b) Entrance pada taman rekreasi



Entrance pada taman rekreasi dirancang berkesan monumental, dengan ukuran dimensi entrance dua kali ukuran manusia, dan ukuran strukutur yang besar. Bahan struktur menggunakan batu alam, dan kayu. Sehinnga menimbulkan imajinasi anak tentang alam

c) Sirkulasi yang bertema



Pencapaian antar masa pada banguna inidicapai dengan sirkulasi yang bertema. Suasana imajinasi akan membawa anak-anakke suatu ilusi akan Negara yang berbeda. Sehinnga tema-tema setiap masa akan mempengaruhi pemilihan bahan dan tanaman.

2.5 Kesimpulan studi kasus

2.5.1 Tata ruang luar

- sirkulasi yang bertema sesuai dengan imajinasi anak berpengaruh pada pemilihan bahan penyusun ruang luar , penyebaran vegetasi, dan tanaman.
- Bentuk susunan bangunan yang teratur dan sesuai dengan prinsip penyusunan masa, dapat mempermudah tumbuhya imajinasi anak.
- Pola landscape yang menggunakan perpaduanelemen tumbuhan dan batu alam sebagai pembentukan imajinasi anak tentang alam. Tumbuhan sebagai pengara, pemisah, penerima kegiatan, dan peneduh, batu sebagai konstruksi jakur sirkulasi dan finishing pada bangunan.

2.5.2 Tata ruang dalam

- Penggunaan warna yang full colour dapat menumbuhkan imajinasi anak dan membantu anak dalam pengenalan benda.
- Sirkulasi dengan jenis linear, dan mengalir dapat membimbing anak berimajinasi sesuai dengan kemampuan dan daya pikir mereka, dibantu oleh media-media yang terdapat di dalam ruangan.
- Memasukan unsure outdoor ke indoor untuk mempererat hubungan ruang luar dan ruang dalam melalui imajinasi anak.

2.5.3 Penampilan bangunan

- Warna bangunan yang disenangi anak identik dengan warna-warna yang cerah.
- Bangunan mempunyai tampak dan bentuk atraktif dengan permainan elemen dan komposisi bagunan, seperti bentukan atap,kedalaman dinding,dan ketinggian lantai.

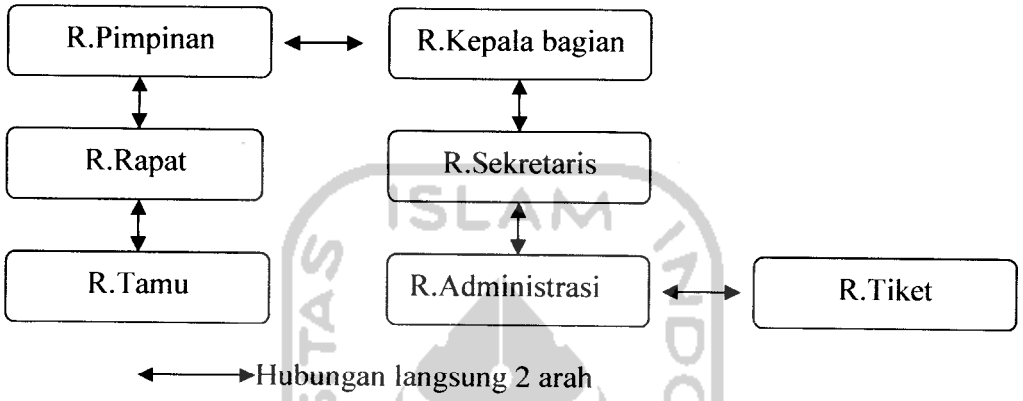
2.5.4 Entrance kawasan taman

- Entrance pada taman menggunakan konsep monumental, dengan ukuran/dimensi yang besar, sehingga dapat menumbuhkan imajinasi anak tentang bentuk.

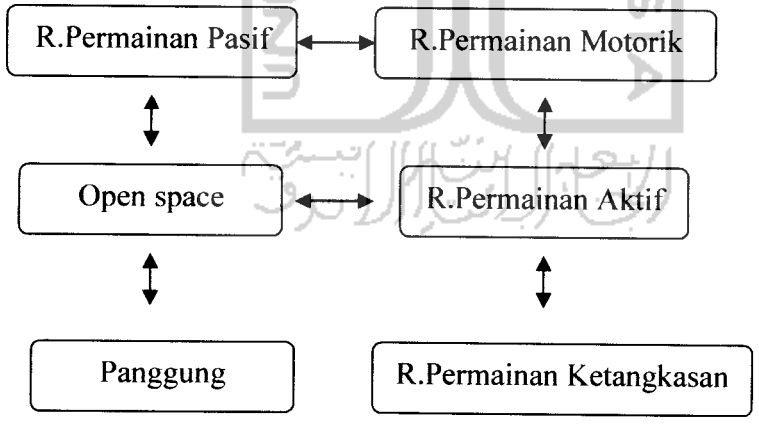
- Pada masa bangunan aktif menggunakan warna merah sebagai dominasi karena karakter warna merah mempunyai karakter dapat membangkitkan energi, aktif, dan bersemangat.
- Pada masa banguan pasif mengguanak warna hijau dan biru dimana karakter kedua waran ini hampir sama, yaitu memberikan kesan tenang, sejuk, kenyaman.

4.2.4 Konsep Hubungan Ruang

4.2.4.1 Hubungan R. Pengelola



4.2.4.2 Hubungan R. Permainan



SKEMA TATA RUANG DALAM

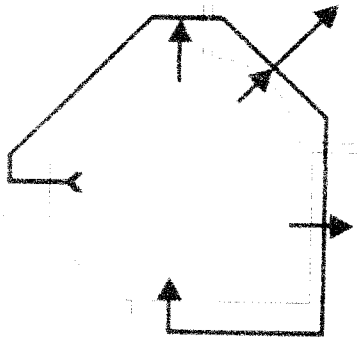
Zona Publik Ruang permainan Aktif
- R.permainan motorik
- R.permaiinan kelompok
- R.permainan ketangkasan dan ketrampilan

Ruang permainan Pasif
- R.Auditorium
- R.Permainan Pasif

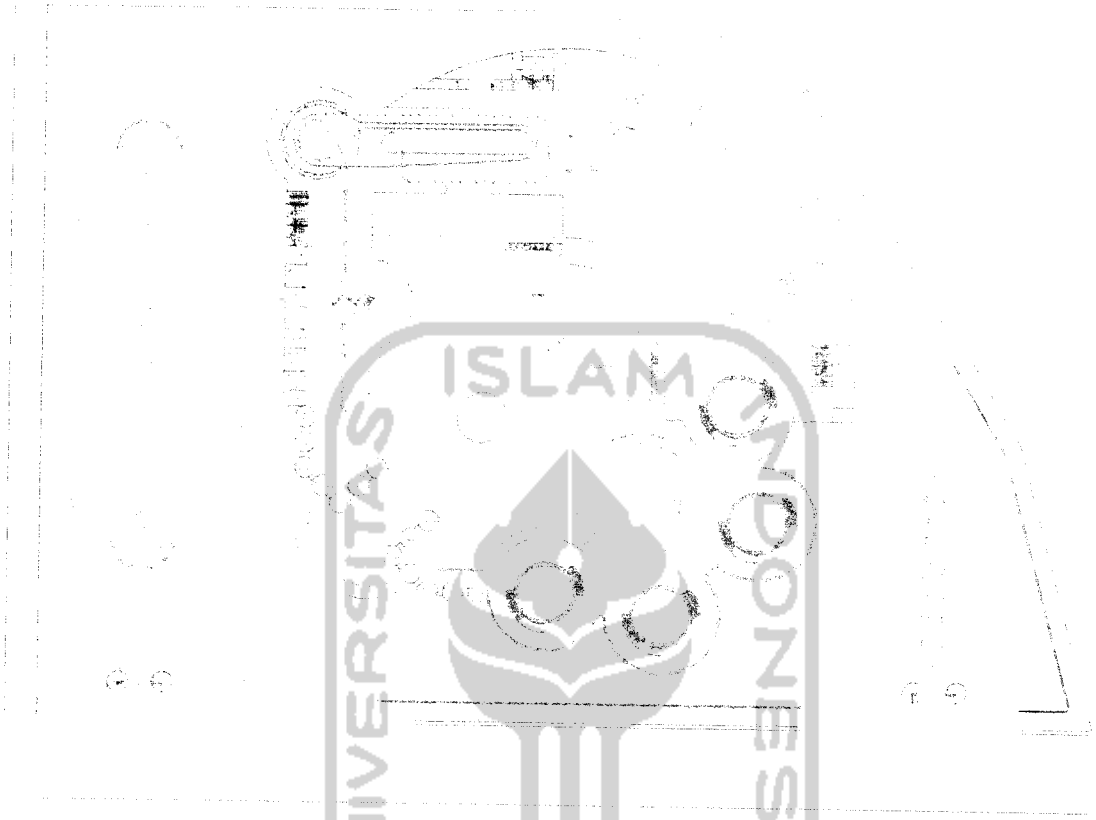
Zona Privat Ruang Pengelola
- R.pimpinan
- R.Kepala bagian
- R.sekretaris
- R.administrasi
- R.tamu
- R.ganti dan loker

Zona Servis
- Kantin
- R.MEE
- Musholla
- Dapur
- Gudang
- Wc/Lavatory

Pola sirkulasi ruang dalam menggunakan pola linear

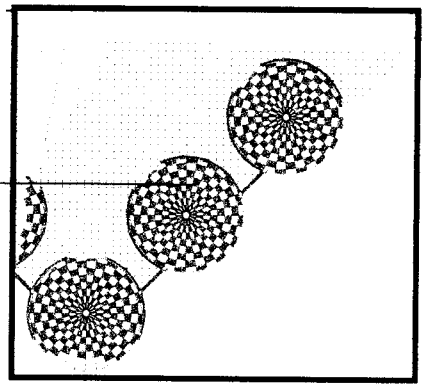


SKEMA SITE PLAN



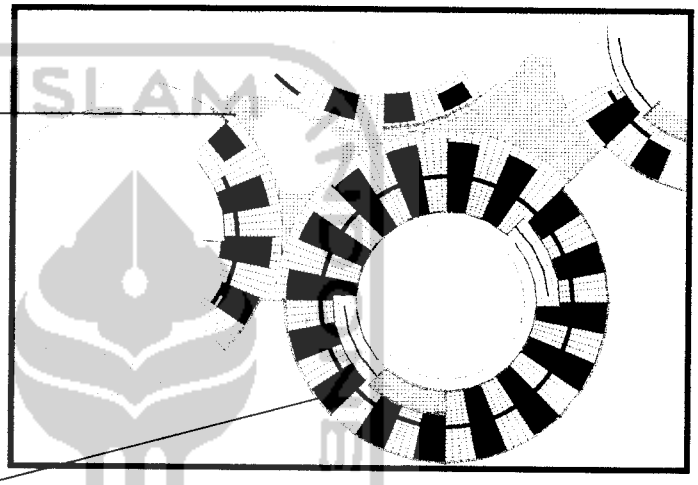
Luasan site adalah 3.5 hektar. Dengan batas sawah pada sejeliling site, kecuali pada bagaian barat site yaitu jalan kaliurang km16. Main entrance terletak di bagian selatan site, ini disebabkan ramainya arah pengunjung dan kendaraan yang lewat dari arah selatan menuju utara

Ruang souvenir menggunakan perpaduan lantai parket dan batu candi yang dipasang bergantian

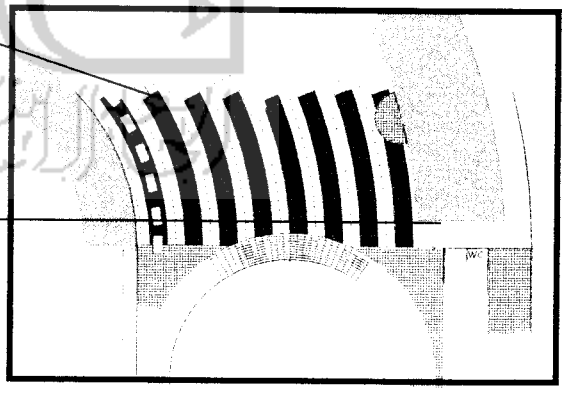


Ruang bermain dengan keramik bertekstur kasar 30x30cm berwarna kuning

Ruang bermain menggunakan perpaduan lantai parket dan batu candi yang dipasang bergantian

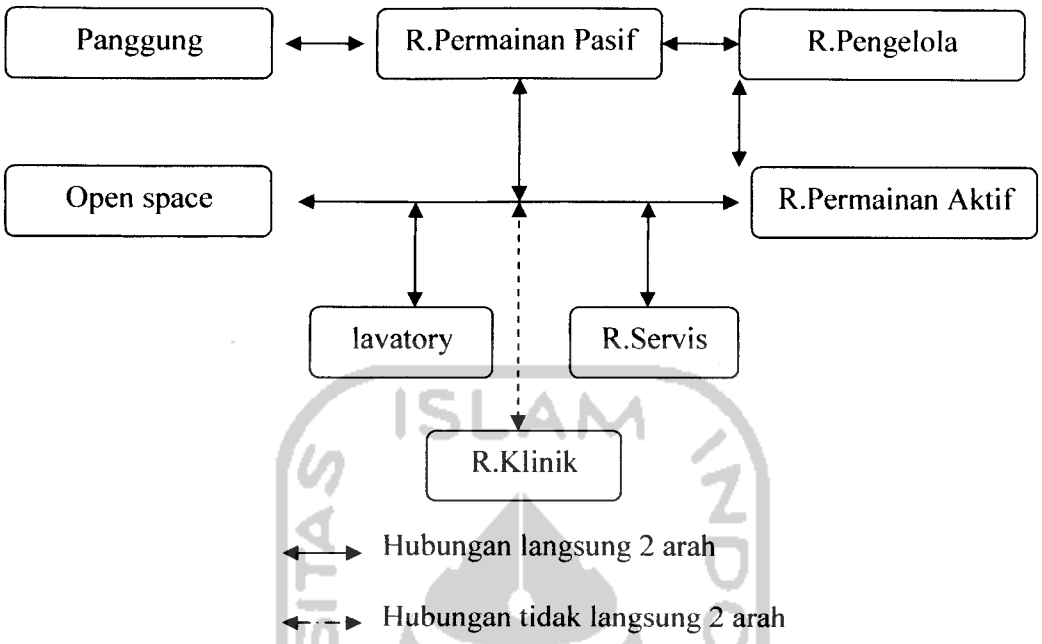


Ruang bermain menggunakan keramik ukuran 15x30 dipasanag secara diagonal.



8. Teman-teman studioku : Adi, Iwan, Joko, Didit, Bayu "Koplak", Bayu "Copet", Mastiardi, Syed, Angga "Simba", Grahadi, Irfan, Taufik, Heru, Rahmawan, Arga, Erwin, Damai, Sigit "mongol", Si Kancil, Aang Cewek, Erlina, Lia, Idot, "Akhirnya kita lepas dari penderitaan, sampai ketemu di Ulil Albab ya". Mas Tutut dan Mas Sarjiman, "makasih dah mau ngurus kita selama di studio yaa..".
9. Gank Ceriwis?? : Dyah "Tiwuk", Birrul, Dewi "Preman", Putut, Dewi "PJ", Sari, Urni, Nina "Nenek", Silvi, Nita "Nyit-Nyit", Ari thank's atas masukannya, cerita-ceritanya, dan gossip-gosip kalian yang..... pokoknya terima kasih ya atas semuanya
10. Teman-teman Arsitektur UII angkatan 2001: Aries "Wedhus" ST, Arif Rizka ST, Sony ST, Ronald ST, Tedy ST, Hendra ST, Ade ST, Tasya ST, Lina ST, Bogie, Ardiansis, Hanan, Adit "Hohok", Jorzi, Agriwan, Hanif, Indra VJ, Iqbal, Alun, Aga, Bimo, Rahmat, Wahab, Ferdian, Agus "Gusur", Nanang, Adit Pasarela, Kakek, Angga "Gali", Satko, Herman, Hargita & Amri, Rubby, Arum, dan buat semuanya, "makasih atas kebersamaannya selama ini
11. Adik angkatan Arsitektur, 2002 (Andi, wisnu, Kadir"agung:", Bams, Enno, Novika) 2003(Haris, Reina , Opal, Rena, Anas, Dinda) 2004,2005. semoga kalian cepet lulus ya, amin.
12. Teman-teman Unit 52 : Aniez, Razak, Fajar "Panjul", Cahyo "Kurus", Okta, Janah, Yeni, Shakira, Shinta n Joji. Oi kapan kumpul-kumpul lagi?? Thank's ya atas dukungan kalian. Tanpa kalian aku ga bakal lulus KKN.
13. The McDanu family : Om dan Tante Danu, Nora, Babo, Syahril "kotil", Bulek, Ilham"Gendot" terima kasih sudah mau menjadi keluarga keduaku selama di Jogja
14. Eyang Muh, Eyang Kun, dan Om Ruly terima kasih atas doa dan dukungannya.
15. Kos-kosan Bu danu :Dicky, Rio, Irwan, Arif naser, Ari, Opan, Erick. Kangen deh pengen main Game bareng kalian.
16. Teman-temanku di jogja : Bambang, Aries "Bendot", Eko "To'on", Marlond, Nita, Dinda, Astrid, Dwi, Mbak Teta, Ike, Sigit, Agus "provost".
17. dan semua orang yang telah mendukung proses tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih atas semuanya

4.2.4.3 Keterpaduan hubungan antar ruang



4.3 Konsep Penampilan bangunan

4.3.1 Atap

Atap menggunakan perpaduan dari bentukan atap datar dan doom. Bahan atap yang digunakan adalah polikarbonat yang dimplikasikan menjadi atap skylight. Besarnya dan ketinggian atap yang disesuaikan dengan dimensi ruangan dan irama penampilan yang akan diciptakan.

4.3.2 Irama

Irama bangunan menggunakan irama. Naik turunnya irama diimplikasikan melaui konsep hirarki dan repetisi yang dipadukan. Repetisi akan diaplikasikan pada pengulangan bentuk atap, bukaan-bukaan dengan dimensi yng berbeda-beda sesuai dengan dimensi ruangannya. Pusat hirarki pada penampilan bangunan berada dipusat bangunan atau main entrance.

4.3.3 Warna, corak dan bentuk

Ruang dalam bangunan akan diberi warna-warna yang cerah yang diberi motif-motif dan corak-corak yang imajinatif.untuk ruangan luar menggunakan warna-warna yang kontras yang membuat suasana menjadi gembira dan ceria