BAB III

GAGASAN PERANCANGAN

3.1. Dasar Perancangan

Karakter anak yang digunakan sebagai dasar perancangan ruang meliputi karakter umum dan khusus :

1. Karakter umum, didasarkan pada sifat normatif anak yaitu, bebas, dinamis, aktif, dan kreatif, dapat dicapai dengan mengembangkan bentuk-bentuk geometris murni. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan kesan kreatif, berkembang dan dinamis. Selain itu untuk mengurangi kesan monoton. Perancangan ini didasarkan pada konsep-konsep yang saling berkaitan. Karakter fisik anak yaitu tinggi badan anak dan ruang gerak anak juga sangat mempengaruhi erat hubungannya dengan dimensi ruang.
2. Karakter Khusus, didasarkan pada sifat kegiatan yang akan diwadahi antara lain kegiatan pendidikan, bimbingan dan permainan.

3.1.1. Organisasi Massa Bangunan

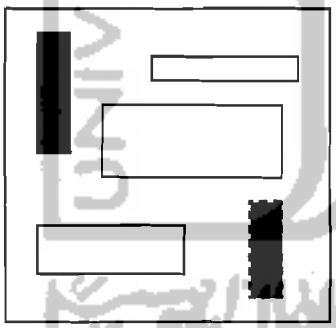
Dalam Kid's Club ini tidak hanya terdiri dari satu massa saja. Tetapi terdiri dari beberapa massa-massa, yang memiliki suatu pola penyusunan t menjadi satu kesatuan.

Massa-massa dalam bangunan Kid's Club ini dikelompokkan dalam suatu pola organisasi massa yang mengesankan karakter anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi yang **dinamis** dan **aktif**. Dinamis dan aktif berarti akan selalu mengalami perubahan, tumbuh, dan berkembang. Dalam hal ini yaitu

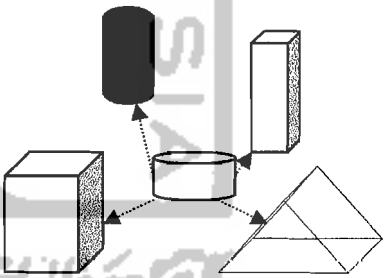
adanya keberagaman letak massa dan bentuk massa yang tidak monoton (perulangan yang sama).

Organisasi massa yang dapat mewakili kesan dinamis yaitu organisasi radial dan cluster. Menurut buku Bentuk, Ruang dan Susunannya (Francis D.K. Ching, 1991), disebutkan bahwa organisasi radial, yaitu organisasi dengan massa-massa yang ekstrovert tersebar mengembang keluar menurut bentuk jari-jarinya. Sedangkan organisasi Cluster, yaitu organisasi dengan massa-massa yang berkelompok menjadi satu dan dapat menerima (luwes) pertumbuhan dan perubahan.

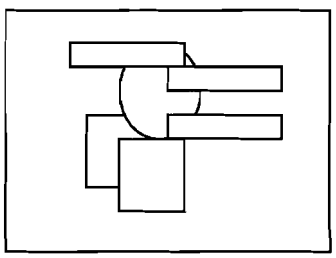
Untuk menimbulkan kesan dinamis pada pola peletakkan massanya, yaitu dengan meletakkan massa secara terpisah tanpa menurut suatu urutan atau garis tertentu. Secara umum, bentuk massa merupakan pengembangan dari bentuk geometri dasar.



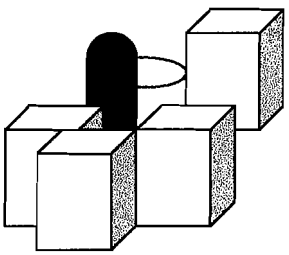
Radial



Ekstrovert Mengembang keluar



Cluster



Dapat menerima pertumbuhan

III.1. Pola

3.1.2. Tata Ruang Dalam pada Bangunan

A. Bentuk Ruang

Memperhatikan konsep tata ruang dan penekanan karakter anak, bentuk yang digunakan pada Kid's Club ini mengolah bentuk geometri yang dikaitkan dengan perkembangan kecerdasan anak. Bentuk yang dapat mewakili karakter anak merupakan bentuk-bentuk geometri yang murni dan sederhana. Bentuk-bentuk geometris tersebut dikombinasikan dengan cara penambahan ataupun pengurangan. Bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan dengan menggunakan pola berpencar atau berkelompok, dikaitkan dengan kecenderungan perilaku anak yang berpencar (menyendiri) dan berkelompok.

B. Tata Ruang

Perancangan ruang dalam Children's Center ini mempergunakan unsur-unsur seperti dinding, lantai, cahaya dan penghawaan untuk membentuk suatu kualitas ruang. Selain itu aspek-aspek yang perlu diperhatikan adalam mewadahi seluruh kegiatan yang dilakukan anak-anak, yaitu :

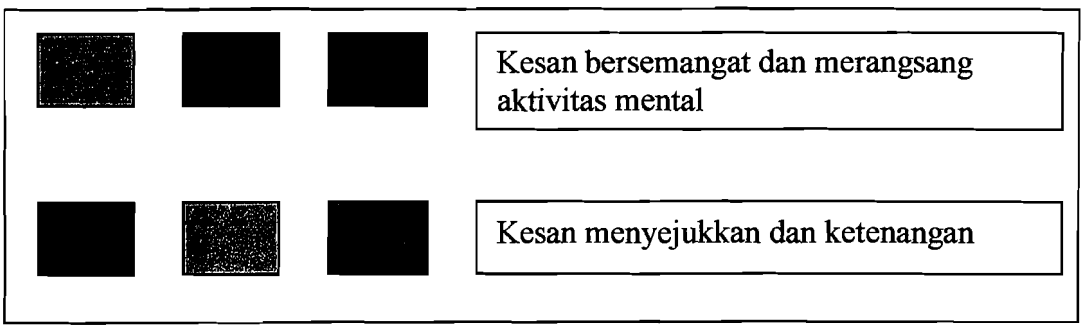
a. Penutup bidang dasar

Untuk ruang dalam menggunakan bahan poenutup lantai berupa bahan sintetis (karpet) dan keramik. Pemilihan tersebut disesuaikan dengan fungsi-fungsi masing-masing ruang.

Sifat permainan aktif yang dinamis dan adanya interaksi dengan alat-alat, berpengaruh pada bentuk, besaran dan elemen-elemen ruang agar dapat memberikan keamanan, kenyamanan dan keleluasaan anak dalam melakukan kegiatan. Maka perlu diperhatikan pemiliah bahan penutup lantai, juga perabot yang mengeliminir sudut-sudut tajam.

b. Warna

Sebagai bentuk dari energi, warna mempengaruhi kondisi psikis dan emosi anak. Penggunaan warna ini dapat dilakukan pada ruang luar maupun ruang dalam, sesuai dengan suasana yang diinginkan. Anak-anak cenderung lebih menyukai warna terang, mencolok, hangat dan intensitas tinggi, secara visual mengesankan aktif dan merangsang. Warna-warna panas seperti kuning, orange, biru bercahaya dapat merangsang ketangkasan dan krcativitas anak. Penggunaan warna yang bervariasi dapat mengurangi kesan monoton dan dapat memberikan semangat tinggi.



c. Pengolahan bidang dasar dan vertikal

Pengolahan bidang dasar meliputi pengolahan bidang dasar. Pengaruh yang ditimbulkannya adalah terbentuknya suatu ruang yang terpisah dari ruang sekitarnya.

Pengolahan bidang vertikal meliputi pengolahan dinding, yaitu dinding masif, transparan, dan semu. Penggunaan bidang vertikal dapat dikombinasikan satu sama lain untuk memberikan artikulasi ruang. Agar anak tidak merasa terkurung, secara visual memberikan kesan ruang yang luas, selain itu juga supaya anak dapat melihat ke ruang luar, maka digunakan bidang-bidang yang fleksibel atau dinding partisi yang transparan atau bukaan lebar.

d. Skala

Sesuai dengan fungsi bangunan, pelaku utama adalah anak-anak, sehingga perlu memperhatikan skala dan dimensi anak. Karakter anak yang dinamis diwujudkan dalam permainan skala ruang, permainan skala ruang ini dapat dicapai dengan permainan tinggi lantai (split level), permainan tinggi plafon, atau luas ruang.

e. Pencahayaan dan penghawaan

Pengaturan pencahayaan alami dengan memasukkan cahaya sinar matahari melalui bukaan pada dinding dengan tujuan untuk menciptakan kesan ruang yang nyaman dan hangat, mendukung kegiatan.

Pencahayaan buatan, dengan pengaturan penempatan lampu pada elemen interior dan meminimalkan bukaan. Digunakan pada ruang dengan kegiatan yang menggunakan obyek tertentu sebagai fokus.

Sehingga perhatian anak bisa tetap pada obyek tersebut (terfokus). Misalnya ruang audio – visual (menonton film), ruang komputer.

3.1.3. Ruang Luar

Open space yang ada digunakan anak sebagai area outdoor mengembangkan kreativitas dengan belajar maupun bermain. Pembentukan taman bermain dan ruang-ruang terbuka sebagai media ekspresi gerak tubuh anak yang diperkuat dengan pola vegetasi sebagai pengarah sirkulasi, barier bunyi dan sinar matahari, serta naungan bermain anak.

Pola tata ruang luar didesain berdasarkan kelompok bermain, seperti permainan menggunakan alat (ayunan, poanjatan, jungkat jungkit, dan lain-lain), permainan konstruksi/membangun (pasir, tanah liat), permainan gerak (motorik). Selain itu pola tata ruang terbentuk dari gerak permainan anak, yaitu terikat, bebas terikat, dan bebas.

a. Jenis Perkerasan

Menggunakan bahan lunak yang berguna sebagai faktor keamanan dan sesuai dengan fungsi bangunan.

b. Warna

Adanya perbedaan warna untuk dapat dilihat sebagai suatu figur yang jelas antara bidang datar dan bidang perletakannya, misalnya antara batu kali dengan rumput. Perbedaan warna dimaksudkan untuk menghindari adanya aliran ruang yang menerus.

c. Pengolahan bidang dasar dan vertikal

Meliputi perbedaan ketinggian bidang dasar (meninggikan/menurunkan) dan pemberian bidang vertikal meliputi : dinding masif, transparan, dan semu.

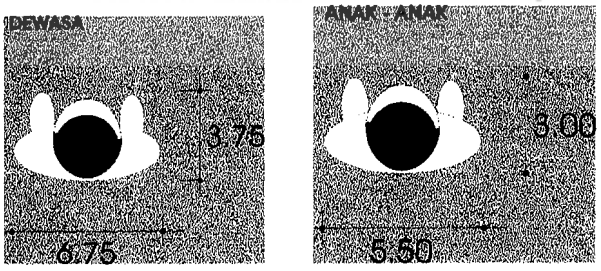
d. Skala

Skala yang dimaksudkan merupakan skala anak, meliputi : batas pandang terhadap bidang vertikal, ketinggian bidang dasar yang sesuai dengan anak, efek dari pengolahan ruang terhadap anak-anak dan persepsi anak dalam memahami dimensi ruang.

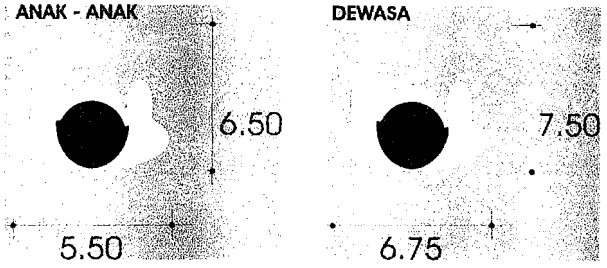
3.2. Konsep Dasar Program dan Besaran Ruang

Besaran ruang pada Kid's Club mempertimbangkan faktor-faktor, antara lain :

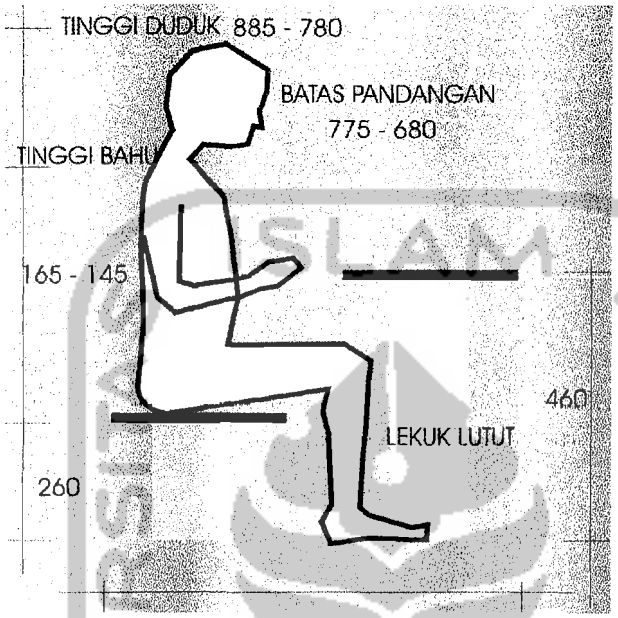
1. Standar dimensi



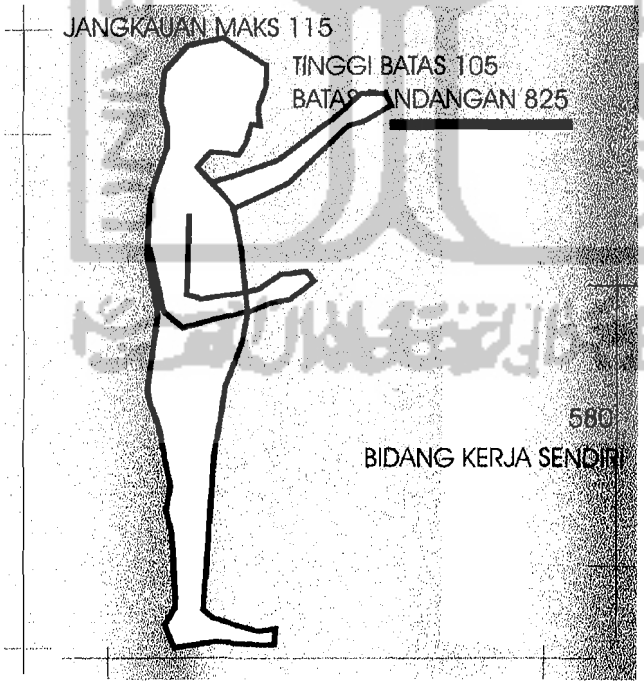
Gambar III.3 Standard1



Gambar III.4 Standard2

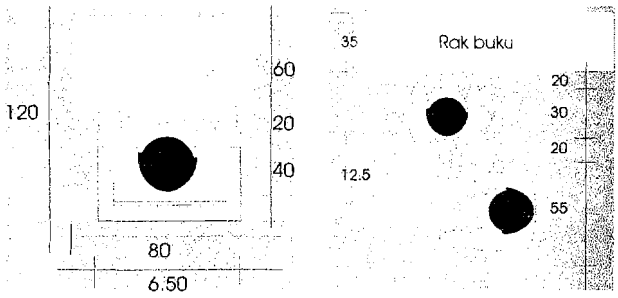


Gambar III.5 Standard3

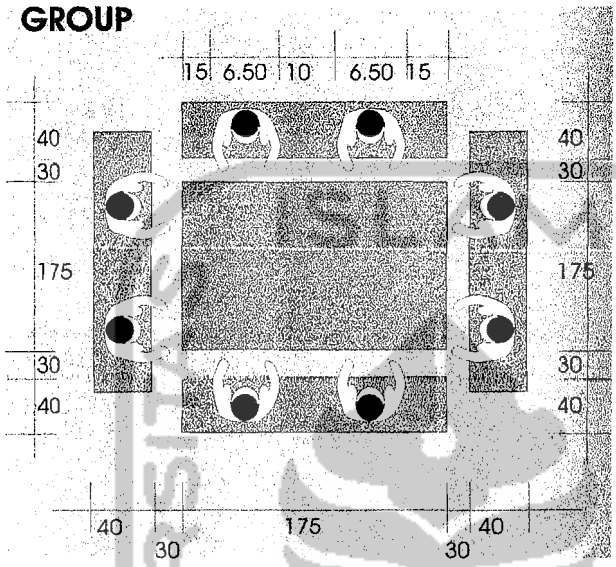


Gambar III.6 Standard4

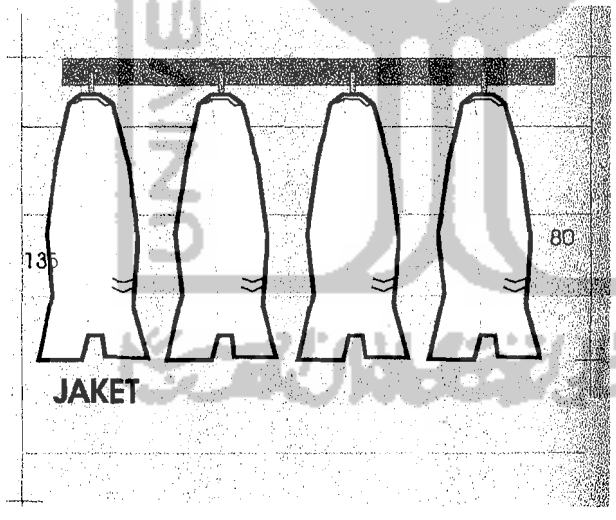
- perabotan dalam



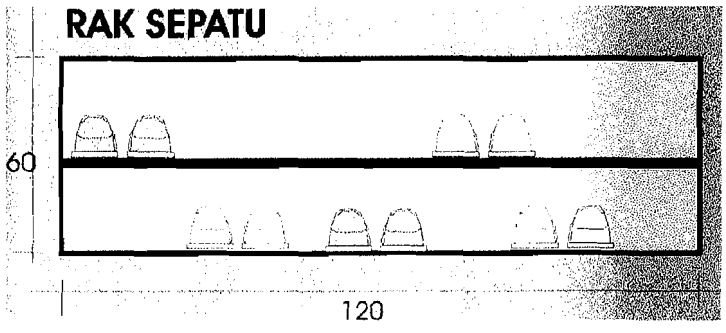
Gambar III.7 Standard rak



Gambar III.8 Standard Group



Gambar III.9 StandardGantungan



Gambar III.10 RakSepatu

2. Kelancaran dan kenyamanan kegiatan
3. Tuntutan karakteristik ruang

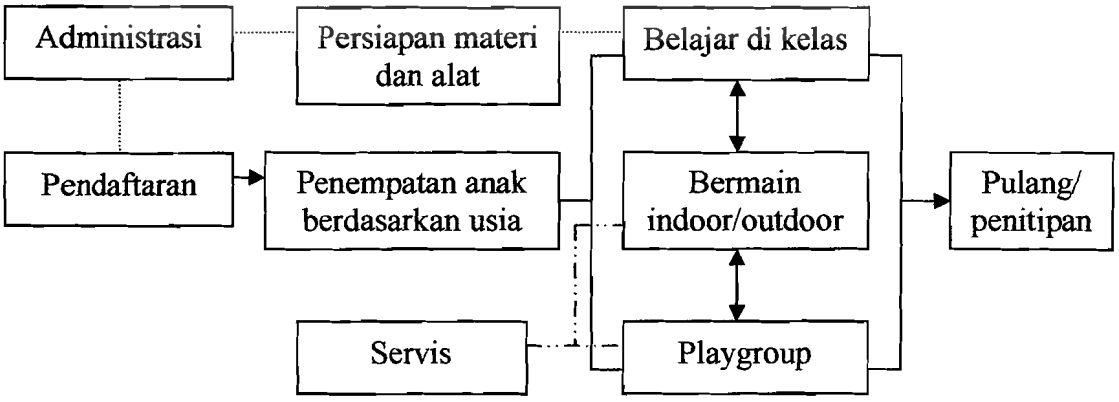
Jumlah anak yang ditampung di dalam Kid's Club ini, yaitu anak dengan pengelompokkan sebgai berikut :

a. Usia 3 – 4 tahun (Pre-School) atau Playgroup terdiri dari 4 kelas, 1 kelas terdiri dari 24 anak dengan perbandingan pengasuh 1 : 6
b. Usia 4 – 5 tahun (TK A) , terdiri dari 2 kelas
c. Usia 5 – 6 tahun (TK B) , terdiri dari 2 kelas

TK → 1 ruang untuk 24 anak, dengan perbandingan pengasuh 1 : 6

3.2.1. Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah

Kegiatan pendidikan anak pra-sekolah berguna untuk memberikan pendidikan dan program-program antara lain permainan-permainan yang dapat merangsang kreativitas, melatih motorik kasar dan halus anak, merangsang perkembangan bahasa dan emosi anak, mengembangkan kemandirian dan sosialisasi anak.



: Hubungan langsung

: Hubungan tidak langsung

: Hubungan pendukung

Skema III.1 Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah

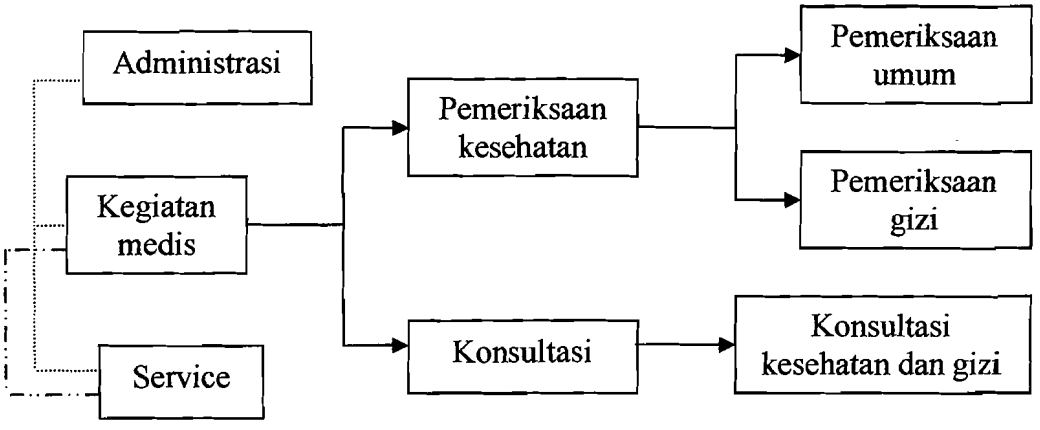
- Kelompok Usia 3 tahun – 6 tahun (Playgroup dan TK A – B)

Tabel III.1 Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah

Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang dibutuhkan
Belajar mengajar	Murid	R. Kelas
	Guru	R. guru
		Perpustakaan
		R. Seni
		R. Audiovisual
		R. Ibadah
		R. Olahraga (indoor - outdoor)
Bermain	Murid	R. Bermain indoor
	Pengasuh	R. Bermain outdoor

3.2.2. Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak



: Hubungan langsung

: Hubungan tidak langsung

: Hubungan pendukung

Skema III.2 Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Tabel III.2 Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Bentuk Kegiatan	**Pelaku**	**Ruang yang dibutuhkan**
Kegiatan Medis	Dokter anak	R. Periksa dokter anak
	Dokter gigi	R. Periksa dokter gigi
	Pasien	R. Konsultasi gizi
	Orangtua	
Administrasi	Pimpinan	R. Pimpinan
	Staf Administrasi	R. Rapat
	Staf keuangan	R. Staf
	Resepsionis	R. Staf keuangan
		R. Tamu
		R. Resepsionis
		R. Tunggu

Tabel Kebutuhan dan Besaran Ruang

Ruang	Standar (m^2)	Jml Ruang	Kapasitas		Luas	
			Anak	Guru/ Dewasa	Luas/Rg (m^2)	Luas Total (m^2)
Kegiatan Pengasuhan						
R. Staf Pengasuh	2	1		35	70	70
R. Istirahat	A	1				20
R. Tidur	1,75	8	192	32		
R. Makan Siswa	1	2	96			
R. Lavatory	1,5					200
R. Ganti	2,5	1				62,5
R. Konsultasi	A	1			25	25
Kegiatan Pendidikan						
R. Pengajar	2	1		32		64
R. Tamu	3	1		4		12
R. Tunggu	A	1				12
R. Kelas						
- Playgroup	3	4	24	16	84	336
- TK	3	4	24	16	84	336
R. Audio Visual R. Lukis R. Musik Perpustakaan	1	1 1 1	50	8	58	58

- R. Rak Buku	30					30
- R. Baca	2		50			100
- R. Adm	2			4		8
R. Bermain		1				
- Messy Area	2,25		90	6		225
- Active Area	4,41		90	6		405
- Quite Area	0,36		90	6		32,5
R. Penyimpanan	A	1			36	36
R. Olahraga	A	1			100	100
R. Pameran	A	1			250	250
Kolam Renang	A	1			50	50
Lavatory	A	1			150	150
Kegiatan Pengelola						
R. Resepsionis	A	1			12	12
R. Tamu	3	1	5		15	15
R. Rapat	1,6	1	20		48	48
R. Administrasi	2,5	1	10		52	52
R. Staff	3	1	12		36	36
R. Pimpinan	25	1	3		36	36
Lavatory	1,5	1			20	20
Kegiatan Kesehatan						
R. Tunggu	3	1	10		30	30
R. Dokter Anak	15	1			15	15
R. Dokter Gigi	15	1			15	15

R. Ahli Gizi	15	1		15	15
Administrasi	2,5	1	5	20	20
R. Pendaftaran	12	1		15	15
Service & Penunjang					
R. Serbaguna		1	300	500	500
Hall	0,9	1		196	196
R. Duduk Indoor	2	1	50	100	100
R. Duduk Outdoor	2	1	50	100	100
Kantin	1,7	1	40	100	100
Minimarket	A	1		120	120
R. Security	3	1		6	6
R. Janifor	A	1		20	20
Lavatory	1,5	1		14	14
R. Sholat	1	1		144	144
Gdg Alat Main	A	1		50	50
R. MEE	A	1		30	30
Area Parkir Mobil	12,6	1	40 Mobil		504
Area Parkir Motor	2	1	45 Motor		100
TOTAL					

Tabel III.3 Kebutuhan Ruang

Jadi total luas ruang yang dibutuhkan adalah 5085.5 m^2

Sirkulasi : 20% dari luas terbangun

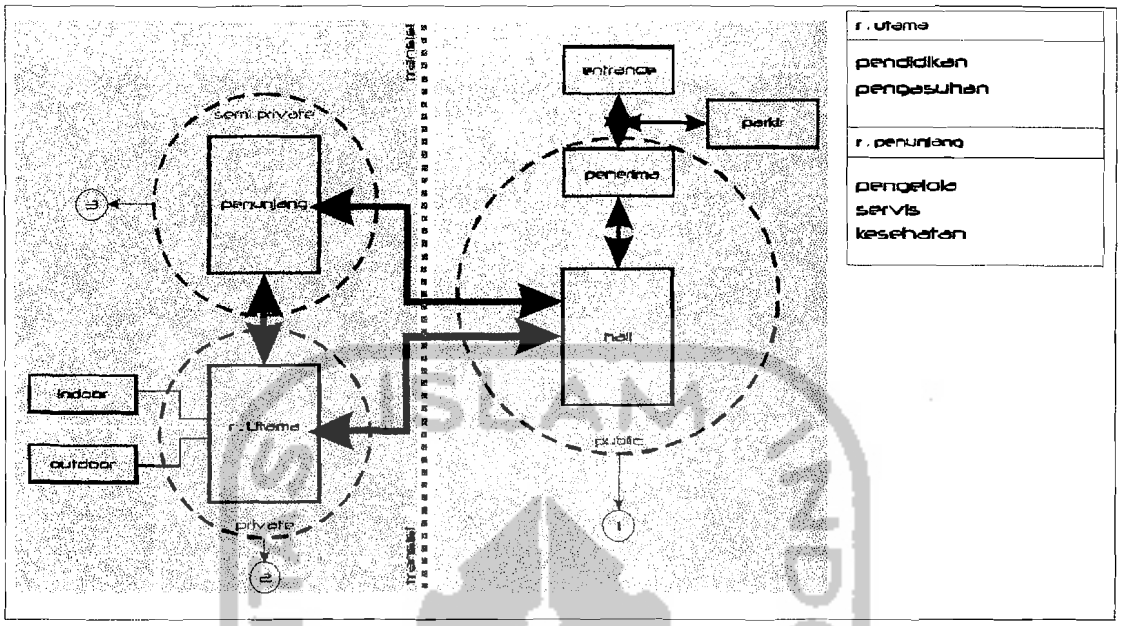
20% x 4370,5 m^2 = 6102.6 m^2

Luas site : 10.010 m^2

BC : 65%

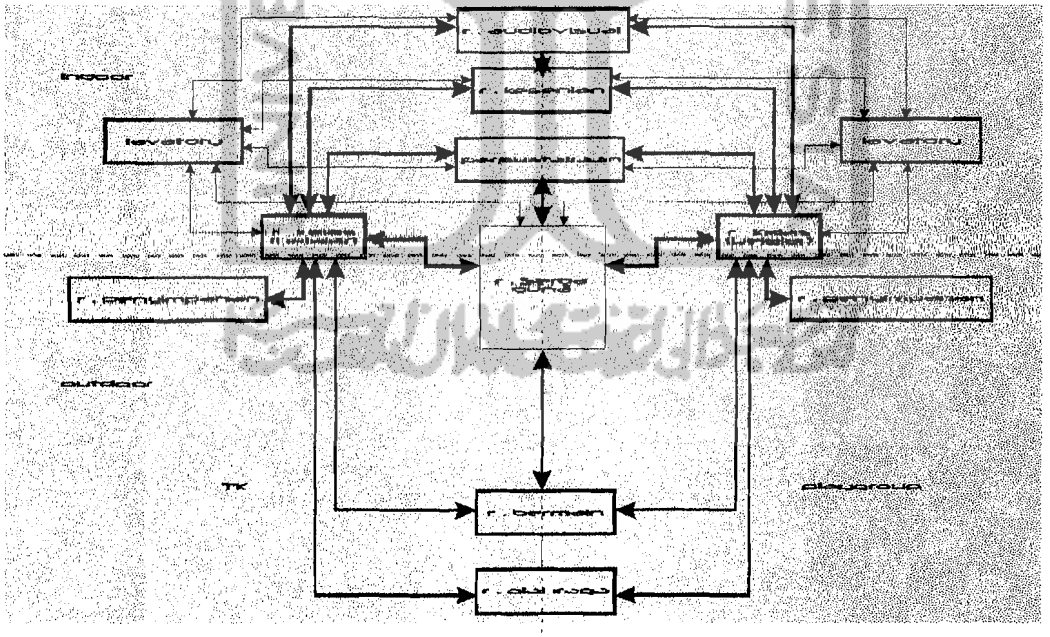
65% x 10.010 m^2 = 6506.5 m^2

3.2.3 ORGANISASI RUANG



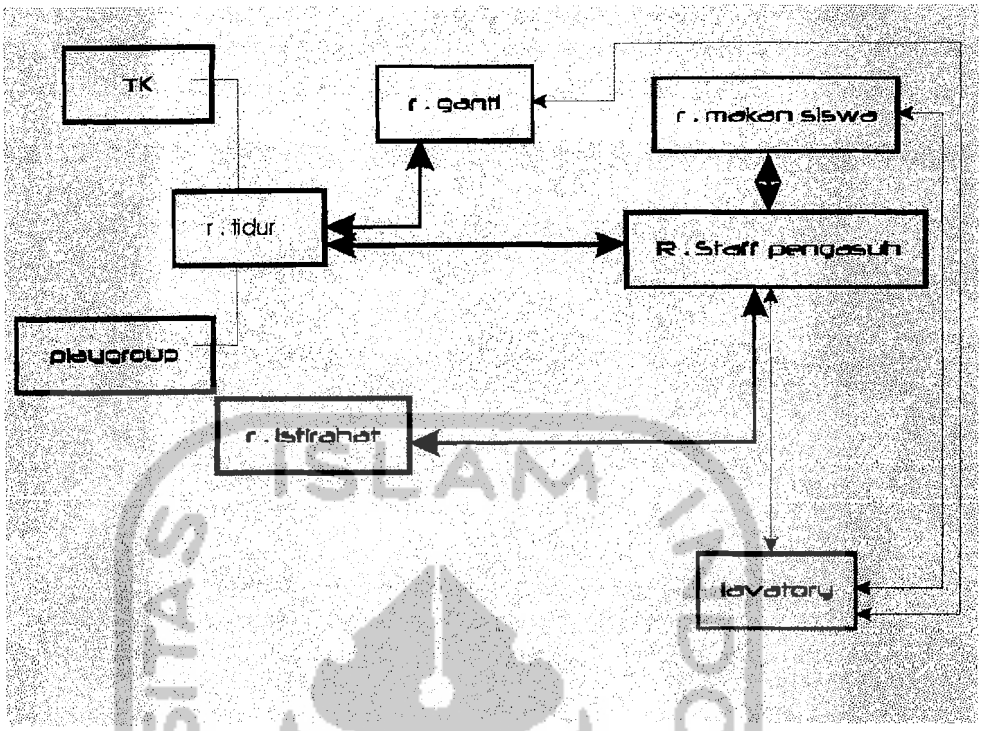
Skema III.3 Organisasi Ruang

Pendidikan



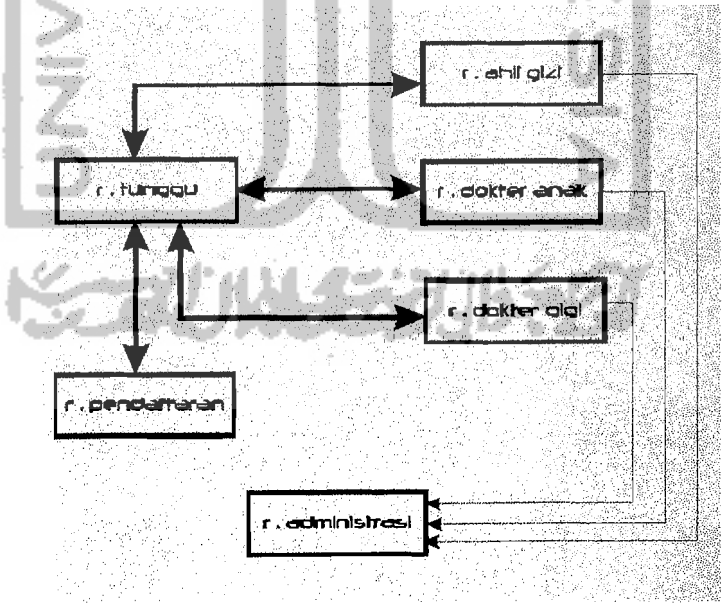
Skema III.4 Pendidikan

Pengasuhan



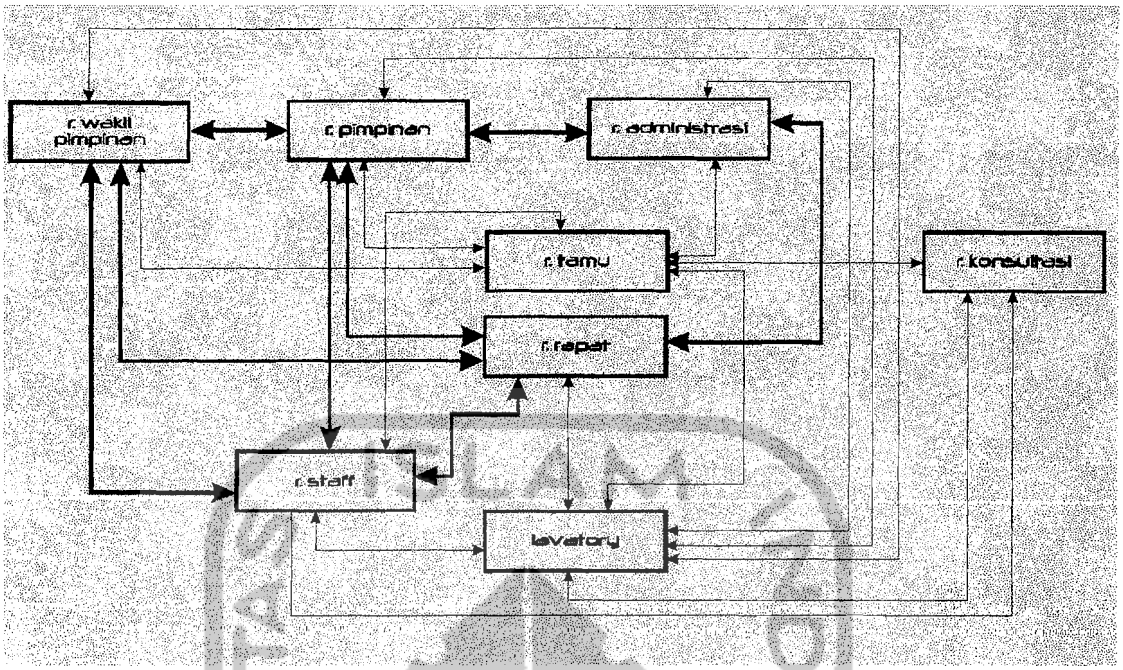
Skema III.5 Pengasuhan

Kesehatan



Skema III.6 Kesehatan

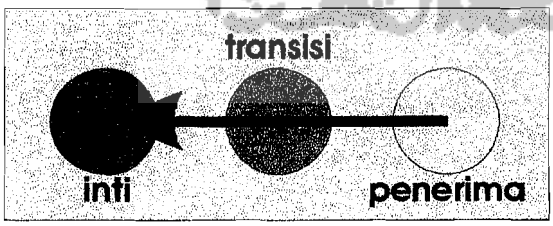
Pengelola

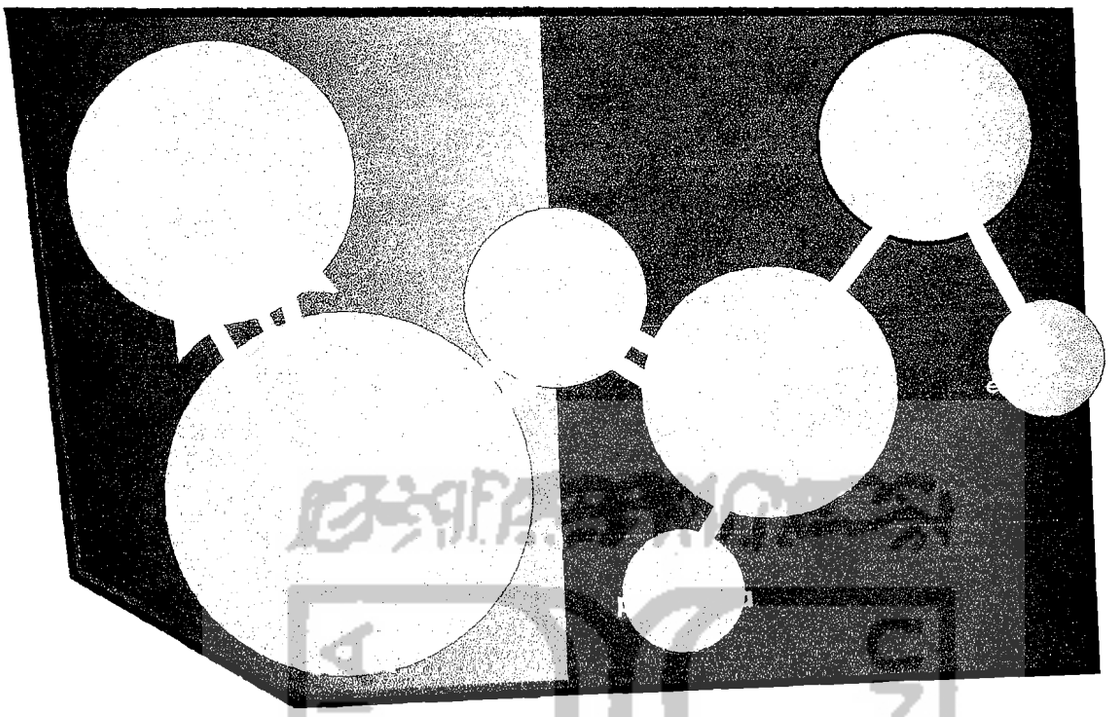


Skema III.7 Pengelola

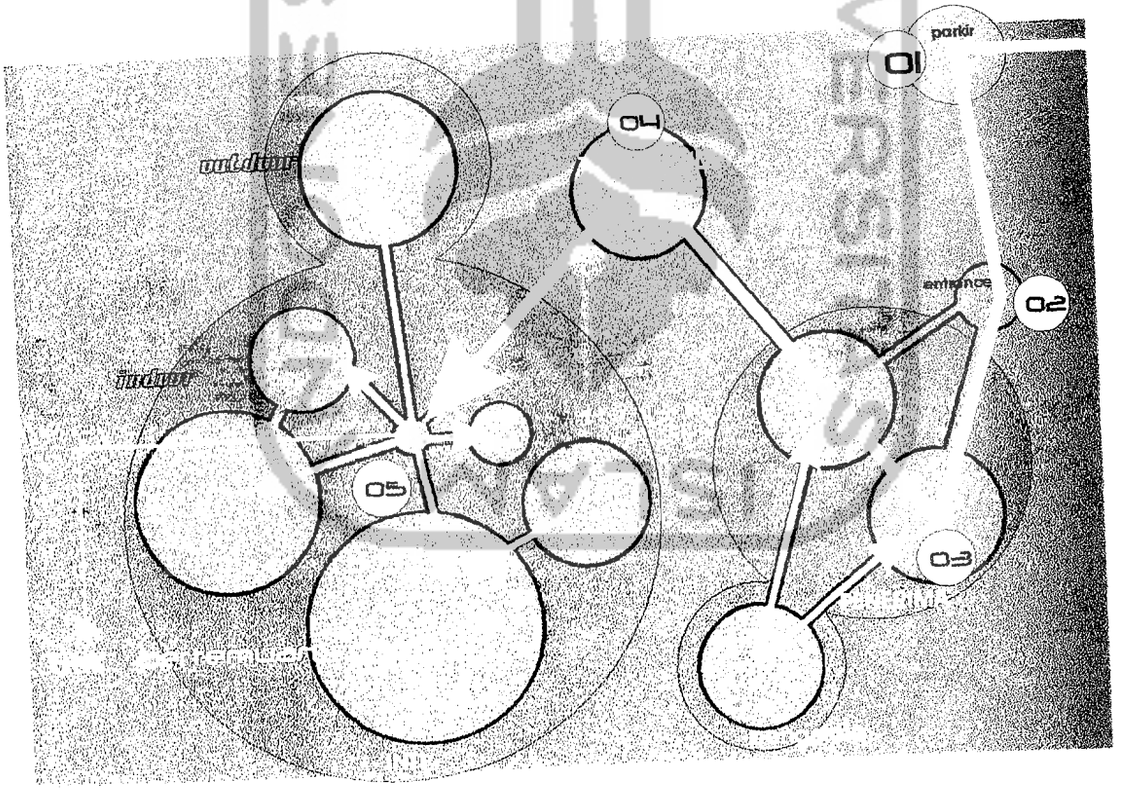
3.2.4 POLA SIRKULASI

secara umum pola sirkulasi pada keseluruhan bangunan, merupakan penerapan dari karakter anak yang dinamis dengan tujuan menghindari sifat monoton dan kaku dan juga sebagai penggambaran bahwa pola tersebut terjadi perubahan alur sirkulasi. namun untuk menghindari kacaunya sirkulasi ,karena sifat dinamis yang cenderung bebas pola ini dibatasi oleh sistem hierarki ruang.



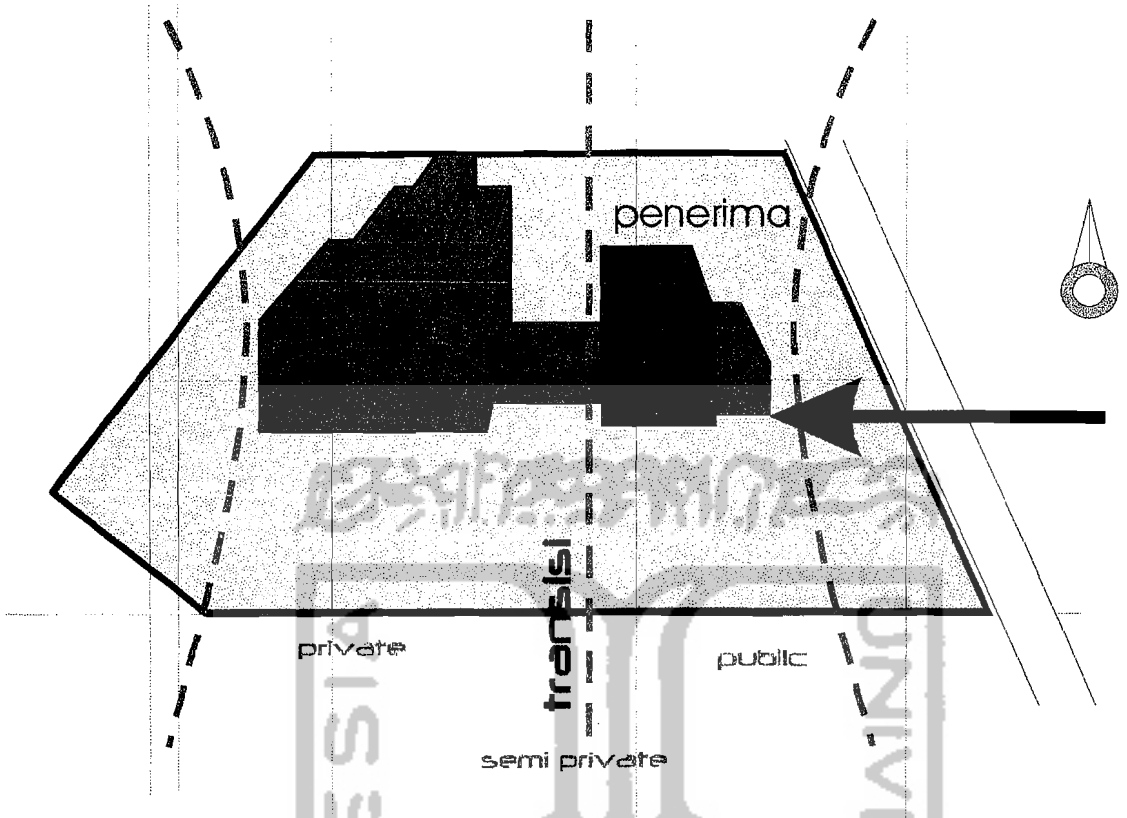


Gambar III.11 Pola Sirkulasi 1

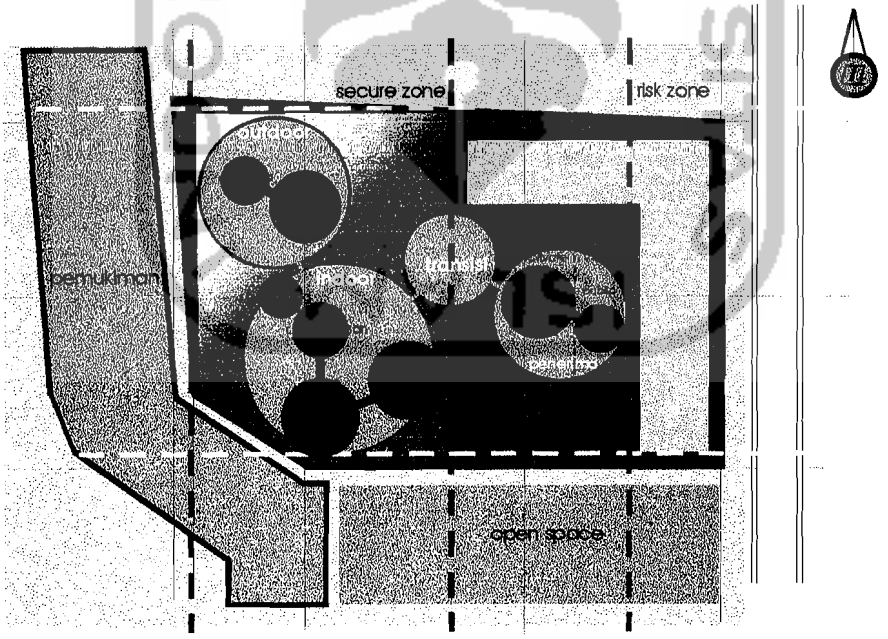


Gambar III.12 Pola Sirkulasi 2

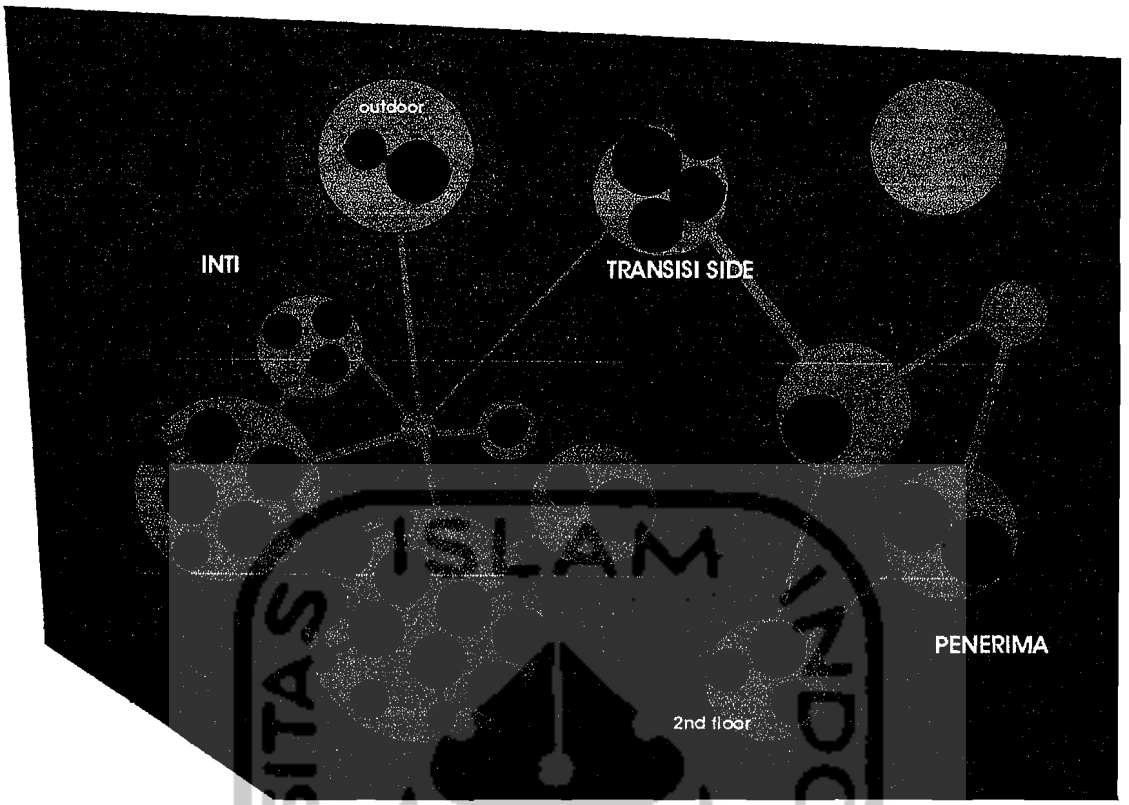
3.2.5 ZONING



Gambar III.13 Zoning 1



Gambar III.14 Zoning 2



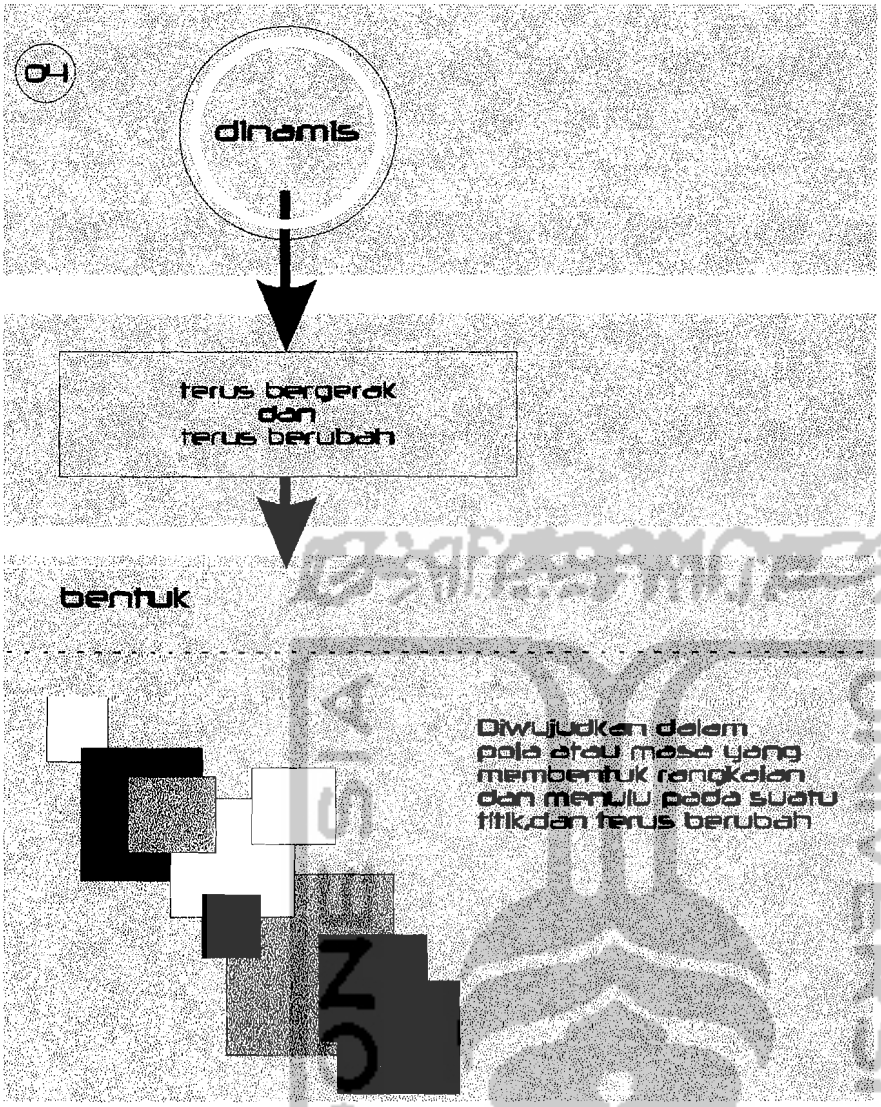
Gambar III.14 Zoning 3

3.3.1 KONSEP BENTUK

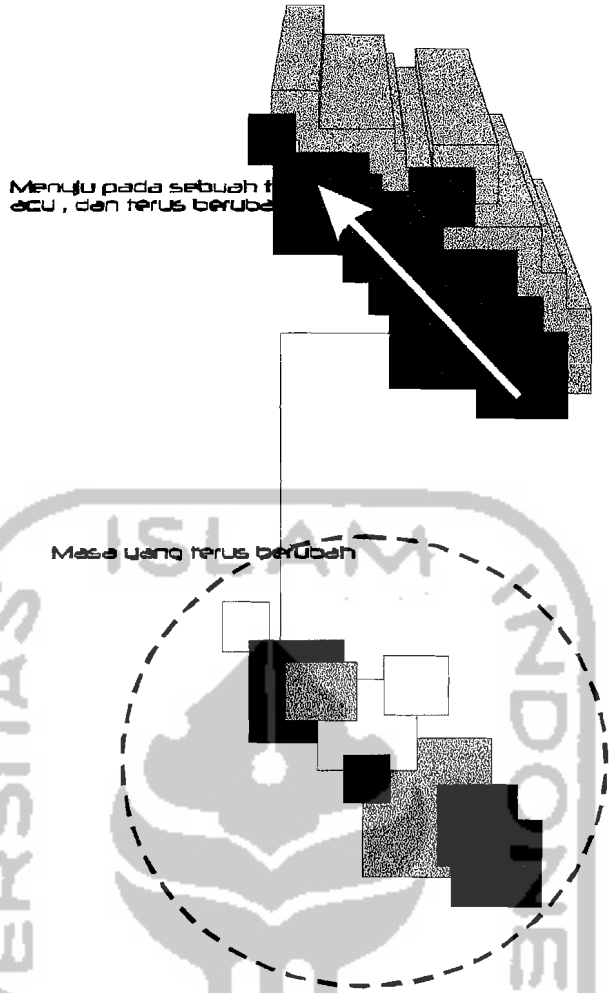
anak – anak mempunyai kecenderungan kebebasan dalam berbagai hal seperti bergerak,bermain,berbicara bahkan cara berfikir mereka, pencapaian bentuk dengan pendekatan karakter anak tersebut bertujuan untuk menciptakan dunia mereka yang lebih akrab dan tanpa tekanan.

a) DINAMIS

Arti dinamis yaitu sifat yang hidup dan terus bergerak serta berubah,tidak mempunyai modul perubahan yang pasti



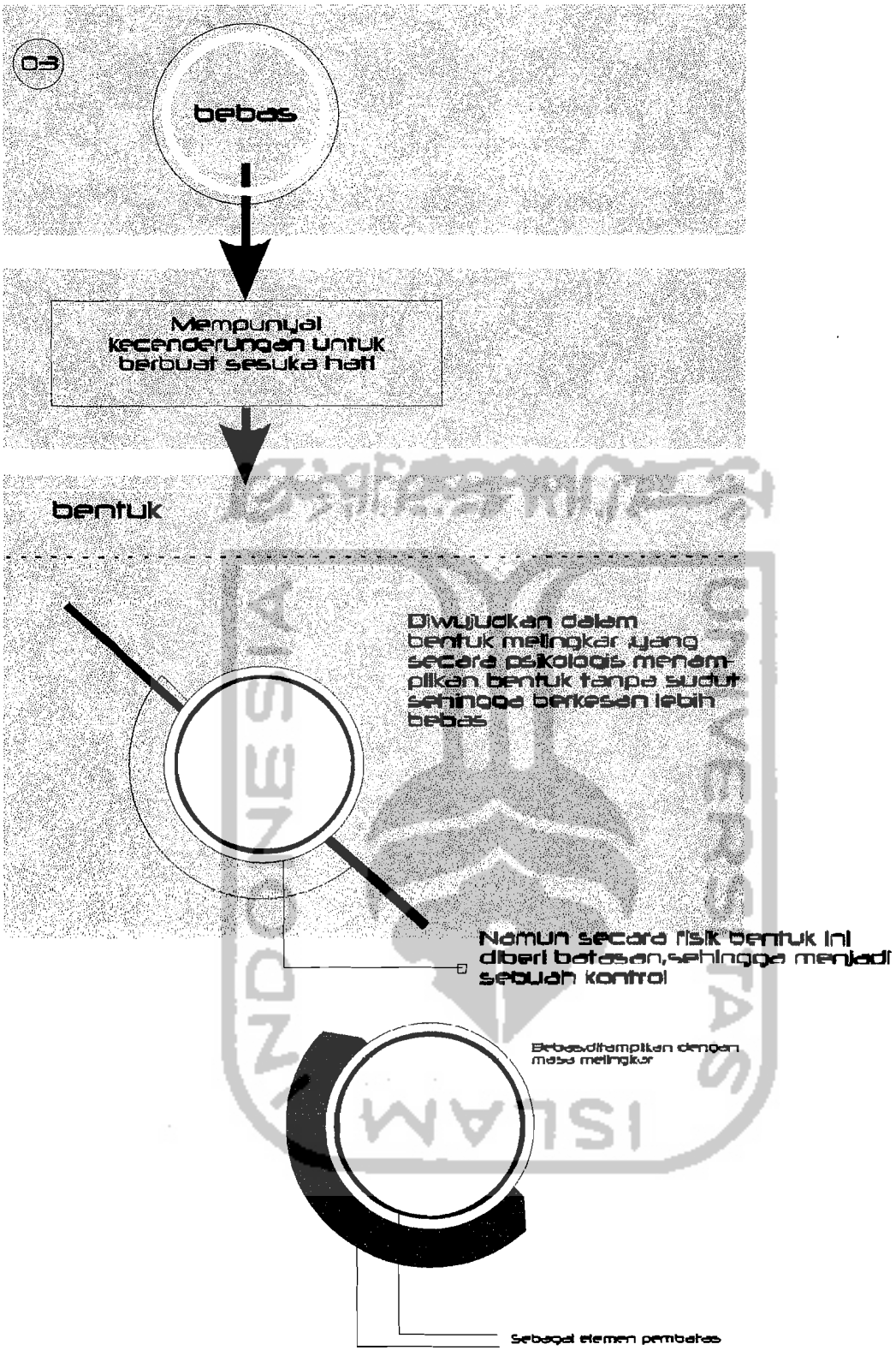
Gambar III.15 Transformasi Dinamis



Gambar III.16 Transformasi Dinamis2

b) BEBAS

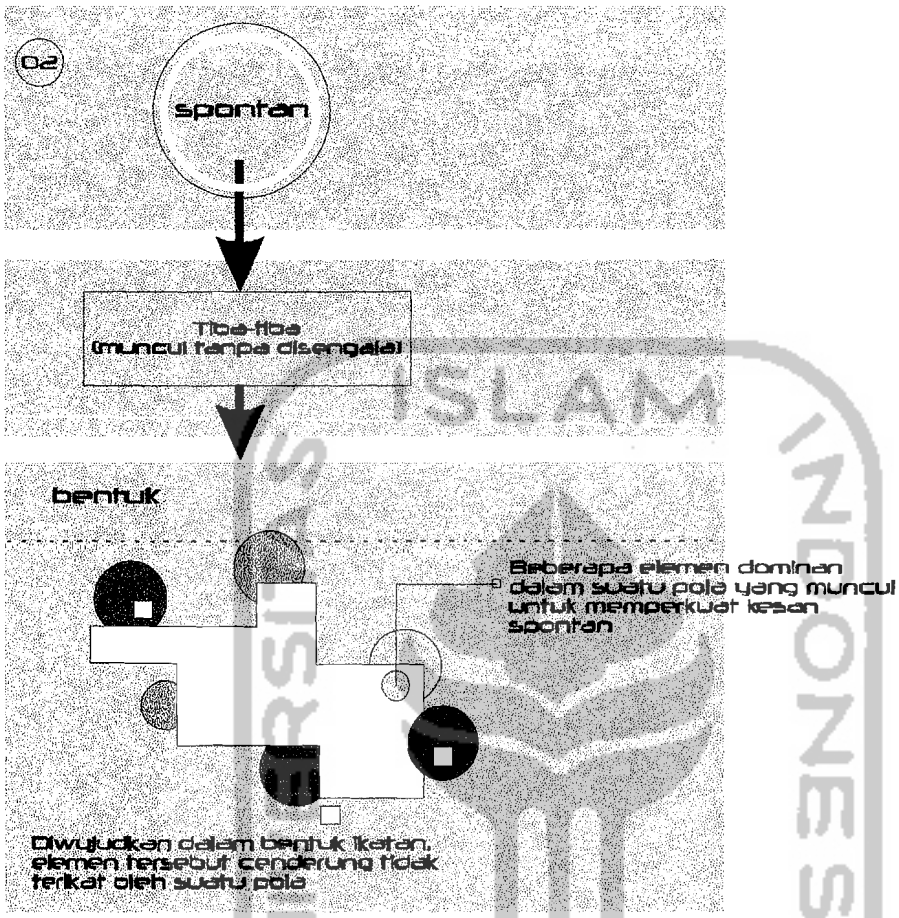
Sifat yang cenderung untuk berbuat sesuka hati dan tanpa tekanan oleh siapapun dan apapun



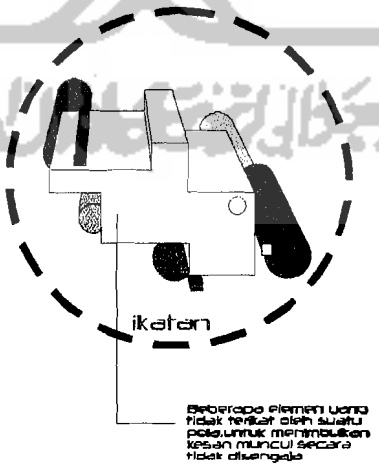
Gambar III.17 Transformasi Bebas

c) SPONTAN

Suatu kejadian atau sesuatu hal yang muncul secara tiba-tiba dan tanpa disengaja



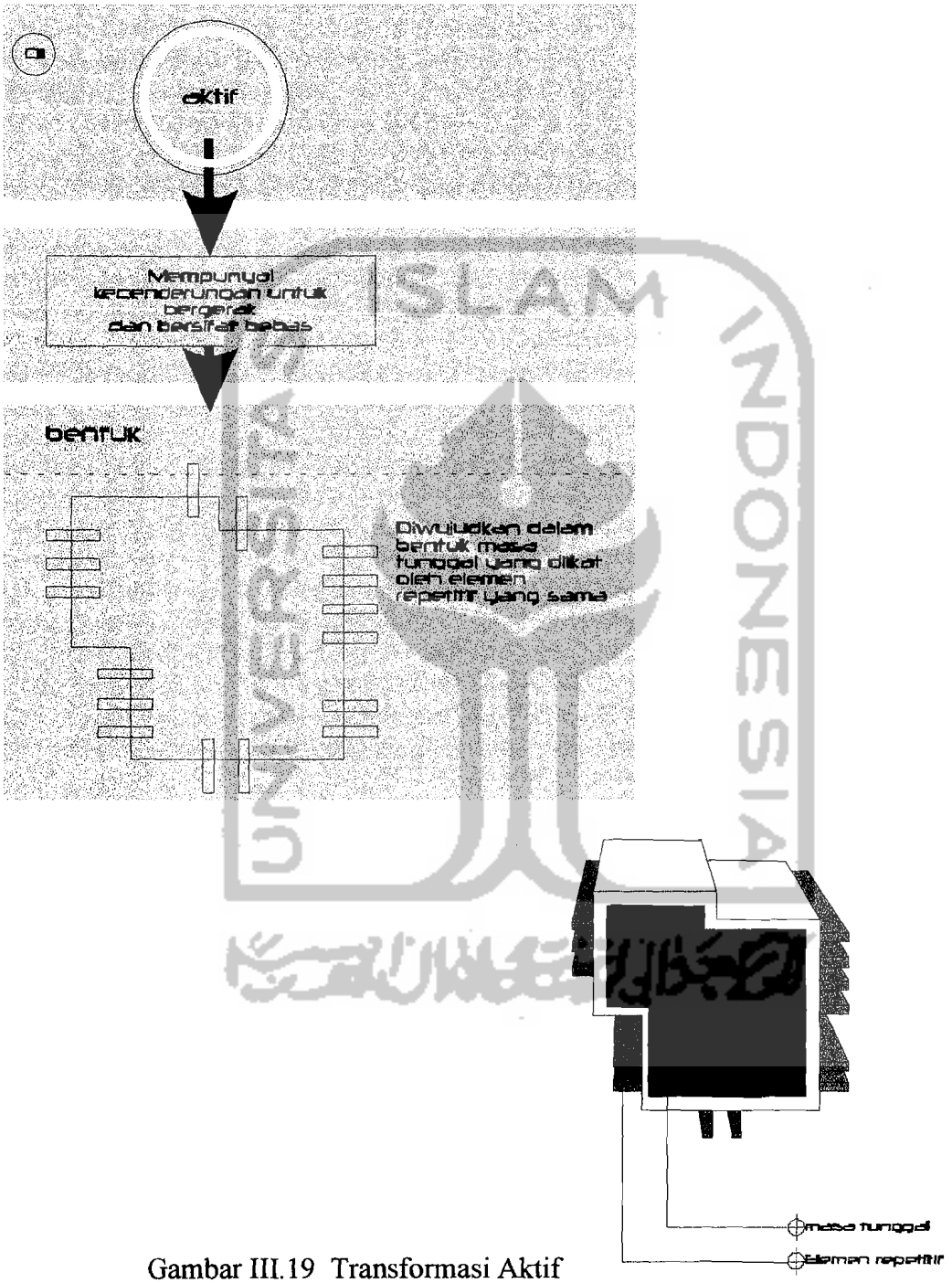
Gambar III.18 Transformasi Spontan



Gambar III.18 Transformasi Bebas

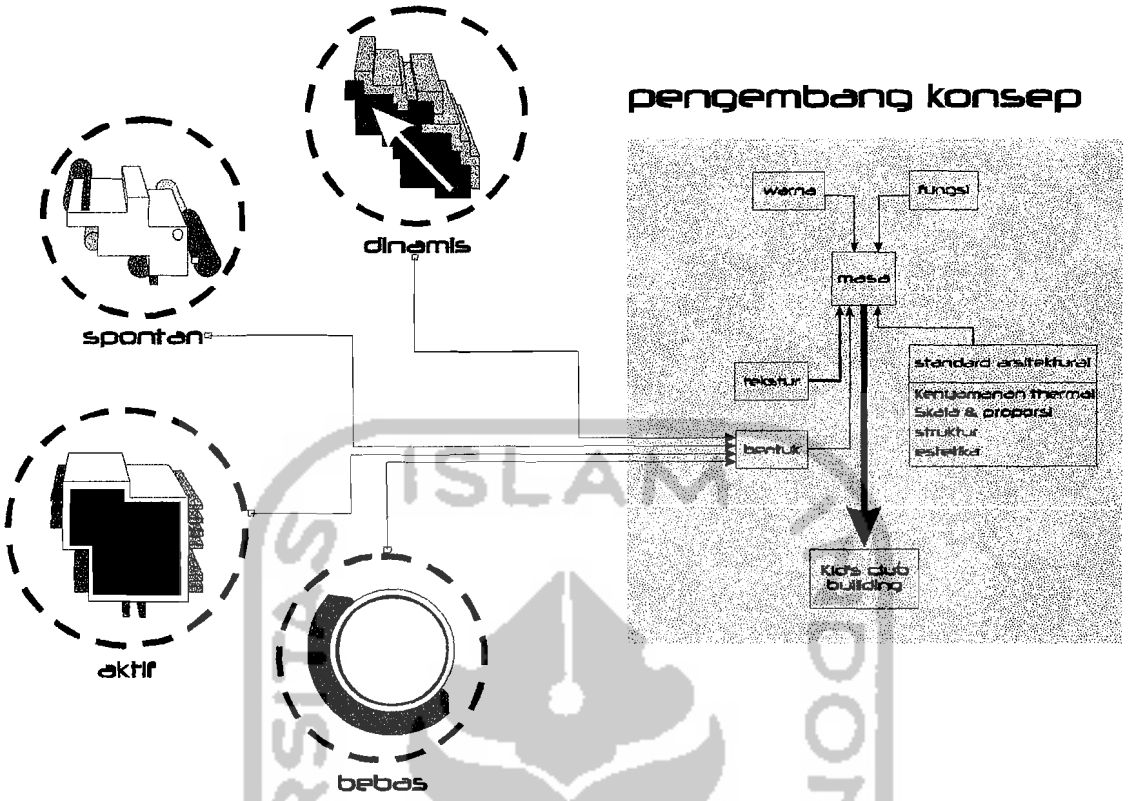
d) AKTIF

Sifat atau pergerakan yang mempunyai kecenderungan untuk selalu bergerak terus dan bersifat bebas



Gambar III.19 Transformasi Aktif

3.3.2 KONSEP PENGEMBANG



Gambar III.20 Konsep pengembang