagai jenis tumbuhan yang sudah di berinama dan penjelasan</p>
	LITERATUR	Taman hijau dibutuhkan untuk menyeimbangkan lingkungan disekitarnya. (Cahyani, 2018)	
	KESIMPULAN	Sudah banyak taman hijau di area sekitar tempat dua kasus itu berdiri sehingga tidak hanya bangunan atau ruang di dalam tetapi ada juga aktivitas di luar ruangan.	

12	Hierarki	 <p><i>Gambar 2. 44 Tampak Atas PUSPA IPTEK (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Berada pada tengah-tengah kawasan yang menjadi ikon Kota Baru Parahyangan membuat Puspa IPTEK memiliki hierarki yang tinggi.</p>	 <p><i>Gambar 2. 45 Tampak Atas Taman Pintar (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Berada pada kawasan penuh dengan sejarah dan wisata membuat Taman Pintar tidak terlalu memiliki hirarki yang tinggi</p>
	LITERATUR	Pemilihan lokasi untuk membangun gedung yang strategis (Mutia, 2012)	
	KESIMPULAN	Kedua kasus berada ditengah-tengah kawasan yang memiliki hirarki tinggi dan strategis. Sehingga kedua gedung ini dapat dilihat dan di akses dengan mudah.	
13	Zoning Ruang	 <p><i>Gambar 2. 46 Denah PUSPA IPTEK (Sumber: www.google.com)</i></p> <p>Zoning dari area terluar merupakan area private yang khusus untuk pengelola, sedangkan area dalam merupakan pusat dan bisa di akses oleh publik.</p>	 <p><i>Gambar 2. 47 Denah Taman Pintar (Sumber: www.google.com)</i></p> <p>Area private berada di dalam sedangkan area publik berada di luar. Area publik mendominasi sehingga area bisa di akses oleh publik.</p>
	LITERATUR	Ruang publik perpustakaan harus bisa diakses oleh siapa saja. (Mutia, 2012)	
	KESIMPULAN	Beberapa ruang atau fasilitas di kasus A dan B ada yang terkunci sehingga tidak bisa digunakan dan diakses oleh publik.	
14	Sirkulasi Ruang	 <p><i>Gambar 2. 48 Bagian dalam PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>	 <p><i>Gambar 2. 49 Bagian dalam Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p>

		<p>Sirkulasi didalam gedung Puspa IPTEK yaitu radial dimana pengunjung akan di ajak untuk berputar-putar gedung</p>	<p>Sirkulasi didalam gedung oval dan kotak berupa linear</p>  <p><i>Gambar 2. 50 Bagian luar Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Untuk bagian luar berupa radial dimana pengunjung bebas untuk pergi kesana kemari</p>
	LITERATUR	<p>Memungkinkan untuk manusia dalam bergerak dan tanpa mengganggu orang lain. (Naibaho et al., 2016)</p>	
	KESIMPULAN	<p>Kedua kasus memiliki ruang gerak yang lebar sehingga 2-3 orang dapat melewati ruang dengan mudah tanpa ada gangguan.</p>	
15	Orientasi Bngunan	 <p><i>Gambar 2. 51 Tampak Atas PUSPA IPTEK (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Puspa IPTEK merupakan bangunan yang berkonsep sundial sehingga bangunannya menyesuaikan dengan orientasi matahari.</p>	 <p><i>Gambar 2. 52 Tampak Atas Taman Pintar (Sumber: Google Earth)</i></p> <p>Bangunan utama menghadap ke utara dan selatan agar panas matahari tidak terlalu banyak menembus ke dalam bangunan</p>
	KESIMPULAN	<p>Kedua kasus memiliki konsepnya masing-masing terhadap orientasi bangunan. Seperti kasus A yang mengikuti arah matahari dan kasus B yang lebih menghindari panas matahari dari arah timur-barat.</p>	
16	Sekuen	 <p><i>Gambar 2. 53 Bagian dalam PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Pengunjung akan merasakan ke dalam ruangan yang besar dan memiliki pencahayaan alami</p>	 <p><i>Gambar 2. 57 Bagian dalam Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Saat pertama kali masuk gedung oval pengunjung akan di suguhi oleh akuarium air tawar dengan berbagai ikan</p>



Gambar 2. 54 Bagian dalam PUSPA IPTEK
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Pada tengah gedung merupakan area berkumpul dan tangga untuk menaiki lantai 2 dan 3 ruangan dibuat tinggi untuk konsep Sundial



Gambar 2. 55 Bagian dalam PUSPA IPTEK
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 56 Bagian dalam PUSPA IPTEK
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 58 Bagian dalam Taman Pintar
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Lalu pengunjung masuk keruangan jaman purba dengan dinosaurus di dalamnya



Gambar 2. 59 Bagian dalam Taman Pintar
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Dan masuk ke beberapa zona dengan tema yang berbeda-beda dengan banyak alat peraga yang dapat di gunakan






Gambar 2. 60 Bagian dalam Taman Pintar
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 2. 61 Bagian dalam Taman Pintar
(Sumber: Data Pribadi, 2022)



			<i>Gambar 2. 62 Bagian dalam Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i>
	KESIMPULAN	Setiap gedung memberikan suasana yang berbeda dan semua suasananya dapat dinikmati oleh pengunjung.	
17	Vegetasi	 <p><i>Gambar 2. 63 Taman yang berwarna-warni di PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Hiasan bunga mengelilingi Puspa IPTEK</p>	 <p><i>Gambar 2. 64 Berbagai Jenis Pohon di Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Berbagai jenis tanaman berada di sekitar Taman Pintar</p>
	LITERATUR	Taman hijau dibutuhkan untuk menyeimbangkan lingkungan disekitarnya. (Cahyani, 2018)	
	KESIMPULAN	Berbagai macam vegetasi di tanam selain untuk keindahan juga untuk pembelajaran di luar ruang untuk pengunjung. Vegetasi diberi nama dan fungsinya sehingga pengunjung mengetahuinya.	
18	Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, dan Lingkungan	 <p><i>Gambar 2. 65 Tampak Atas PUSPA IPTEK (Sumber: www.google.com)</i></p> <p>Puspa Sundial Iptek merupakan upaya penting untuk mewujudkan Kota Baru Parahyangan sebagai kota mandiri yang berwawasan pendidikan.</p>	 <p><i>Gambar 2. 66 Pintu Masuk Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Menghadapi realita perkembangan dunia yang demikian dan adanya kepedulian terhadap pendidikan, Pemerintah Kota Yogyakarta menggagas gagasan untuk mengembangkan “taman pintar”.</p>
	KESIMPULAN	Tiap kasus memiliki aspek yang hampir sama untuk memajukan kotanya masing-masing. Dan memberikan pendidikan dengan suasana yang berbeda untuk anak-anak.	
19	Jumlah Pengunjung	 <p><i>Gambar 2. 67 Tampak Pengunjung PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Dapat Menampung ±200 Pengunjung</p>	 <p><i>Gambar 2. 70 Tampak Pengunjung Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</i></p> <p>Dapat menampung 3000 pengunjung</p>

		 <p>Gambar 2. 68 Tampak Pengunjung PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</p>  <p>Gambar 2. 69 Tampak Pengunjung PUSPA IPTEK (Sumber: Data Pribadi, 2022)</p>	 <p>Gambar 2. 71 Tampak Pengunjung Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</p>  <p>Gambar 2. 72 Tampak Pengunjung Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</p>  <p>Gambar 2. 73 Tampak Pengunjung Taman Pintar (Sumber: Data Pribadi, 2022)</p>
LITERATUR	Kapasitas yang dapat menampung seiring berkembangnya jumlah pengguna setiap tahunnya. (Mutia, 2012)		
KESIMPULAN	Dua gedung ini dapat menampung jumlah pengguna yang banyak, bahkan pengelola dapat mengatur tiap kelompok yang keluar masuk kegedung dengan aman dan nyaman.		

Tabel 2. 3 Studi Banding Proyek Sejenis (Sumber: Data Pribadi, 2022)