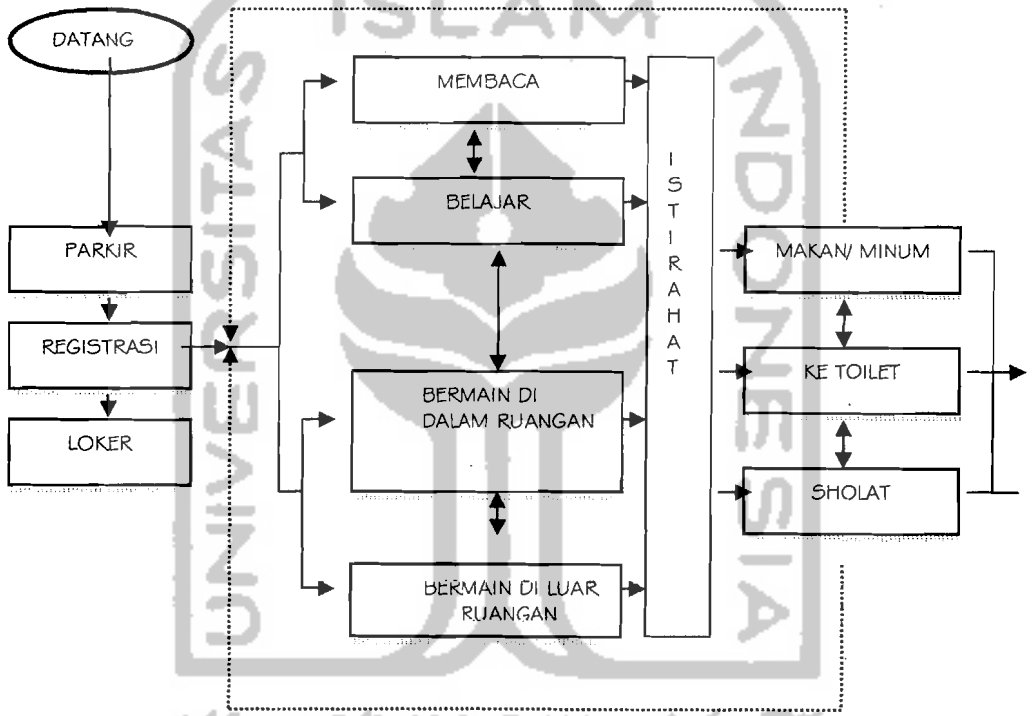
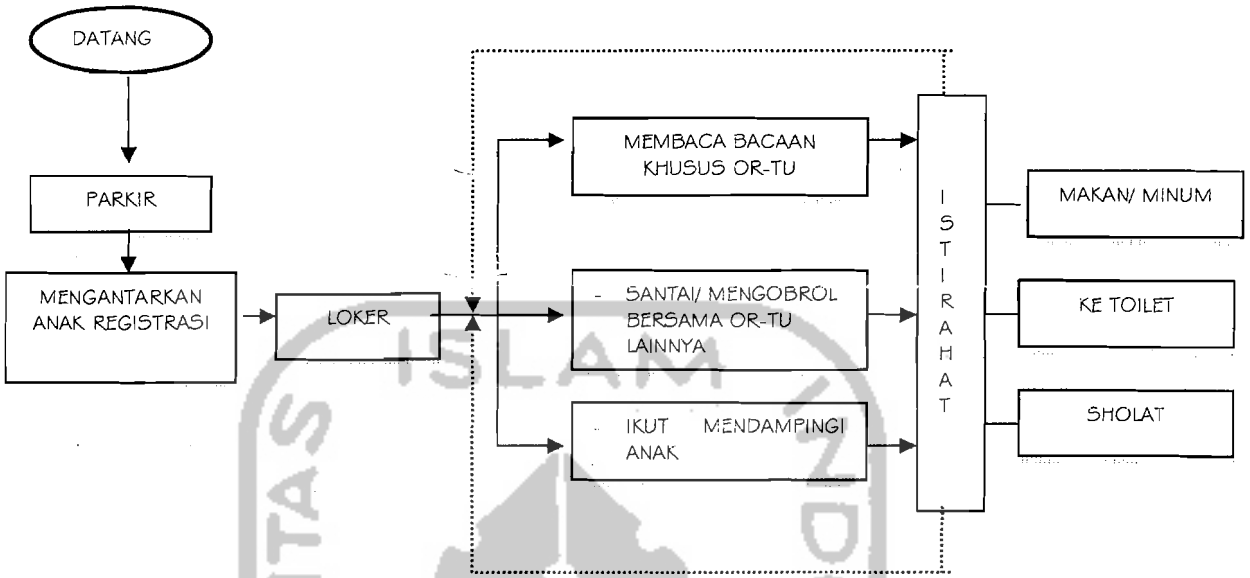
BAB II

SKEMATIK DESAIN

KEGIATAN PENGGUNA



ALUR KEGIATAN ORANG TUA PENDAMPING



ORGANISASI RUANG

a. Pengelompokan Ruang

Penegelompokan ruang mengacu pada derajat privatisasi ruang kemudian dikelompokkan lagi berdasar kelompok umur anak.

a.1. Fungsi Penunjang

-. Ruang Servis : Parkir

-. Ruang Pengelola

a.2. Fungsi Utama

-. Ruang Baca

a. Ruang baca anak 0 – 2 (*infants*)

b. Ruang baca anak 2 – 3 (*toddlers*)

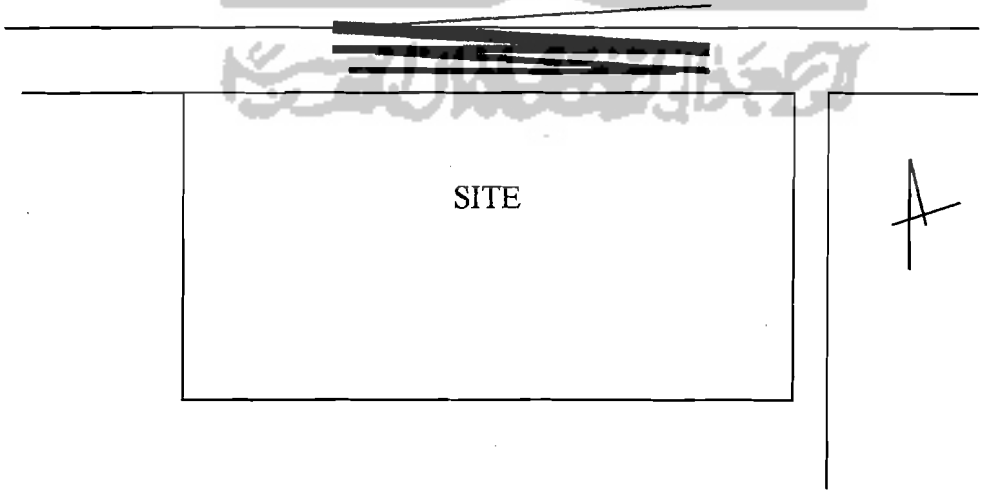
c. Ruang baca anak 3 – 4 (*preschool*)

d. Ruang baca anak 4 – 5 (*kindergarten*)

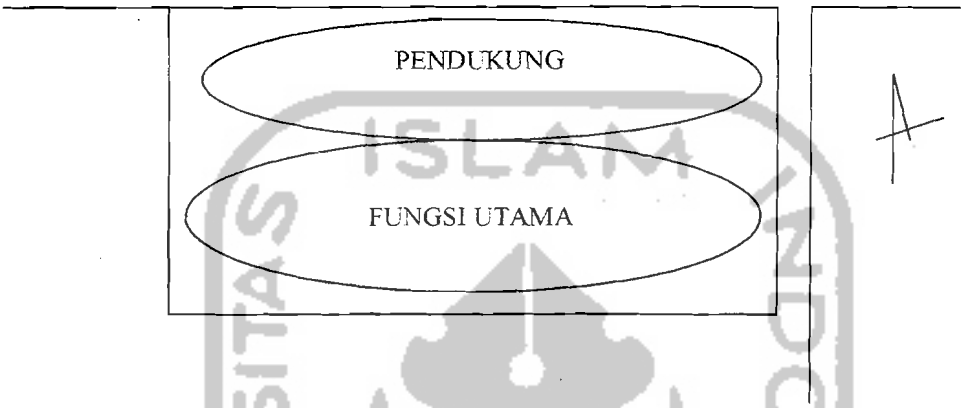
e. Ruang baca anak 6 – 12 (*school age*)

-. Ruang Bermain

Dikaitkan dengan analisis kebisingan site



Kebisingan utama bersumber dari jalan, sehingga kelompok fungsi yang tidak membutuhkan ketenangan diletakkan di dekat sumber kebisingan.



Antara fungsi pendukung dengan fungsi utama dibutuhkan ruang transisi yang menghubungkan keduanya sehingga ruang pengelola yang bersifat semi publiklah yang tepat untuk berada pada posisi tersebut.

Berdasar analisa kegiatan utama yang diakomodasi bangunan adalah membaca, maka ruang yang mewadahi kegiatan tersebut diletakkan lebih dekat dengan fungsi pendukungnya (Ruang Pengelola).

PERHITUNGAN BESARAN RUANG

KELOMPOK	RUANG	KAPASITAS	STANDARD	SUMBER	LUAS (M^2)	JUMLAH RUANGAN	TOTAL LUAS (M^2)
INFANTS	RUANG BACA DAN BELAJAR	40	8,55 M^2/ ANAK	CCDG	171 M^2	2	684
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M^2/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M^2/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. GANTI POPOK DAN TOILET	2	8,78 M^2/ 2 UNIT	CCDG	8,78	1	8,78
	R. MAKAN	20	2,4 M^2/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
		SIRKULASI 20%					2,44
	R. ISTIRAHAT	10	1,1 M^2/ ANAK	DSCE	11,1	1	11,1
		SIRKULASI 20%					2,22
	JUMLAH LUAS AREA INFANTS						1258,76

FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

8.

TODDLER	RUANG BACA DAN BELAJAR	40	8,55 M²/ ANAK	CCDG	171 M²	2	648
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,3 M²/ ANAK	CCDG	372	1	372
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. GANTI POPOK DAN TOILET	4	8,78 M²/ 2 UNIT	CCDG	8,78	2	17,56
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
		SIRKULASI 20%					2,44
	R. ISTIRAHAT	10	1,1 M²/ ANAK	DSCE	11,1	1	11,1
		SIRKULASI 20%					2,22
	JUMLAH LUAS AREA TODDLERS						1276,32
	SIRKULASI 20%						253,26
	TOTAL AREA TODDLERS						1531,58
PRESCHOOL	RUANG BACA &BELAJAR	40	5,76 M²/ ANAK	CCDG	230,4 M²	1	230,4
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M²/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. TOILET	4	5,1 M²/ 2 UNIT	CCDG	5,1	2	10,2
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
		SIRKULASI 20%					2,44
	JUMLAH LUAS AREA PRESCHOOL						808,352
	SIRKULASI 20%						161, 67
	TOTAL AREA PRESCHOOL						970,02
KINDEGARTEN	RUANG BACA DAN BELAJAR	40	5,76 M²/ ANAK	CCDG	230,4 M²	1	230,4
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M²/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					

	R. TOILET	8	5,1 M²/ 2 UNIT	CCDG	5,1	4	20,4
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
	SIRKULASI 20%						2,44
	JUMLAH LUAS AREA KINDEGARTEN						830,74
	SIRKULASI 20%						166,15
	TOTAL AREA KINDEGARTEN						996,89
SCHOOL AGE	RUANG BACA	40	5,76 M²/ ANAK	CCDG	230,4 M²	1	230,4
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M²/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. TOILET	8	5,1 M²/ 2 UNIT	CCDG	5,1	4	20,4
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
	SIRKULASI 20%						2,44
	JUMLAH LUAS AREA SCHOOL AGE						1061,14
	SIRKULASI 20%						212,23
	TOTAL AREA SCHOOL AGE						1273,34
PENUNJANG	R. DIREKTUR		13,94 m²	DA		1	13,94
	R. STAFF	6	8 m²/ ORG	DA	48	1	48
	R,RAPAT	10	2 m²/ORG	DA	20	1	20
	LOBBY	ASUMSI				1	50
	R. IBADAH	ASUMSI				1	49
	R. JAGA	ASUMSI			9	2	18
	R. MEE	ASUMSI			12	1	12
	GUDANG	ASUMSI			6	6	36
	JUMLAH LUAS R. PENUNJANG						246,94
	SIRKULASI 20%						49,39
LUAS							6578,7
SIRKULASI 205							1315,74
TOTAL LUAS BANGUNAN							7894,44

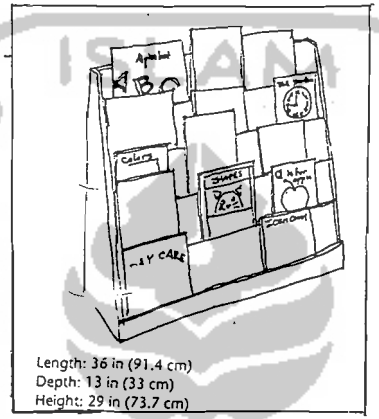
KETERANGAN
CCDG = CHILD CARE DESIGN GUIDE
DSCE = DESIGN STANDARDS FOR CH LDREN ENVIRONMENT
DA = DATA ARSITEK

FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS
TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

PENATAAN LAYOUT RUANG DALAM

A. JENIS DAN JUMLAH FURNITURE

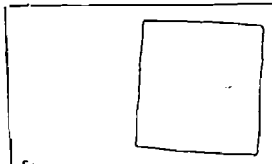
1. RUANG UTAMA
   RUANG BELAJAR DAN BERMAIN
   - RAK BUKU



Length: 36 in (91.4 cm)
Depth: 13 in (33 cm)
Height: 29 in (73.7 cm)

- MEJA+KURSI BELAJAR
- LOVE SEAT

BENTUK LOVESEAT DIPILIH UNTUK MEMBANTU ANTARA ANAK DENGAN ANAK, ANAK DENGAN ORANG TUA DAN AANK DENGAN TENTOR UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA KOMUNIKASI YANG AKRAB

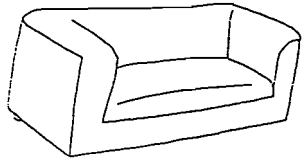


Square table
Width/length: 30 in (76.2 cm) and 36 in (91.4 cm)



Ellipse by The Children's Furniture Company

Seat height	10 in (25.4 cm)	12 in (30.5 cm)	14 in (35.6 cm)
Width	13½ in (34.3 cm)	13½ in (34.3 cm)	13½ in (34.3 cm)
Depth	14½ in (36.8 cm)	14½ in (36.8 cm)	14½ in (36.8 cm)
Overall height	20 in (50.8 cm)	22 in (55.9 cm)	25 in (58.4 cm)



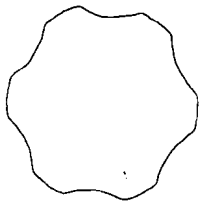
Loveseat by Classic Gallery
Width: 44 in (111.8 cm)
Depth: 29 in (73.7 cm)
Overal height: 28 in (71 cm)
Seat height: 15 in (38.1 cm)

MEJA DIHINDARI DARI BENTUK TAJAM PADA UJUNG-UJUNGNYA UNTUK MEMBERIKAN KEAMANAN BAGI ANAK, SEDANGKAN KURSI DIPILIH DENGAN BENTUK YANG MENARIK.
MEJA DAN KURSI TERSEBUT DI ATAS DIGUNAKAN PADA RUANG BELAJAR

SUMBER: DESIGN STANDARDS FOR CHILDREN ENVIRONMENT

RINI NOVIANTI 98512[illegible]

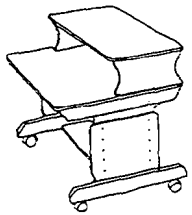
- MEJA MAKAN



MEJA BENTUK INI DAPAT MEMBENTUK ANAK UNTUK BERAKTIFITAS DALAM KELOMPOK, BAIK KETIKA BERMAIN ATAU SAAT MELAKUKAN AKTIFITAS RUTIN, CONTOHNYA MAKAN

Flower table
Diameter: 60 in (152.4 cm)

- PERANGKAT KOMPUTER

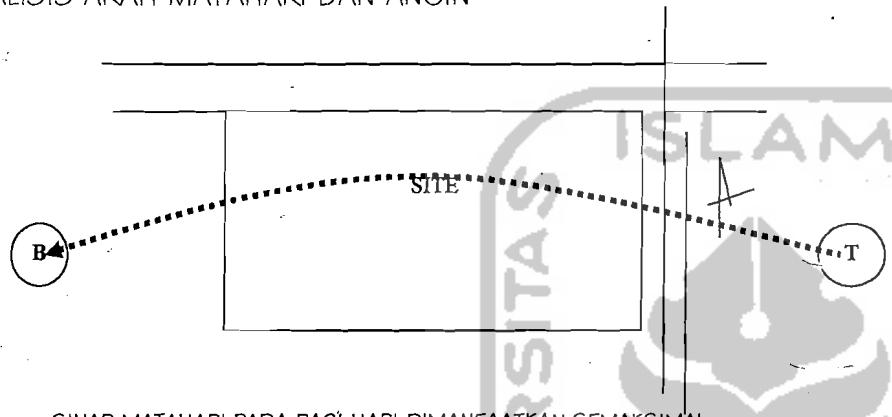


Computer table by Childcraft
Width: 28 in (71.12 cm)
Length: 35 in (91.4 cm)
Height: 20¼ to 28¾ in (51.4 to 73 cm)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

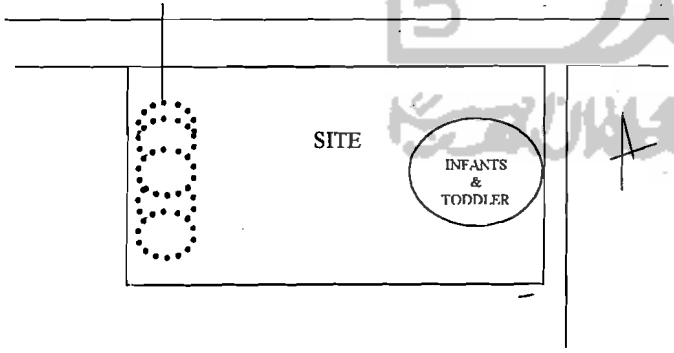
ANALISIS SITE

1. ANALISIS ARAH MATAHARI DAN ANGIN

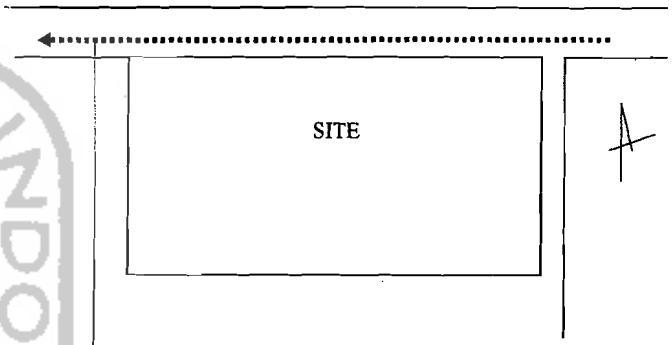


SINAR MATAHARI PADA PAGI HARI DIMANFAATKAN SEMAKSIMAL MUNGKIN, TERUTAMA UNTUK KELOMPOK *INFANTS* (USIA 1-2 TAHUN) DAN KELOMPOK *TODDLERS* (USIA 2-3 TAHUN).
SINAR MATAHARI KURANG BAIK DARI ARAH BARAT DIELIMINIR DENGAN PENGGUNAAN VEGETASI PENYARING YANG DILETAKKAN PADA SITE SEBELAH BARAT

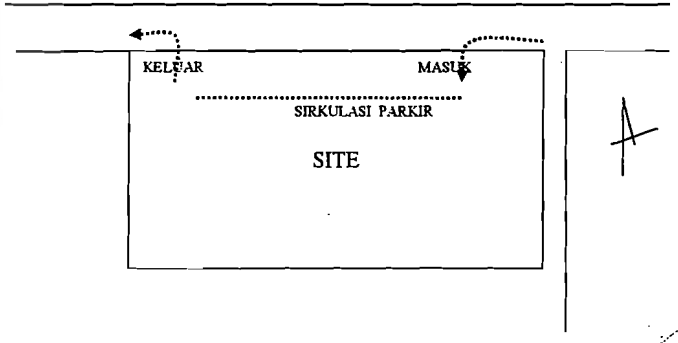
POHON PENYARING SINAR, BAMBU CINA



2. ANALISIS SIRKULASI



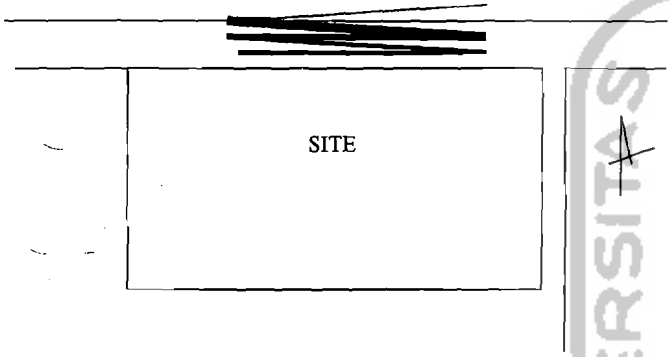
ARAH SIRKLASI LALU LINTAS,
DI ARAHKAN SEBAGAI ARAH SIRKULASI KE DALAM DAN KE LUAR SITE, POLA INI SEKALIGUS DIMANFAATKAN UNTUK PENATAAN PARKIR PADA SITE BAGIAN UTARA



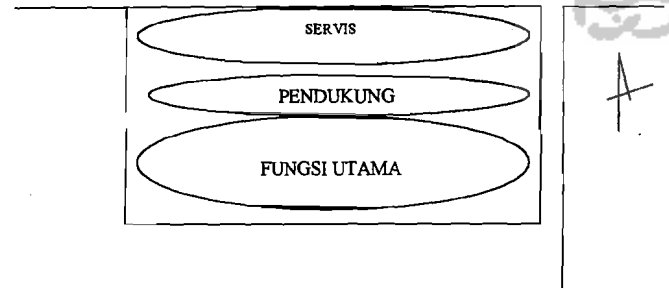
FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS
TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

3. ANALISIS KEBISINGAN

KEBISINGAN UTAMA BERASAL DARI KENDARAAN YANG MELINTASI JALANKENARI....

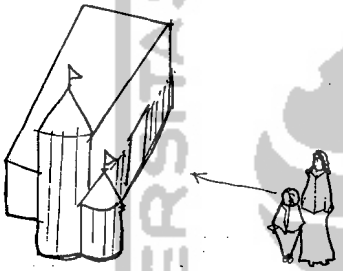


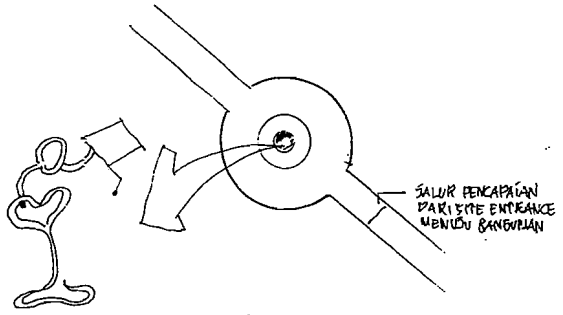
KEBISINGAN TEREBUT DIUSAHAKAN TIDAK MENGGANGGU AKTIFITAS UTAMA YANG BERADA DI DALAM SITE, OLEH KARENA ITU BAGIAN SITE YANG LETAKNYA DEKAT DENGAN JALAN, DIJADIKAN SEBAGAI FUNGSI SERVIS, KARENA FUNGSI TERSEBUT TIDAK MEMBUTUHKAN SUASANA KHUSUS BERUPA KETENANGAN



PENAMPILAN BANGUNAN

1. SKALA DAN PROPORSI
   - PENDEKATAN KE ARAH SKALA DAN PROPORSI DILAKUKAN DENGAN PENGOLAHAN BANGUNAN DALAM STANDAR SKALA VISUAL ANAK DENGAN BENTUK-BENTUK YANG MENARIK, SEDANGKAN YANG LAINNYA SEBAGAI PENYELARAS BENTUK

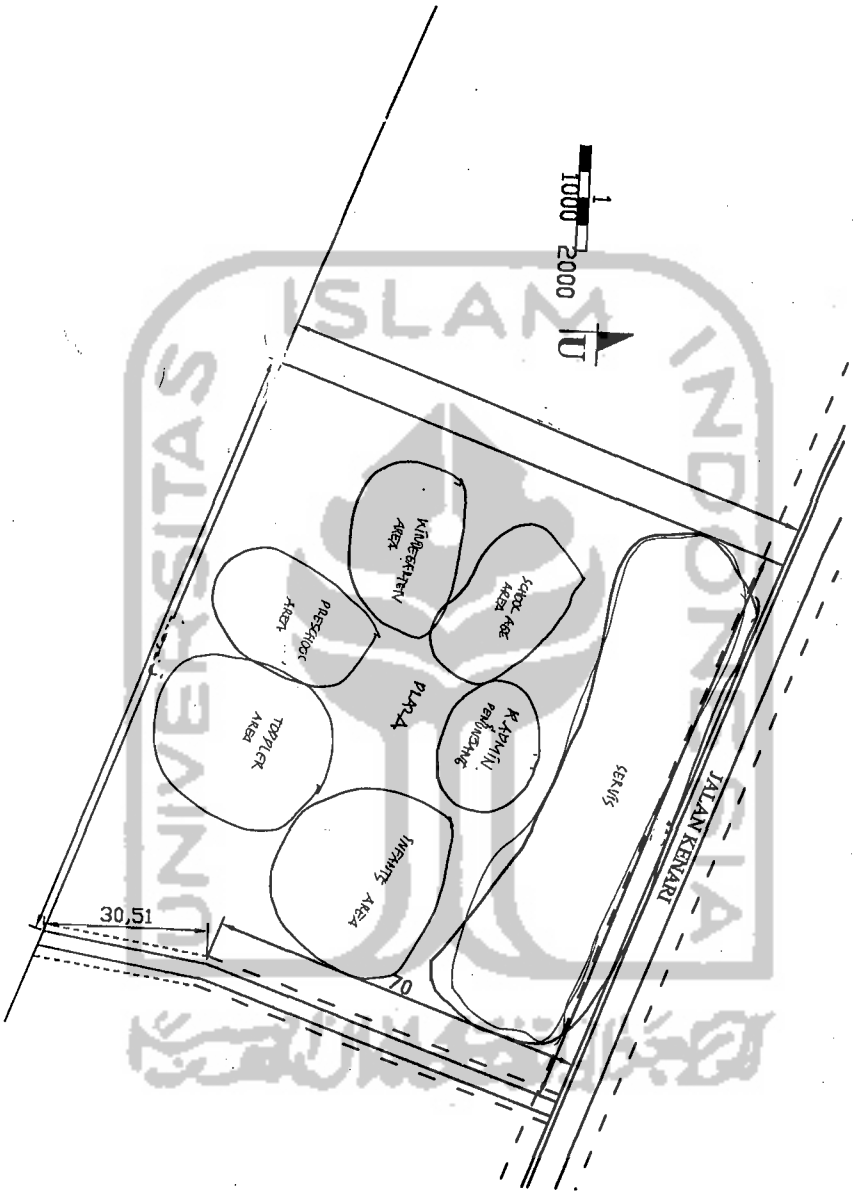




SKETSA AWAL
BENTUK SCULPTUR : LAMBANG CIPTA-KASIH SAYANG & KESUKSESAN

2. BENTUK BANGUNAN, WARNA DAN MATERIAL
   - ADA SCLUPTURE DENGAN BENTUK YANG MENARIK
   - BANGUNAN DENGAN BENTUK-BENTUK GEOMETRIS DASAR MENYENANGKAN, NAMUN DENGAN BERBAGAI TEKNIK PENGOLAHAN DAN PENYATUAN BENTUK, SEPERTI PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN BENTUK, OVERLAPPING, DSB.
   - PEMILIHAN MATERIAL PEMBENTUK KULIT BANGUNAN SEBAIKNYA TIDAK MENGGUNAKAN MATERIAL HIGH-TECH SEPERTI METAL, BETON DAN BAJA EKSPOS, KACA SECARA DOMINAN, KARENA AKAN MENIMBULKAN KESAN TIDAK BERSAHABAT BAGI ANAK-ANAK. NAMUN MATERIAL TERSEBUT DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MENAMBAH ESTETIS BENTUK BANGUNAN, SEPERTI PADA ATAP, DINDING DAN KOLOM.
   - BENTUK BANGUNAN YANG MENARIK DIDUKUNG DENGAN PENGGUNAAN WARNA YANG MENARIK, YAITU DENGAN PENGGUNAAN PERPADUAN WARNA-WARNA CERAH DAN LEMBUT YANG SECARA VISUAL MENYENANGKAN DAN TIDAK MEMBUAT MATA JENUH..

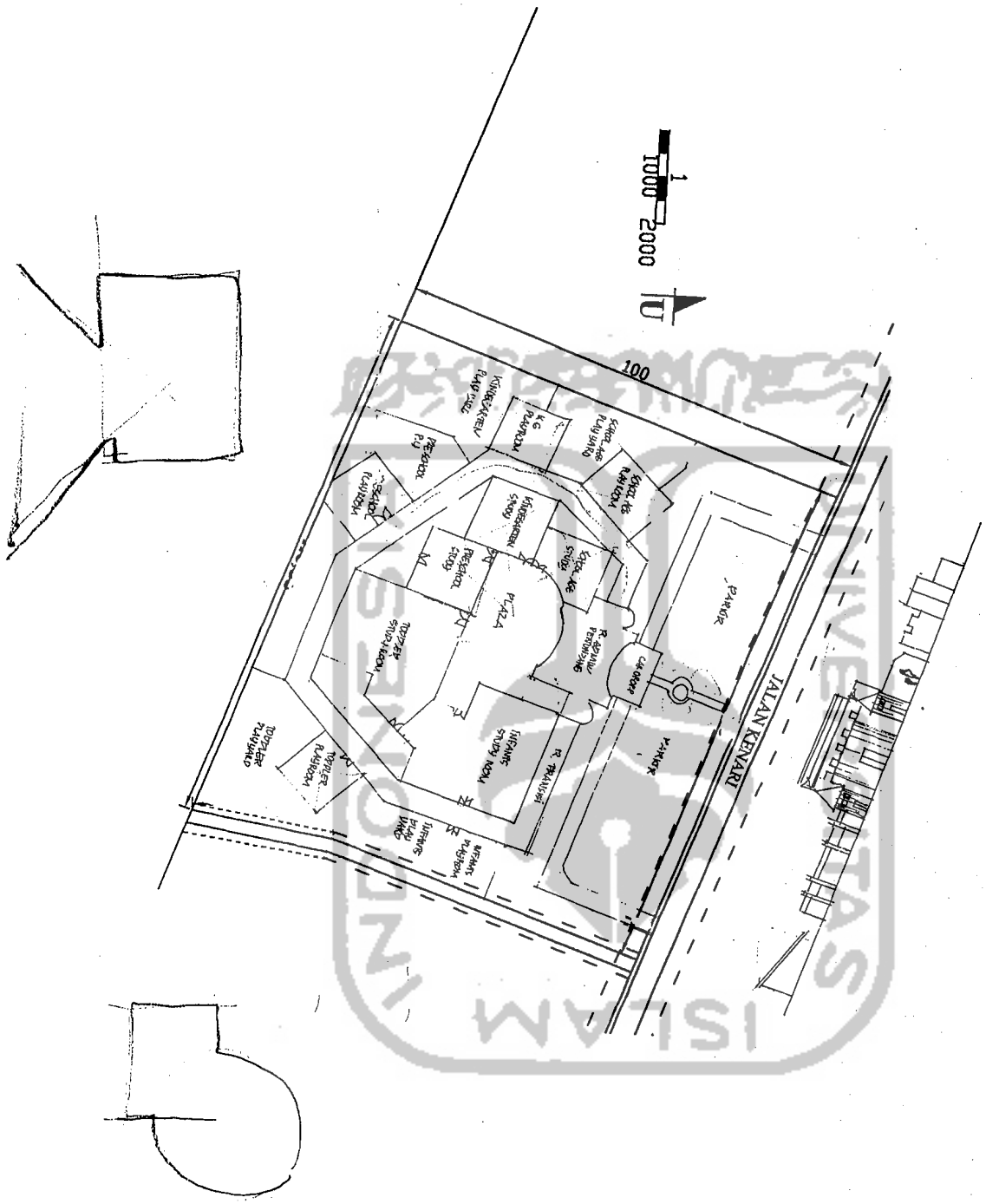
ZONA SERVIS: AREA PARKIR - DIDEKATKAN PADA UTARA SITE. BERFUNGSI MEMPERMUDAH PELAYANAN SEKALIGUS MEREDUKSI KEBISINGAN
ZONA SEMI PRIVAT SEBAGAI AREA TRANSISI DARI SERVIS MENUJU PRIVAT
ZONA PRIVAT: BERADA PADA RUANG-RUANG UTAMA, JAUH DARI SUMBER KEBISINGAN
JALAN KENARI
ZONA SERVIS
ZONA SEMI PRIVAT & PENGANTAR
ZONA PRIVAT & UTAMA
30,51
U
1
1000
2000



PLOTTING

FINAL PROJECT DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA



FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

BAB III
LAPORAN PROSES PERANCANGAN

III.1. PROSES PERANCANGAN DENAH

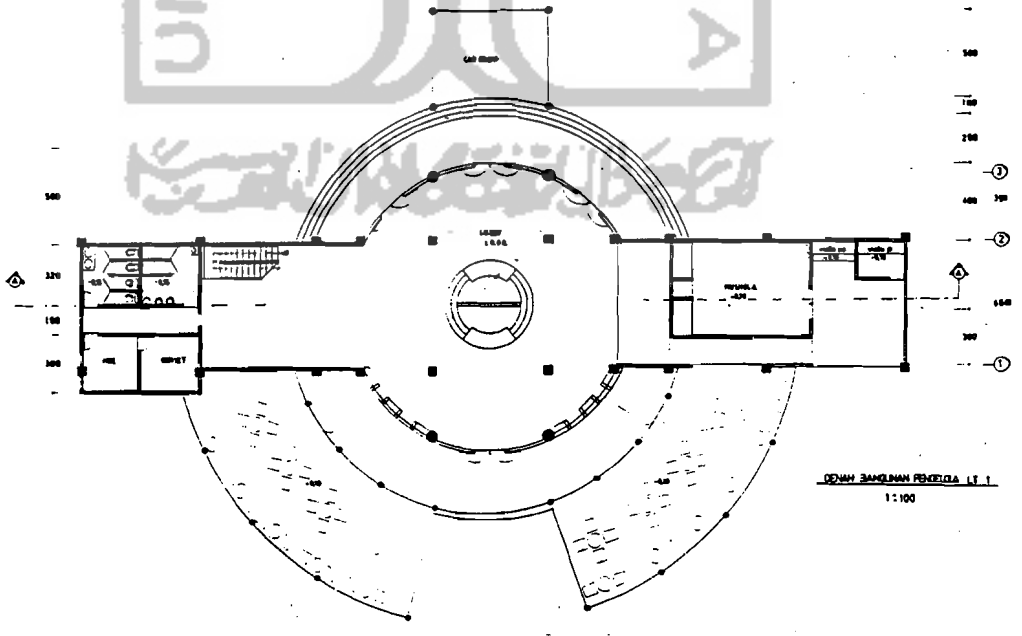
Berdasarkan rumusan pada desain skematik, bentuk denah terbentuk dari berbagai bentuk bentuk geometris dasar yaitu; lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan persegi panjang.



Lingkaran segitiga bujur sangkar persegi panjang

Sehingga dalam proses perancangan pun dilakukan beberapa upaya untuk memperoleh bentuk denah yang tidak hanya menerapkan bentuk geometris tersebut namun sekaligus mampu mengakomodasi aktivitas-aktivitas yang akan diwadahi di dalamnya.

1. DENAH BANGUNAN PENGELOLA/ ADMINISTRASI

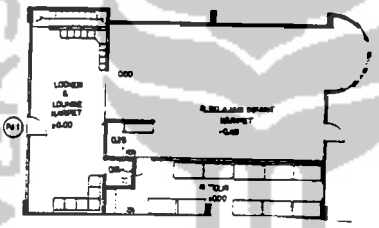


2. DENAH BANGUNAN BACA:

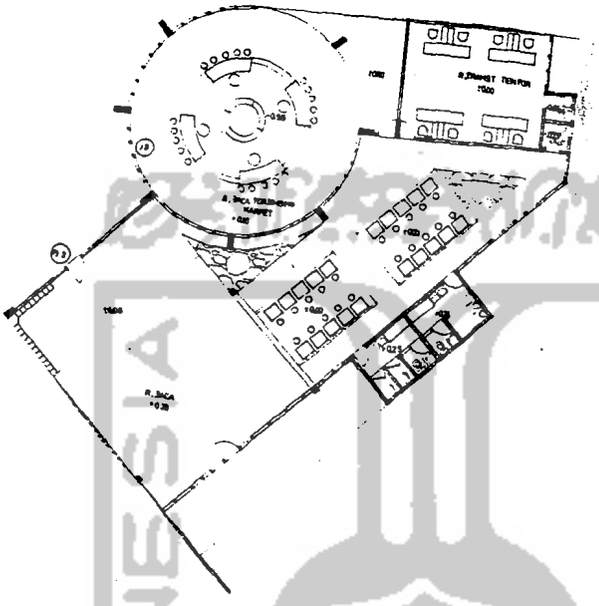
Bangunan baca ditujukan untuk mewadahi aktivitas baca dan belajar, terdiri dari lima kelompok, masing-masing dikelompokkan berdasarkan umur. Karena merupakan satu fungsi, maka dibuat setiap kelompok umurdengan model tipikalyang dirangkai dalam satu bentuk parallel. Pengecualian dilakukan terhadap unit kelompok *infants*, hal ini berdasar tinjauan kebutuhan dan luasan ruiang yang dibutuhkan oleh kelompok ini relative lebih kecil.

Bentuk denah tipikal, hanya penataan lay out pada ruang baca dibuat berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan akan ruang,

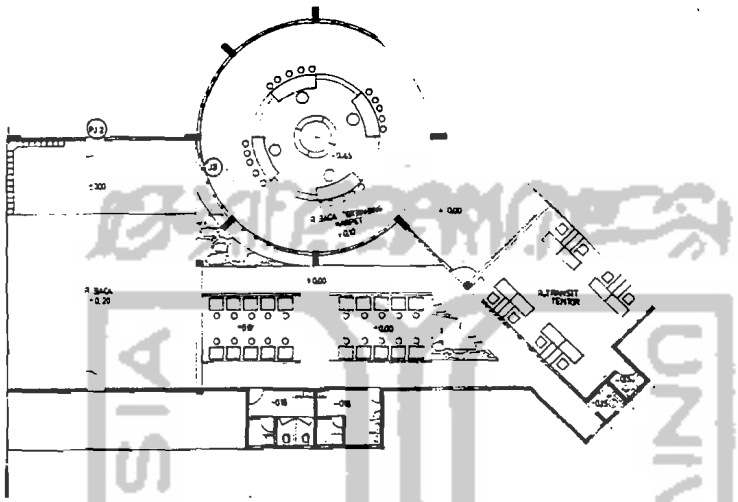
- Denah Baca *Infants*



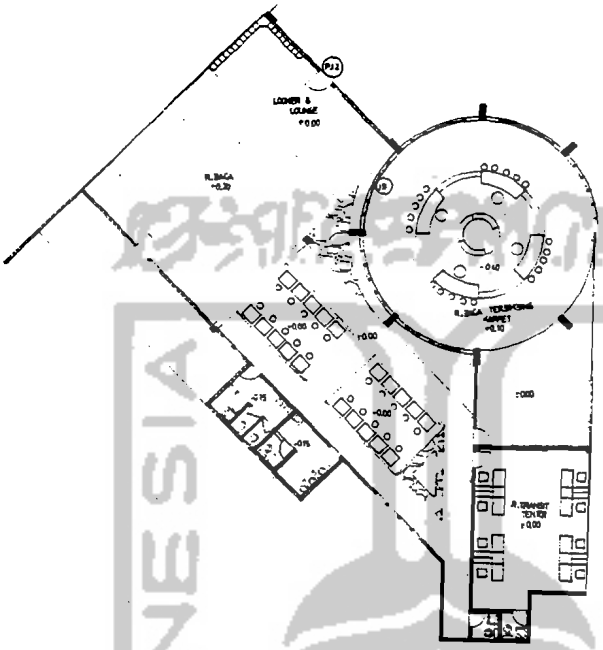
- Denah Baca *Toddlers*



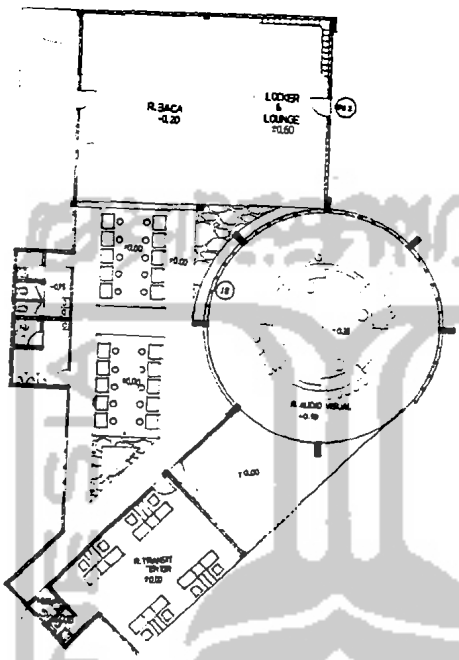
- Denah Baca *Preschool*



- Denah Baca *Kindegardens*



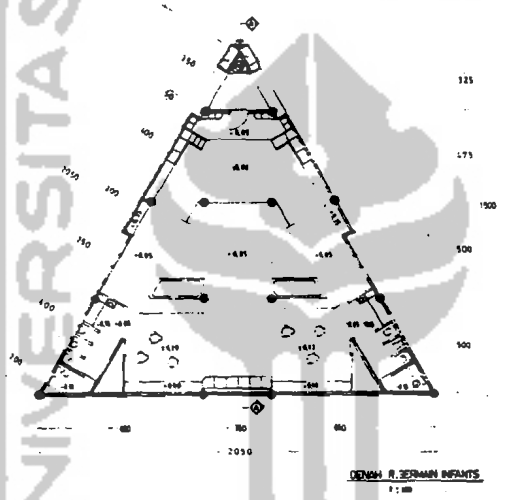
- Denah Baca *School Age*



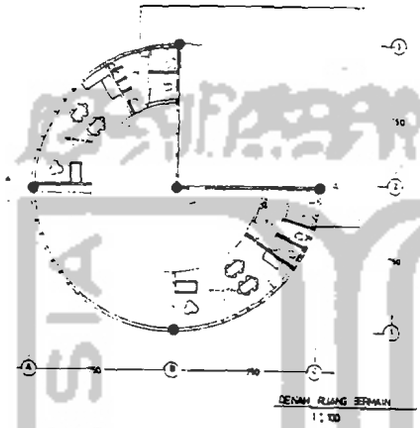
3. DENAH BERMAIN:

Sedangkan denah bermain dibuat dengan bentuk-bentuk dasar yaitu segitiga, lingkaran dan bujur sangkar. Pengelolaan dan penaatan ruang dalamnya berdasarkan pada kebutuhan akan ruang/ area bermain.

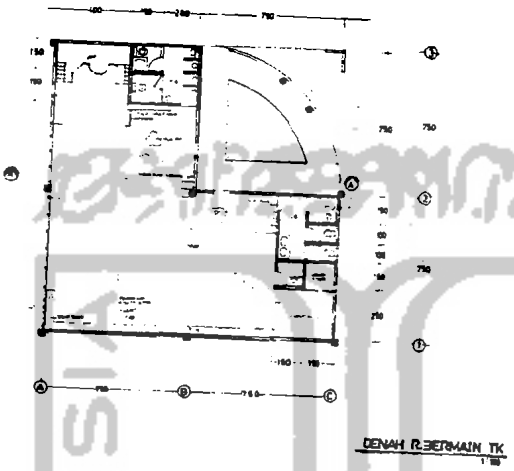
- Denah Bermain *Infants*



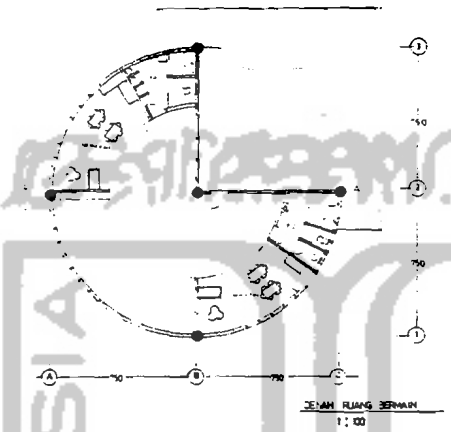
- Denah Bermain *Toddlers*



- Denah Bermain *Preschool*



- Denah Bermain *Kindegardens*



- Denah Bermain *School Age*

