

## **4.5 Konsep desain**

### **4.5.1 Fungsi**

Fungsi utama Kidz World merupakan tempat bermain dan belajar bagi anak usia 6-12 tahun. Dengan jenis permainan aktif konstruktif dan dramatic play role fasilitas ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan keinginan mereka, melihat banyaknya fasilitas bermain yang semakin marak namun sayangnya masih belum ada tempat bermain yang khusus digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Kebanyakan permainan yang disediakan sebenarnya hanya dapat dinikmati oleh anak remaja dan dewasa, jika ada fasilitas bermain yang digunakan oleh anak 6-12 tahun permainannya hanya bersifat hiburan dengan tujuan bersenang-senangan dengan interior yang belum menunjukkan karakteristik anak-anak.

### **4.5.2 Pelaku dan Aktivitas**

Pelaku utama fasilitas bermain Kidz World ini ditujukan bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Anak-anak yang datang didampingi oleh orang tua maupun guru mereka dan ketika di Kidz World pendampingan diserahkan kepada instruktur Kidz World.

Anak-anak yang bermain dan belajar di Kidz World akan dibimbing oleh instruktur selama proses belajar dan bermain berlangsung. Anak-anak dapat memilih jenis kegiatan apa yang ingin mereka lakukan dan peran apa yang ingin mereka mainkan. Ketika anak-anak bermain dan belajar orang tua dan guru dapat melihat anak-anak mereka bermain ataupun dapat menikmati parent lounge di ruang foodcourt.

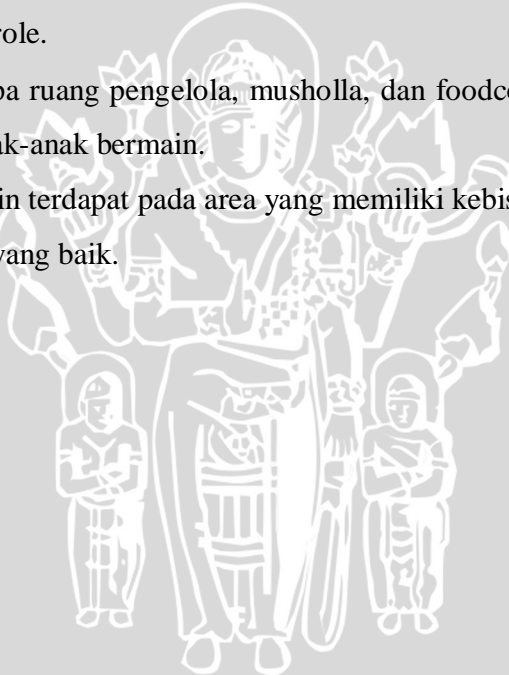
Selain instruktur, juga terdapat pihak pengelola yang mengatur semua kegiatan di Kidz World, selayaknya pengelola yang terdiri dari struktur organisasi dari general manager hingga technical servis. Pihak pengelola ini yang mengatur, mengurus, dan mengadakan semua kegiatan dan event yang ada di Kidz World, mempromosikan Kidz World, dan juga maintenance semua fasilitas di Kidz World.

### **4.5.3 Ruang**

Perancangan fasilitas bermain dan belajar Kidz World menggunakan pola tata ruang yaitu:

- Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan dengan fungsi dan jenis permainan yang telah ditentukan. Terdiri dari entrance, area bermain aktif konstruktif, area bermain drama, area bermain outdoor, area pengelola, dan area penunjang bagi orang tua.

- Ruang luar digunakan untuk area parkir, area bermain outdoor, playground, serta plaza terbuka.
- Pola penataan menggunakan pola cluster radial sehingga pelaku dapat menentukan pilihan area berdasarkan pengelompokan fungsinya. Pola radial yang memiliki prediktibilitas lebih tinggi daripada pola yang lain membantu bagi pengunjung untuk menentukan arah, diperkuat dengan menggunakan pola cluster berdasarkan kelompok fungsinya.
- Plaza sebagai pusat pola radial dalam tapak, sedangkan hall berfungsi sebagai pusat pola radial di dalam ruangan atau kelompok fungsi.
- Ruang utama pada fasilitas bermain dan belajar Kidz World adalah ruang bermain yang terdiri dari dua zona yaitu kelompok permainan aktif konstruktif dan kelompok bermain dramatic play role.
- Ruang penunjang berupa ruang pengelola, musholla, dan foodcourt yang juga sebagai ruang tunggu ketika anak-anak bermain.
- Perletakkan area bermain terdapat pada area yang memiliki kebisingan rendah dan juga memiliki potensi view yang baik.



### A. Program ruang

Tabel 4.14 Kuantitatif Ruang

FASILITAS UTAMA INDOOR		AKTIF KONSTRUKTIF	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Jumlah	Total Luasan (m)
Hall Aktif Konstruktif	Hall	1	322
Ruang masak	Ruang kuliner	1	108
	Ruang kostum	1	11
	Ruang bahan	1	12
	Gudang	1	17
Ruang clay	Ruang kreasi	1	96
	Ruang oven	1	10
	Ruang kostum	1	6
	Ruang bahan	1	9
Ruang batik	Gudang	1	18
	Ruang canting	1	71
	Area pewarna	1	17
	Area pelurut	1	17
Ruang origami	Ruang kostum	1	11
	Ruang bahan	1	12
	Gudang	1	17
	Ruang origami	1	43
Toilet	Ruang kostum	1	6
	Ruang bahan	1	6
	Gudang	1	12
Ruang karyawan	Toilet pria	1	13
	Toilet wanita	1	21
Area penunjang	Ruang karyawan	1	28
	Cafe	1	100
	R. Baca	1	
R. Display	3		
Gudang		1	28
<b>TOTAL</b>			<b>1008</b>

FASILITAS UTAMA INDOOR		DRAMATIC PLAY ROLE	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Jumlah	Total Luasan (m)
Hall Dramatic Play Role	Hall	1	274
Ruang simulasi	Hall penerima	1	16
	Simulasi pesawat terbang	1	54
	Ruang kostum	1	9
	Gudang	1	18
	Simulasi kapal laut	1	54
	Ruang kostum	1	9
	Gudang	1	18
	Simulasi mobil penambang	1	54



	Ruang kostum	1	9
	Gudang	1	18
Ruang media	Penyiar televisi	1	64
	Ruang kostum	1	6
	Gudang	1	18
	Penyiar radio	1	52
	Ruang kostum	1	5
	Gudang	1	9
	Fotografi	1	27
	Ruang kostum	1	9
	Gudang	1	9
	Media surat kabar	1	56
	Gudang	1	10
	Toilet	Toilet pria	3
Toilet wanita		3	10
Penunjang	Cafe	1	27
Ruang karyawan		1	28
<b>TOTAL</b>			<b>873</b>

#### FASILITAS PENUNJANG

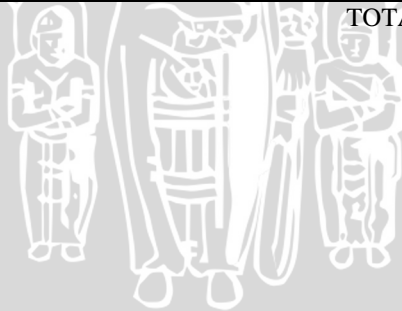
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Jumlah	Total Luasan (m)
Foodcourt	Foodcourt	1	260
	Dapur	1	97
	Toilet pria	4	18
	Toilet wanita	4	18
Musholla	Musholla		204
	Tempat wudhu		28
<b>TOTAL</b>			<b>625</b>

#### FASILITAS SERVIS

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Jumlah	Total Luasan (m)
Main entrance	Lobby	1	82
	Ticketing area&informasi	5	134
ATM center	ATM center	6	7
Ruang display	Ruang display	1	128
Ghift shop	Ghift shop	1	190
Toilet	Toilet pria	4	17
	Toilet wanita	4	17
	Ruang utilitas		0
	Gudang kebersihan		4
	Gudang barang		36
	Ruang genset		16
<b>TOTAL</b>			<b>632</b>

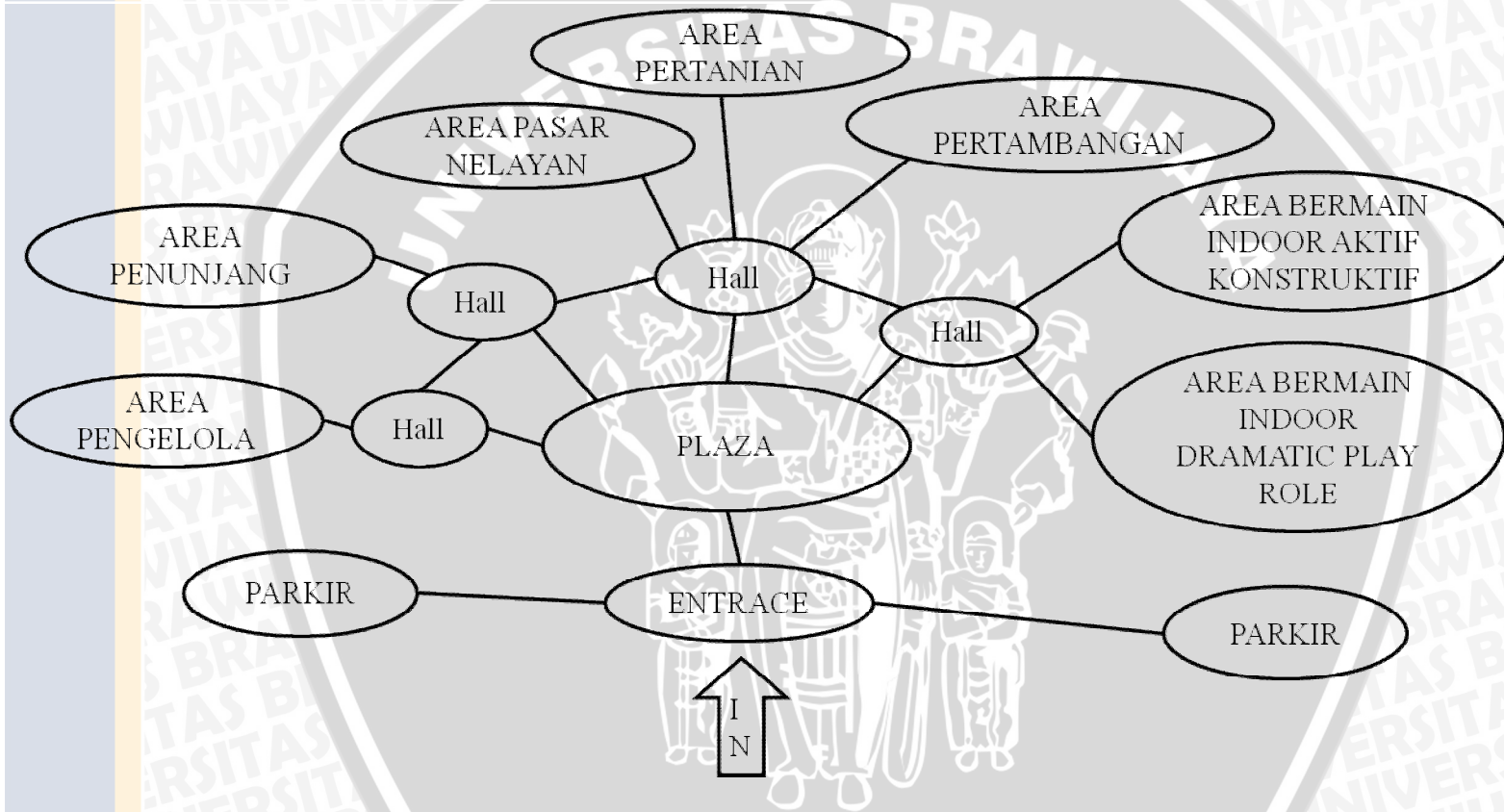
#### FASILITAS PENGELOLA

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Jumlah	Total Luasan (m)
General Manager(GM)	Ruang kerja GM	1	23
	Ruang kerja sekretaris	1	
Human Research Development	Ruang kerja manager	1	46
	Ruang kerja sekretaris	1	
	Ruang kerja staf	1	
Marketing	Ruang kerja manager	1	45
	Ruang kerja sekretaris	1	
	Ruang kerja staf	1	
Administration	Ruang kerja manager	1	46
	Ruang kerja sekretaris	1	
	Ruang kerja staf	1	
Public service	Ruang kerja manager	1	46
	Ruang kerja sekretaris	1	
	Ruang kerja staf	1	
Accounting and Finance	Ruang kerja manager	1	45
	Ruang kerja sekretaris	1	
	Ruang kerja staf	1	
Technical service	Ruang kerja manager	1	44
	Ruang kerja sekretaris	1	
	Ruang kerja staf	1	
Fasilitas bersama	Ruang rapat	1	45
	Hall	1	256
	Pantry	1	17
	Toilet pria	1	8
	Toilet wanita	1	8
<b>TOTAL</b>			<b>628</b>



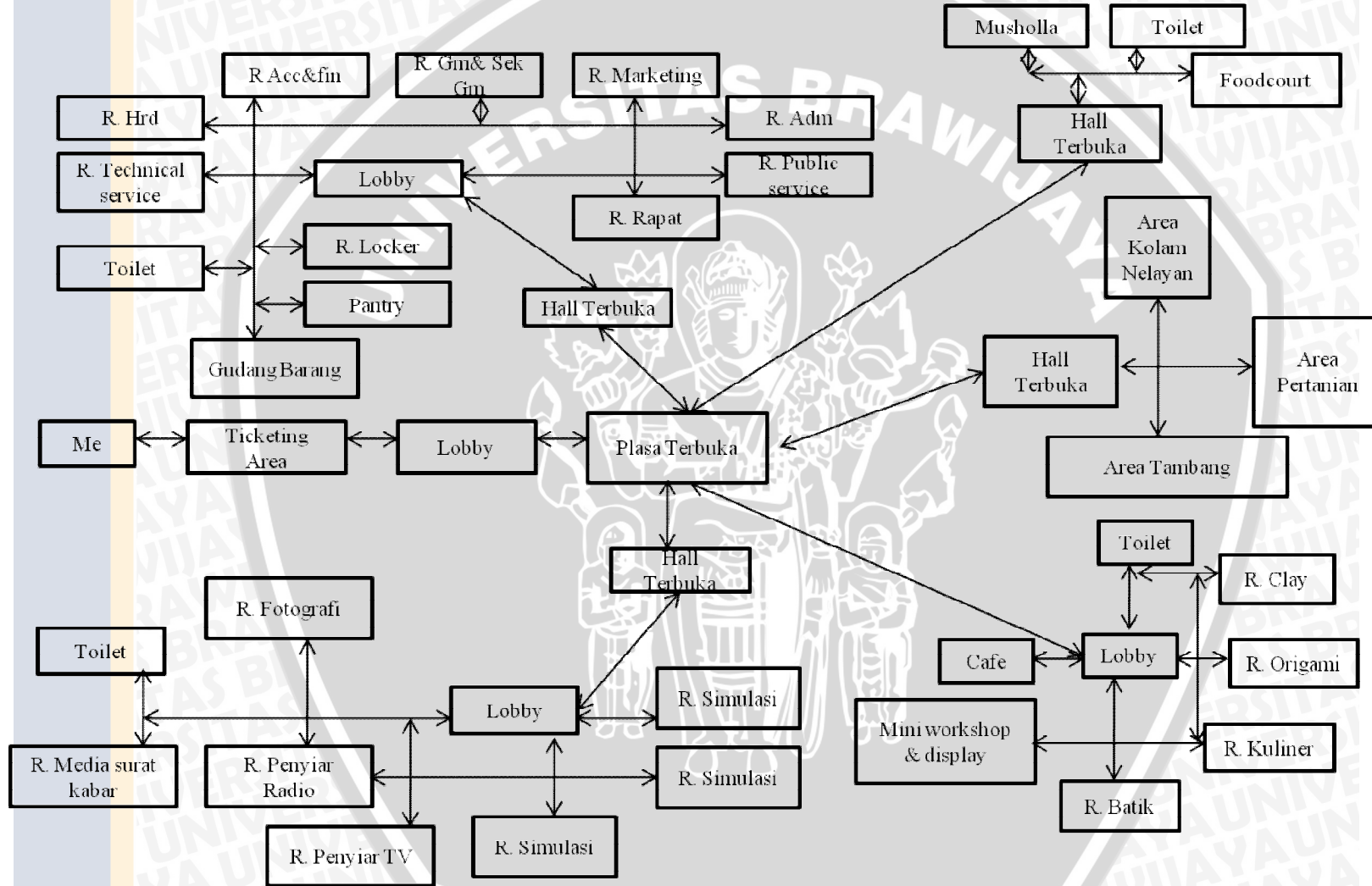
**B. Hubungan ruang makro**

**Konsep hubungan ruang makro fasilitas bermain dan belajar**





C. Organisasi ruang makro



#### 4.5.4 Interior

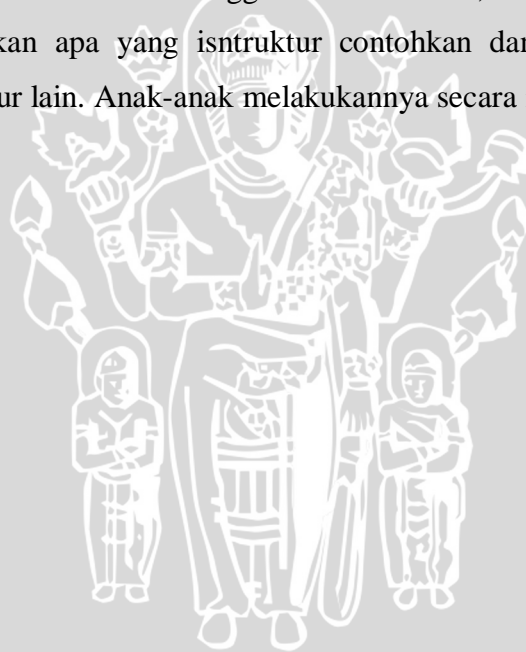
##### A. Konsep Dasar

Ruang bermain aktif konstruktif dengan pemilihan ruang kuliner, ruang clay, ruang batik, dan ruang origami menjadi fokus utama untuk perancangan interior pada fasilitas bermain Kidz World. Konsep dasar interior yang ingin diterapkan pada objek rancangan, mengacu pada studi pustaka, studi komparasi dan analisa dari objek terpilih dengan ruang yang terkait yang telah diamati. Berikut konsep-konsep yang menjadi acuan dalam proses desain:

1. Anak-anak sebagai pengguna utama pada fasilitas bermain dan belajar ini berusia 6-12 tahun di mana pengetahuan mereka akan ruang sudah lebih mengerti dibandingkan dengan anak usia balita, dan mereka lebih tertarik terhadap ruang dan keadaan sekitar daripada anak-anak dengan usia di atasnya. Dengan adanya ruang-ruang yang menarik akan memicu rasa senang dan ingin tahu anak untuk berada dalam ruangan.
2. Ruang bermain dan belajar yang akan dirancang yaitu:
  - Ruang kuliner : ruang bermain dan belajar untuk memasak. Ruangan ini memberikan fasilitas kepada anak untuk mengolah bahan dan memasak serta menikmatinya. Dengan kapasitas 12 anak, mereka akan dipandu oleh 1 instruktur dan 2 pendamping instruktur. Anak-anak melakukan kegiatan bermain dan belajar memasak ini dengan mengikuti apa yang dilakukan oleh instruktur, kegiatan ini dilakukan secara berkelompok, dengan jumlah 3 orang di tiap kelompok. Kegiatan memasak membuat ruang menjadi lebih panas karena menggunakan bahan dan alat yang menghasilkan panas seperti kompor, selain itu juga aktivitas mereka yang aktif bergerak.
  - Ruang clay : ruang bermain dan belajar dengan kegiatan utama membuat clay atau keramik. Aktifitas bermain dan belajar membuat clay ini menggunakan metode belajar demonstrasi, anak-anak melihat apa yang instruktur lakukan, hingga selesai, kemudian mereka melakukan apa yang mereka lihat. Zona ruang juga terbagi menjadi dua aktivitas yaitu membuat clay dengan menggunakan meja putar dan mengecat clay setelah tanah liat terbentuk di meja cat. Kapasitas ruang untuk 12 anak dengan 3 instruktur. Kegiatan ini dilakukan secara individu oleh tiap-tiap anak.



- Ruang membatik : ruang bermain dan belajar dengan kegiatan utama mencanting kain(melukis malam pada kain). Kegiatan ini dilakukan secara individu namun ditata secara berkelompok karena menggunakan bahan malam dari kompor yang sama. Tiap 1 kelompok meja terdiri dari 3 anak. Metode bermain yang dilakukan adalah metode demonstrasi. Instruktur memberikan contoh di awal, kemudian anak-anak melakukannya, menggambar kain sesuai dengan kreativitas mereka. Kapasitas ruang cukup untuk 12 anak dengan 3 instruktur pendamping.
- Ruang origami : ruang bermain dan belajar dengan kegiatan membuat origami atau melipat kain maupun kertas menjadi suatu hiasan bentuk tiga dimensi. Kapasitas ruang ini dipergunakan untuk 12 anak dengan 3 instruktur. metode bermain menggunakan contoh, sehingga anak-anak melakukan apa yang instruktur contohkan dan didampingi oleh 2 instruktur lain. Anak-anak melakukannya secara individu.



# KONSEP RUANG



SKALA RUANG DEKAT DENGAN ANAK



Skala ruang yang dekat dengan anak harus sesuai dengan proporsi tubuh anak, sehingga dalam beraktifitas anak tidak merasa kesulitan

Ruangan dekat dengan anak baik dari skala maupun dari warna dan bentukan perabot



**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.59  
Konsep ruang

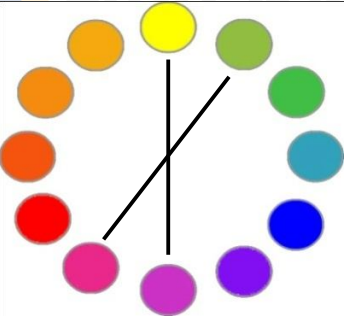
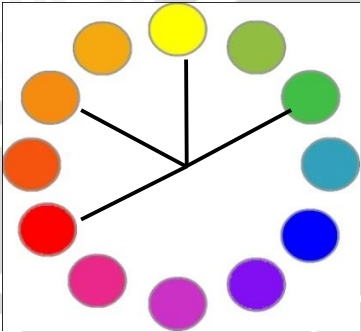
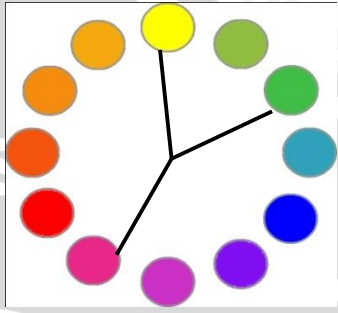
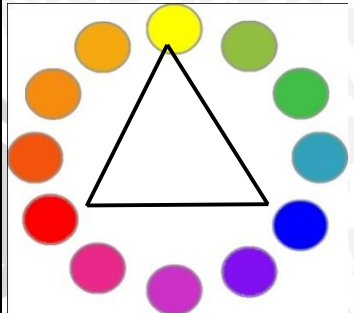
## B. Interior Ruang Bermain

Tabel 4.15 Konsep ruang bermain

Ruang	Ruang Kuliner	Ruang Clay	Ruang Batik	Ruang Origami
<b>Tema</b>	Ceria dan segar dominan ceria.	Ceria dan dinamis dominan ceria.	Cerah dan ceria dominan ceria.	Ceria dan dinamis dominan ceria.
<b>Sirkulasi</b>	Sirkulasi linier.	Sirkulasi linier.	Sirkulasi linier.	Sirkulasi linier
<b>Tata Letak Perabot</b>	Perabot disusun secara linier yang terdiri dari meja masak, meja olah bahan, meja pencuci bahan, meja makan, rak pajangan, washtafel, alat masak seperti kompor, oven, mixer, blender.	Perabot meja putar ditata secara linier central melengkung menghadap ke meja putar instruktur. Meja mengecat ditata linier dengan kursi yang ditata mengelilingi meja dengan tipe berkelompok.	Perabot ditata secara cluster, dengan jumlah 4 cluster yang digunakan masing-masing cluster oleh 3 orang. Perabot kompor ditelakkan di tengah meja dikelilingi meja canting.	Perabot dalam ruang origami ditata dengan pola linier dengan arah hadap terpusat ke arah instruktur. Tipe penataan perabot menggunakan tipe simetris.
<b>Desain Perabot</b>	Meja masak didesain menyatu dengan meja racik, meja untuk mencuci menempel pada dinding dengan perbedaan ketinggian. Perabot kursi untuk makan didesain dengan hidrolis agar anak dapat duduk dengan nyaman sesuai dengan ketinggian mereka.	Meja putar didesain sesuai dengan ukuran anak-anak, kursi didesain hidrolis tanpa sandaran agar membuat anak bebas bergerak dan dapat ditinggirkan sesuai kebutuhan anak. Meja mengecat di desain segienam untuk digunakan 6 anak.	Perabot didesain portabel untuk meja dan kursi. Pada meja terdapat gagang penyangga untuk menggantung kain.	Perabot meja didesain untuk ukuran lesehan sehingga tidak menggunakan kursi dan hanya setinggi dada anak-anak. Dengan penambahan perabot yang berupa bantal duduk dapat digunakan anak sebagai alas duduk dan penyangga apabila ukuran tubuh mereka terlalu pendek.
<b>Unsur desain interior</b>				
<b>Garis</b>	Garis lengkung mendominasi dalam ruang, dengan kombinasi garis lurus horisontal dan vertikal.	Garis lengkung dominan di dalam ruang dikombinasi dengan unsur garis vertikal, horisontal, dan diagonal segienam pada beberapa perabot dan aksesoris.	Kombinasi garis lengkung, vertikal, dan horisontal dengan dominasi dari lengkung pada perabot dan motif lantai, dinding, dan plafon.	Kombinasi garis lengkung dan garis diagonal dengan dominasi garis lengkung dalam ruangan diterapkan pada motif. Kombinasi garis lengkung dan garis lurus horisontal dan vertikal diterapkan pada perabot.
<b>Bentuk</b>	Bentuk dasar pada perabot meja	Bentuk lengkung/ lingkaran	Bentuk dasar yang digunakan	Bentuk yang mendominasi



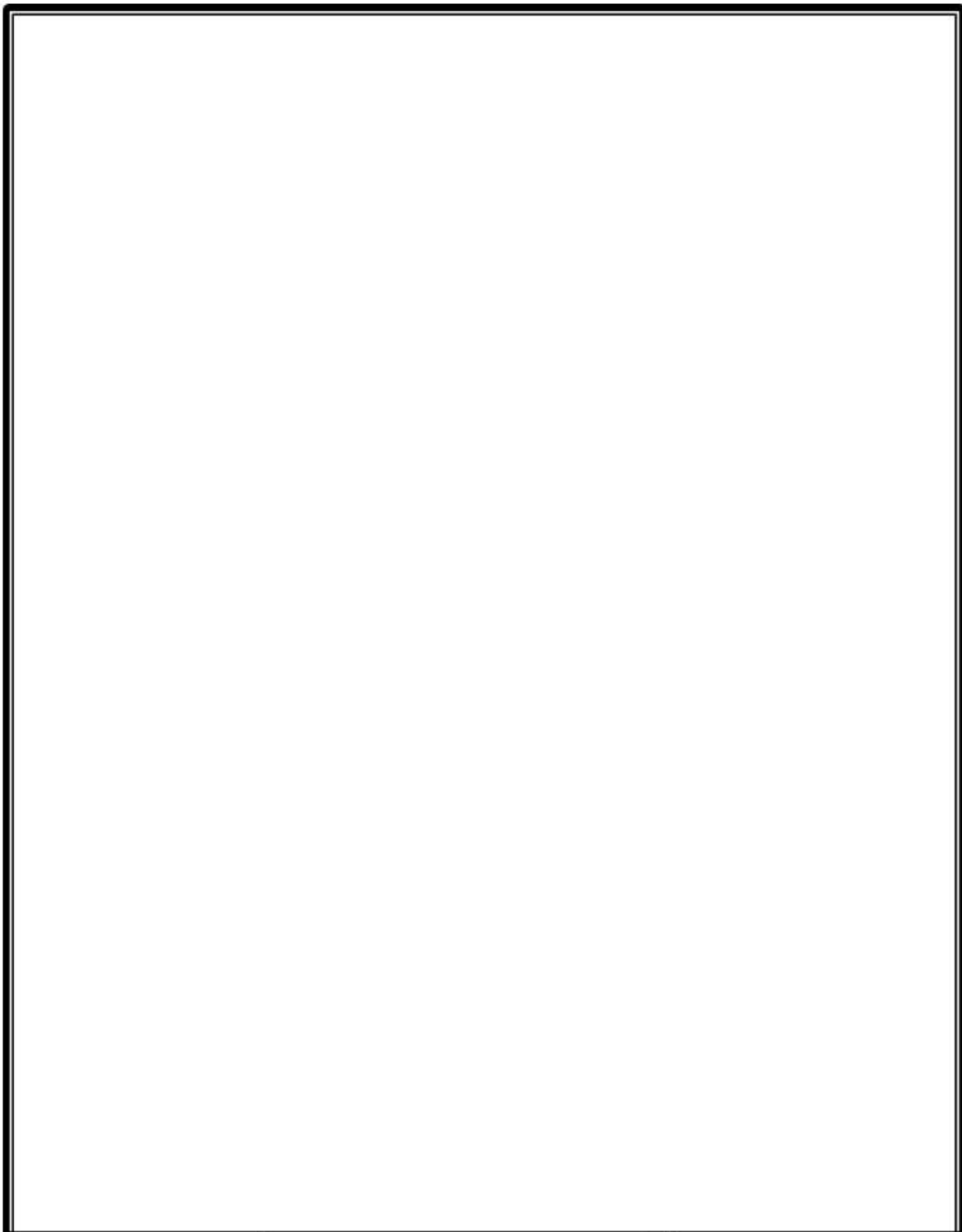
	memasak adalah linier/ bersudut. Bentuk dasar perabot meja makan lingkaran.	merupakan bentuk dasar meja putar dengan bentuk dasar kursi persegi yang menggunakan sudut-sudut lengkung. Bentuk dasar pada meja mengecat adalah segienam sama sisi, bentuk dasar pada kursi mengecat adalah bentuk lengkung/ lingkaran.	adalah bentuk lengkung yang dikombinasi dengan bentuk bersudut agar tidak monoton.	adalah bentuk lengkung dalam ruangan.
<b>Motif</b>	Motif dua dimensi yang digunakan gambar-gambar dua dimensi berupa makanan. Motif tiga dimensi dalam ruang berupa replika hiasan makanan.	Motif dua dimensi dalam ruang berupa gambar-gambar pada dinding, dan motif tiga dimensi yang berupa contoh-contoh keramik.	Motif dua dimensi yang ingin dimunculkan berupa lembaran-lembaran kain batik yang digantungkan pada aksesoris di dinding. Selain itu juga permainan motif lengkung yang tidak monoton pada border di dinding.	Motif tiga dimensi mendominasi dalam ruangan yang berupa hasil karya atau contoh-contoh karya origami dalam ruang yang digantungkan pada plafon ruangan dan untuk ukuran yang lebih besar dilatakan pada rak pajangan. Motif dua dimensi berupa border pada ruangan yang menonjolkan motif tiga dimensi.
<b>Ruang</b>	Ukuran ruang: P= 12 m L= 9 m T= 3,5 m Dengan posisi pintu di bagian depan dan jendela di bagian depan, samping, dan belakang, serta exhaust fan di dinding dan plafon.	Ukuran ruang: P= 8 m L= 12 m T= 3,5 m Dengan posisi pintu di bagian depan dan jendela di bagian depan dan belakang.	Ukuran ruang: P= 9 m L= 12 m T= 3,5 m Dengan posisi pintu di bagian sisi kiri dan jendela di bagian dinding kiri dan kanan.	Ukuran ruang: P= 7,25 m L= 6 m T= 3,5 m Dengan posisi pintu di bagian depan dan jendela di bagian depan dan belakang.
<b>Warna</b>	Skema warna: Komplementer ganda:	Skema warna: Analogus loncat satu dengan kontras:	Skema warna: Komplementer terbelah:	Skema warna: Triadik:

	<p>Kuning, hijau kuning, ungu, ungu merah.</p> 	<p>Orange, kuning, hijau, merah.</p> 	<p>Kuning, hijau, ungu merah.</p> 	<p>Kuning, biru, merah.</p> 
<b>Pencahaya-yaan</b>	<p>Pencahaya-an alami dari jendela. Pencahaya-an buatan berupa lampu tanam dan lampi gantung.</p>	<p>Pencahaya-an alami dari jendela. Pencahaya-an buatan berupa lampu tanam dan lampu gantung.</p>	<p>Pencahaya-an alami dari jendela. Pencahaya-an buatan menggunakan pencahaya-an umum yang menggunakan lampu TL, pencahaya-an setengah tidak langsung yang menggunakan lampu tanam, serta penerangan tidak langsung yang berupa lampu gantung yang diletakkan menyebar mengikuti cluster perabot.</p>	<p>Pencahaya-an alami berasal dari jendela kaca transparan dan pencahaya-an buatan dari penyinaran lampu buatan yang menggunakan pencahaya-an umum yang menggunakan lampu TL dan lampu tanam.</p>
<b>Bahan</b>	<p>Bahan yang digunakan pada perabot meja memasak menggunakan bahan batu bata dengan kayu yang dilapisi. Pada bagian lantai, menggunakan kombinasi parquet kayu dan keramik. Dinding menggunakan batu bata yang difinish dengan cat. Dan plafon menggunakan bahan gypsum. Hiasan yang berupa</p>	<p>Bahan yang digunakan pada perabot meja memasak menggunakan bahan batu bata dengan kayu yang dilapisi. Pada bagian lantai, menggunakan kombinasi parquet kayu dan keramik. Dinding menggunakan batu bata yang difinish dengan cat. Dan plafon menggunakan bahan gypsum. Bahan pada aksesoris</p>	<p>Bahan yang digunakan pada perabot meja memasak menggunakan bahan batu bata dengan kayu yang dilapisi. Pada bagian lantai, menggunakan kombinasi parquet kayu dan keramik. Dinding menggunakan batu bata yang difinish dengan cat. Dan plafon menggunakan bahan gypsum. Hiasan dalam ruangan</p>	<p>Bahan yang digunakan pada perabot meja memasak menggunakan bahan batu bata dengan kayu yang dilapisi. Pada bagian lantai, menggunakan kombinasi parquet kayu dan keramik. Dinding menggunakan batu bata yang difinish dengan cat. Dan plafon menggunakan bahan gypsum. Hiasan motif tiga</p>

	replika makanan terbuat dari bahan plastisin, bahan aksesoris alat masak terbuat dari kaca, alumium, kayu, dan plastik.	dalam ruangan terbuat dari keramik.	yang berupa motif dua dimensi menggunakan bahan dari kain.	dimensi dalam ruangan menggunakan bahan yang terbuat dari kain dan kertas.
<b>Penghawaan</b>	Penghawaan alami dari bukaan jendela dan penghawaan buatan dari AC split, selain itu untuk mengurangi bau dari masakan digunakan exhaust fan untuk membantu sirkulasi udara dalam ruangan.	Penghawaan alami dari bukaan jendela dan penghawaan buatan dari AC split.	Penghawaan alami dari bukaan jendela dan penghawaan buatan dari AC split.	Penghawaan alami dari bukaan jendela dan penghawaan buatan dari AC split.
<b>Prinsip desain interior</b>				
<b>Harmoni</b>	Permainan garis lengkung yang dikombinasikan dengan garis vertikal dan horisontal menjadi tidak monoton dengan perpaduan warna yang kontras membentuk kesan ceria yang dominan dengan warna hijau kesan segar dalam ruang tercapai dengan kombinasi warna netral putih.	Perulangan yang tidak monoton dari unsur lengkung dan garis ditambah dari unsur warna. Perbedaan ketinggian lampu gantung menjadikan ruangan tidak berkesan monoton. Pembagian area dalam ruangan disatukan melalui gradasi warna dalam ruangan dan penggunaan motif lantai yang menyatukan dua area.	Kesesuaian penggunaan garis lengkung pada perabot dan pada bagian aksesoris, serta motif baik pada lantai, dinding, dan plafon dengan bentukan lengkung yang variatif membuat suasana dalam ruang tidak monoton.	Permainan naik turun ketinggian pada plafon, komposisi garis lengkung dan garis lurus serta garis diagonal dalam ruang serta penataan aksesoris dalam ruangan yang menarik membuat ruangan menjadi tidak monoton.
<b>Proporsi</b>	Proporsi tercapai melalui ruang yang tersisi perabot dengan kapasitas sesuai dengan jumlah orang yang menggunakan dan permainan warna dan tekstur memberikan kesan ruang yang luas.	Proporsi tercapai melalui jumlah perabot yang sesuai dengan luasan ruangan begitu juga dengan besaran perabot yang sesuai dengan ukuran anak-anak. Permainan motif garis dalam ruang mengesankan ruang yang tidak terlalu tinggi bagi anak-anak.	Proporsi tercapai dari perbandingan luasan ruang yang sesuai dengan besaran perabot. Dengan aksesoris yang tidak terlalu besar dan penggunaan motif yang berupa motif dua dimensi dari lembara-lembaran kain membuat ruang menjadi tidak berkesan penuh.	Proporsi dalam ruang tercapai melalui skala ruangan yang terisi perabot dengan jumlah sesuai kapasitas dan memiliki bentukan yang sesuai dengan aktivitas anak-anak, serta penggunaan dan pemilihan aksesoris yang digunakan dalam ruangan. Selain itu permainan naik turun plafon membuat skala ruang menjadi



				lebih dekat dengan anak-anak.
<b>Keseimbangan</b>	Keseimbangan asimetris yang memberikan kesan ceria didukung oleh penataan perabot yang simetris namun kesan formal tersebut diturunkan melalui unsur lengkung yang dominan, warna yang cerah, dan motif serta tekstur yang mendukung kesan cerah dan ceria.	Keseimbangan asimetris tercapai dari pembagian area dalam ruangan yang menggunakan perbedaan perabot dan motif. Aksesoris dalam ruang juga digunakan sebagai pendukung tercapainya keseimbangan asimetris dalam ruangan.	Keseimbangan asimetris dalam ruang tercapai dari penggunaan variasi motif yang digunakan dalam ruangan yang berupa kain dan berupa bentuk lengkung pada sisi yang lainnya. Juga pada permainan ketinggian plafon dan motif lantai.	Keseimbangan asimetris tercapai melalui perletakan perabot rak hiasan dalam ruangan yang tidak simetris untuk mengurangi kesan simetris dari perabot meja dan kursi anak. Pemilihan warna dan dominasi garis lengkung serta bentuk motif yang tidak sama semakin memperkuat kesan asimetris dan menurunkan formalitas dari penataan perabot meja dan kursi anak.
<b>Irama</b>	Garis yang tidak terputus dari ketinggian perabot, perulangan bentuk pada perabot dan lampu gantung, gradasi warna, pergantian motif dua dimensi.	Perulangan ketinggian perabot dalam ruangan, gradasi ukuran keramik yang dipajang dalam ruangan, lampu gantung, dan gradasi warna.	Irama dalam ruangan tercapai dari border yang tidak terputus pada ruang dan gradasi kain batik yang dipajang, dan garis yang tidak terputus dari border pada ruangan.	Irama dalam ruangan yang digunakan yaitu gradasi hiasan origami yang digantung pada plafon. Selain itu, irama juga tercapai melalui perulangan garis, warna, dan unsur-unsur interior yang lain yang tidak membingungkan.
<b>Titik berat</b>	Motif dua dimensi pada dinding.	Titik berat terpusat pada area membuat clay yang diperkuat dengan motif dua dimensi pada dinding, permainan ketinggian plafon, dan permainan motif lantai.	Titik berat tercapai pada dinding yang terdapat pajangan kain batik dan permainan kontras warna.	Titik berat dalam ruangan terdapat pada dinding yang menjadi pusat perhatian didukung dengan aksesoris origami yang digantungkan. Selain itu, titik berat ini semakin diperjelas dengan penggunaan warna-warna yang kontras dan permainan ketinggian plafon.
<b>Aksesoris</b>	Aksesoris tiga dimensi berupa alat-alat memasak dan replika makanan yang dipajang pada rak etalase.	Aksesoris dalam ruang berupa hiasan keramik yang dipajang dalam ruangan.	Aksesoris dalam ruang yang digunakan berupa kain batik yang dipajang dalam ruangan.	Aksesoris dalam ruangan yang digunakan berupa rak pajangan karya origami, dan karya origami yang digantungkan pada plafon.

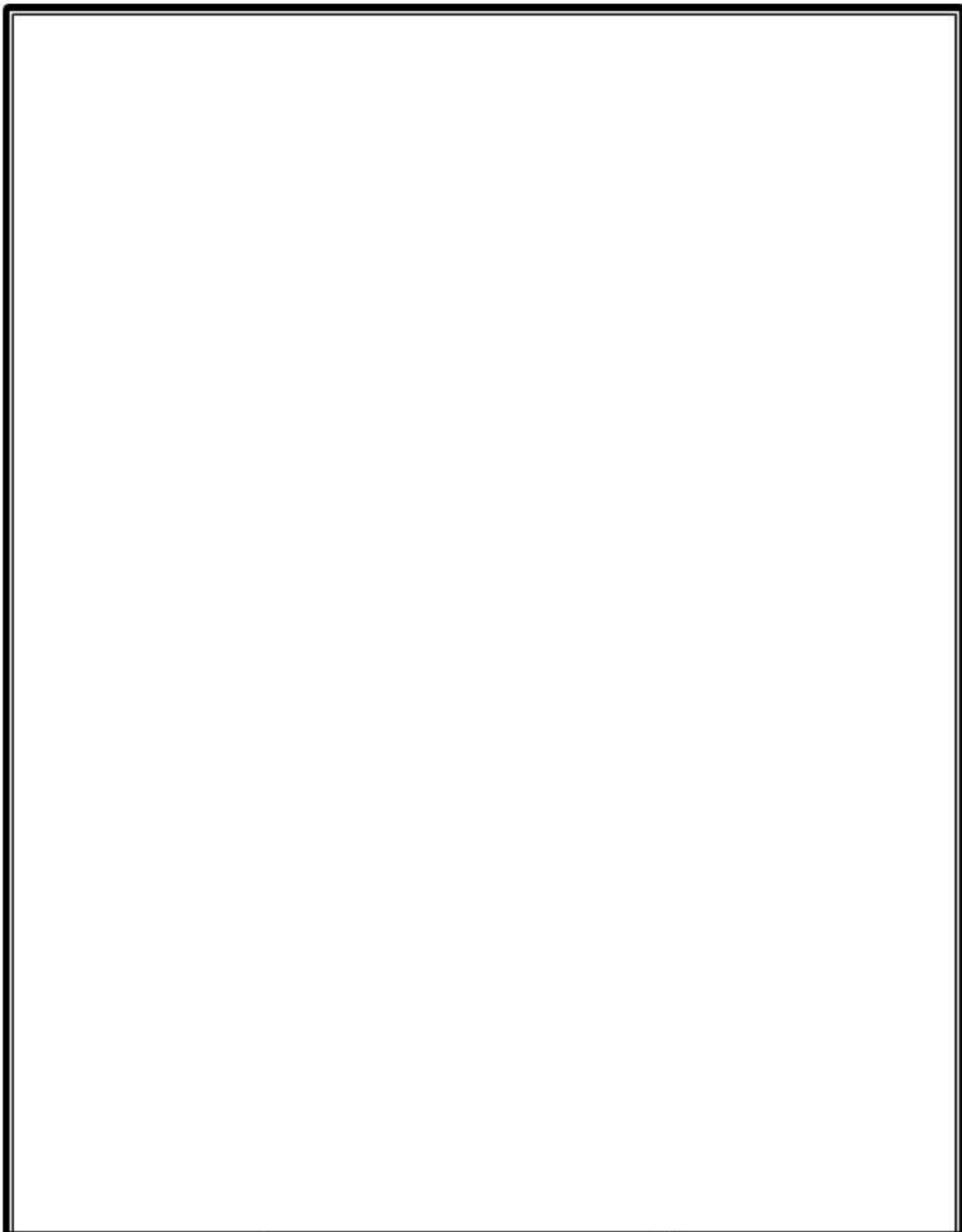


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.60  
Konsep interior ruang  
kuliner



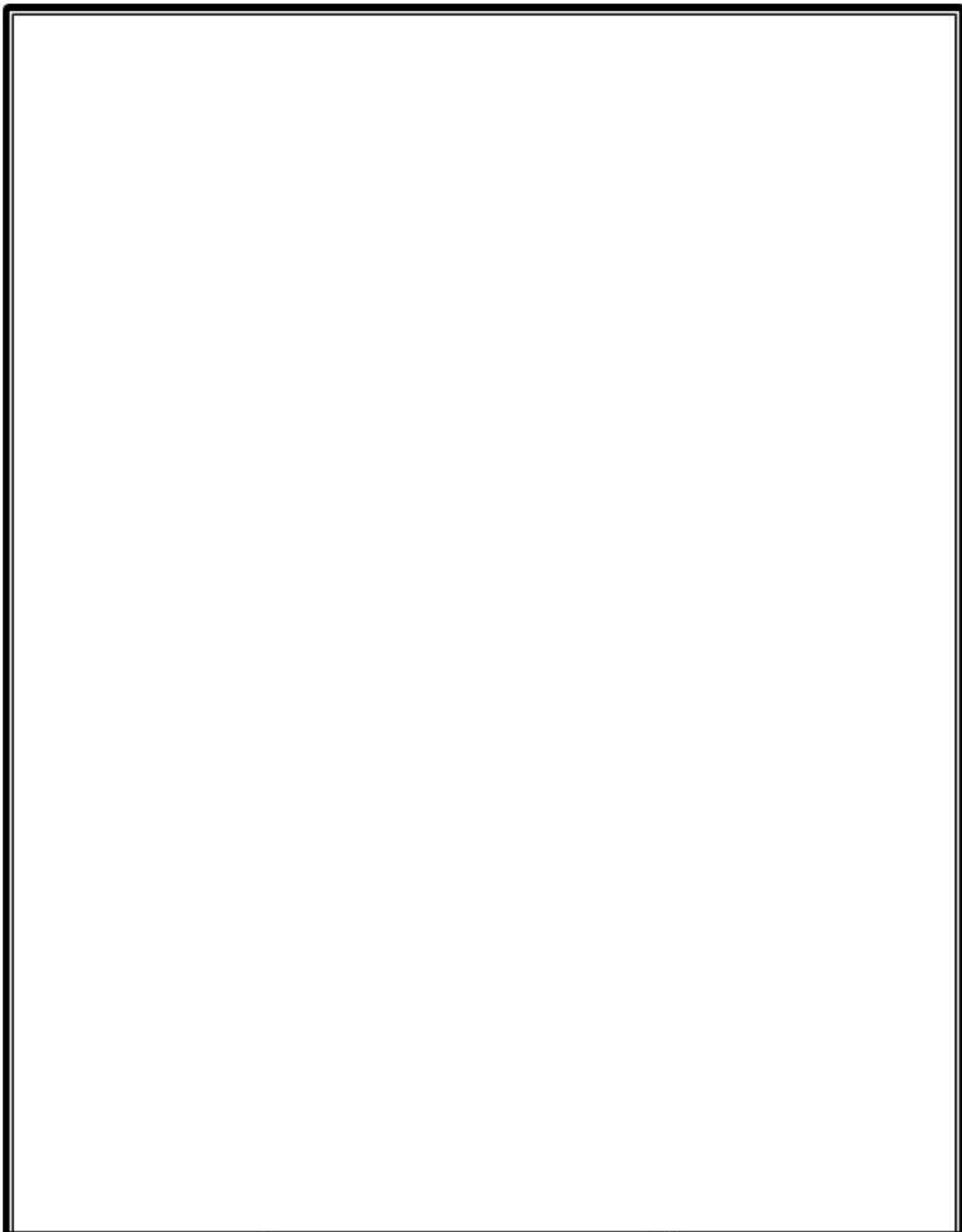
**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.61  
Konsep interior ruang  
kuliner



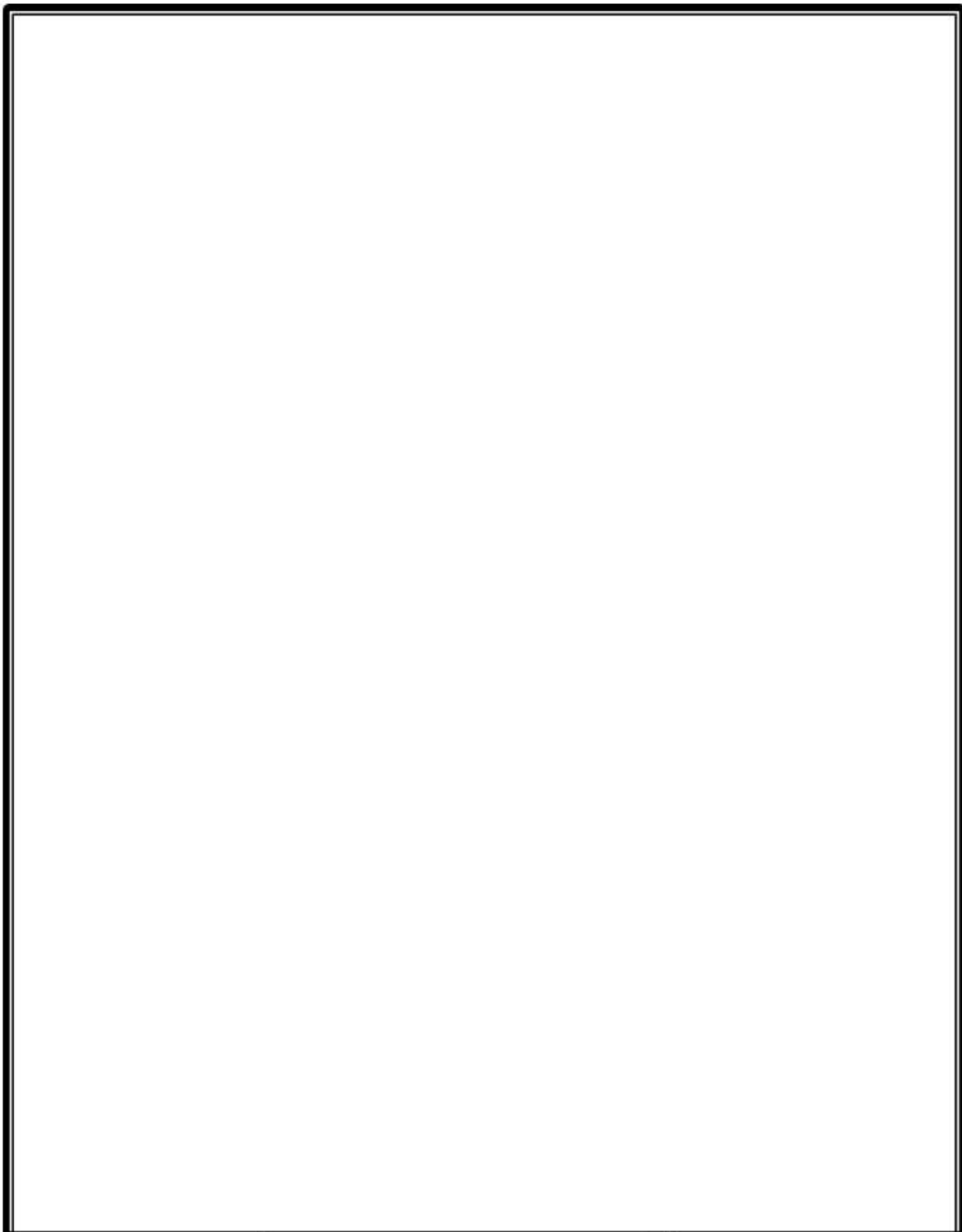


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.62  
Konsep interior ruang  
kuliner

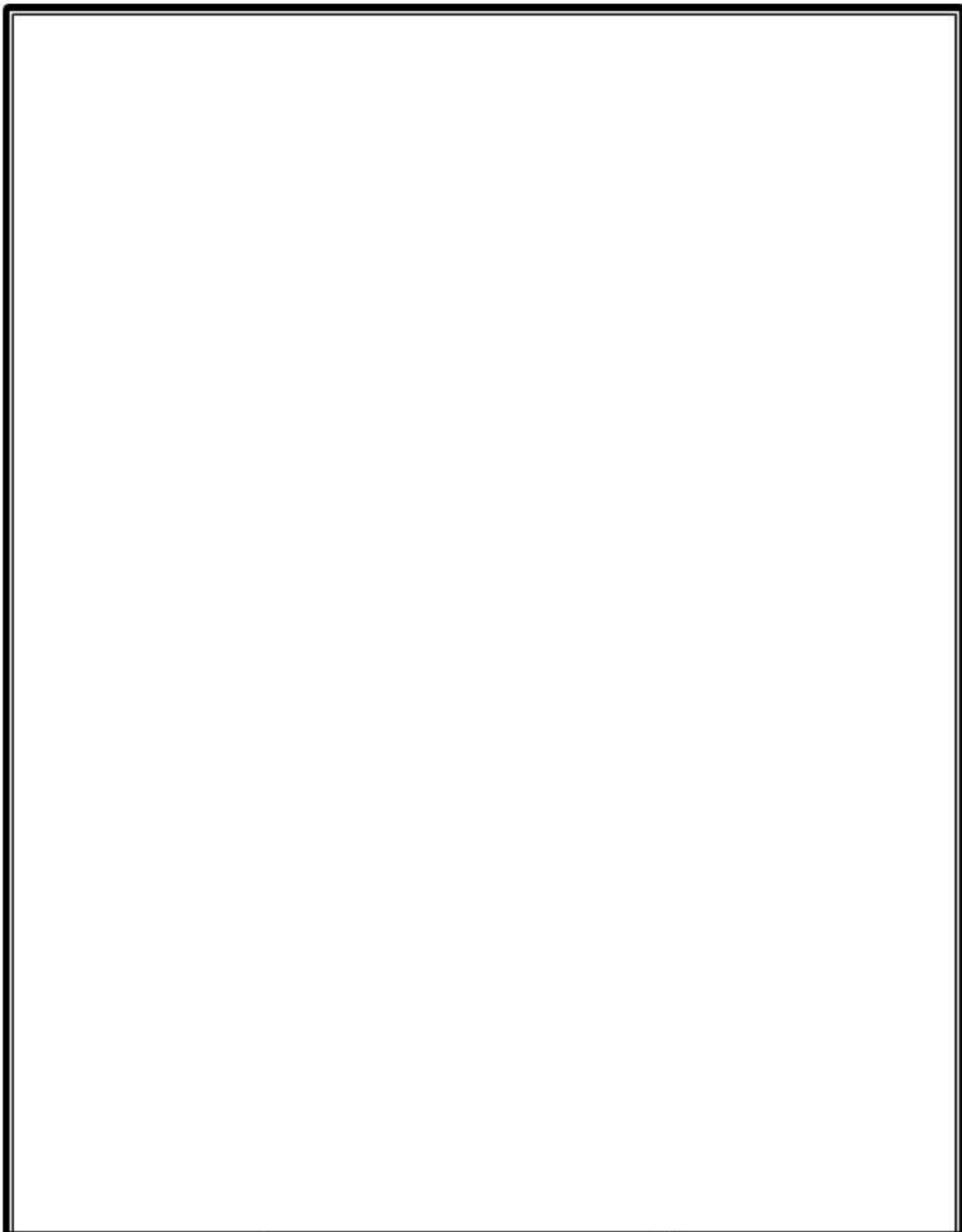


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.63  
Konsep interior ruang  
kuliner



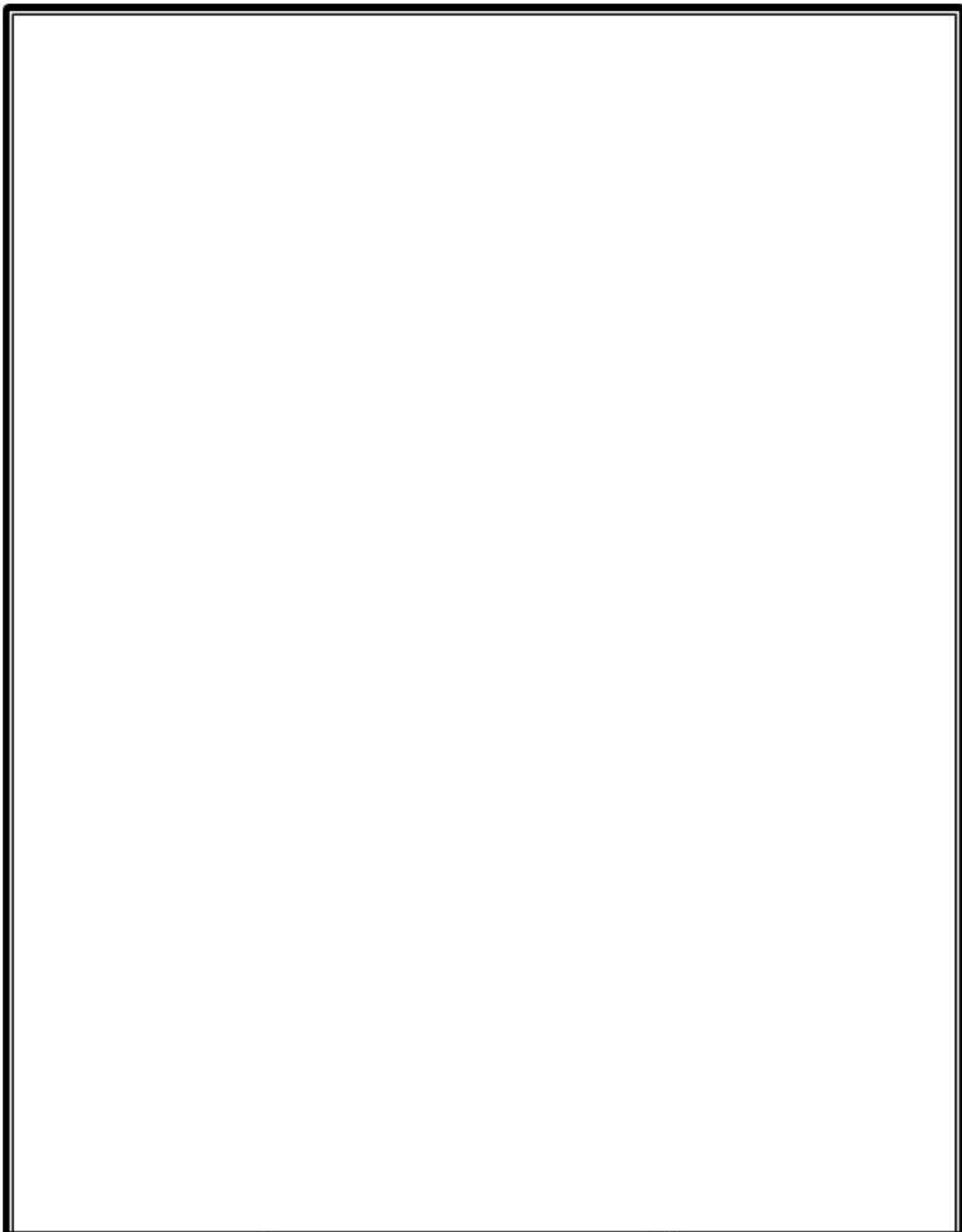
**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.64  
Konsep interior ruang  
clay





**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.65  
Konsep interior ruang  
clay

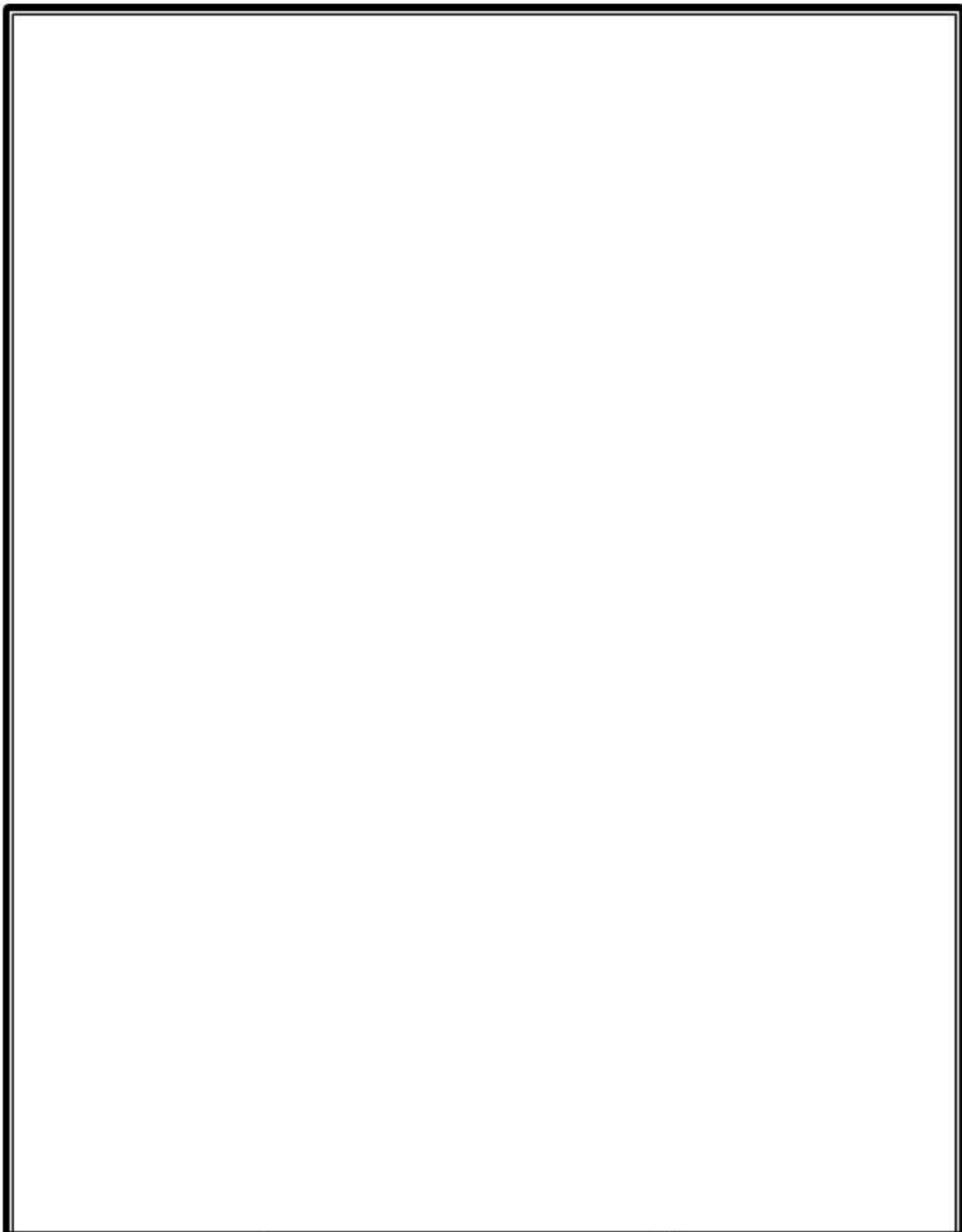


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.66  
Konsep interior ruang  
clay



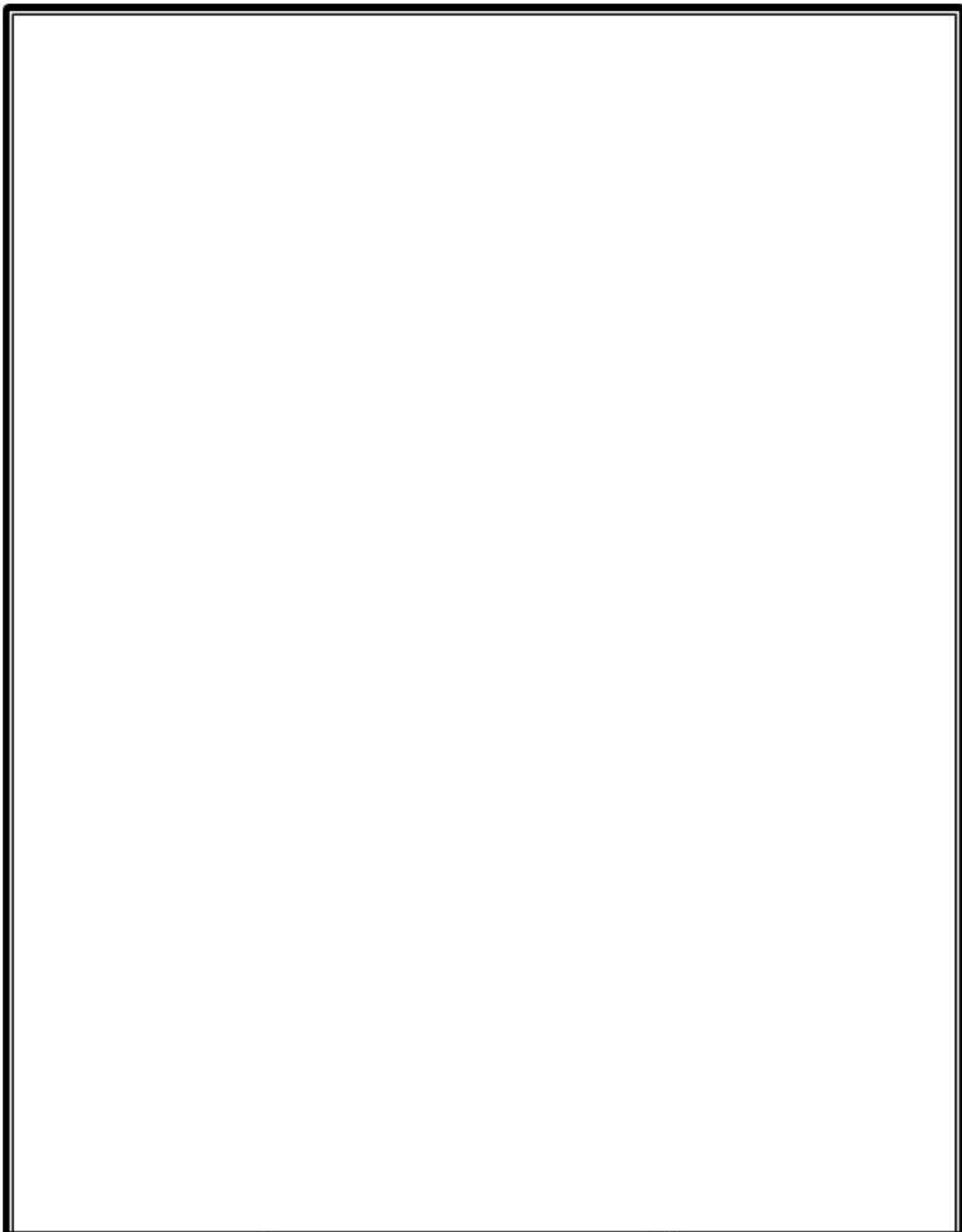
**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.67  
Konsep interior ruang  
batik



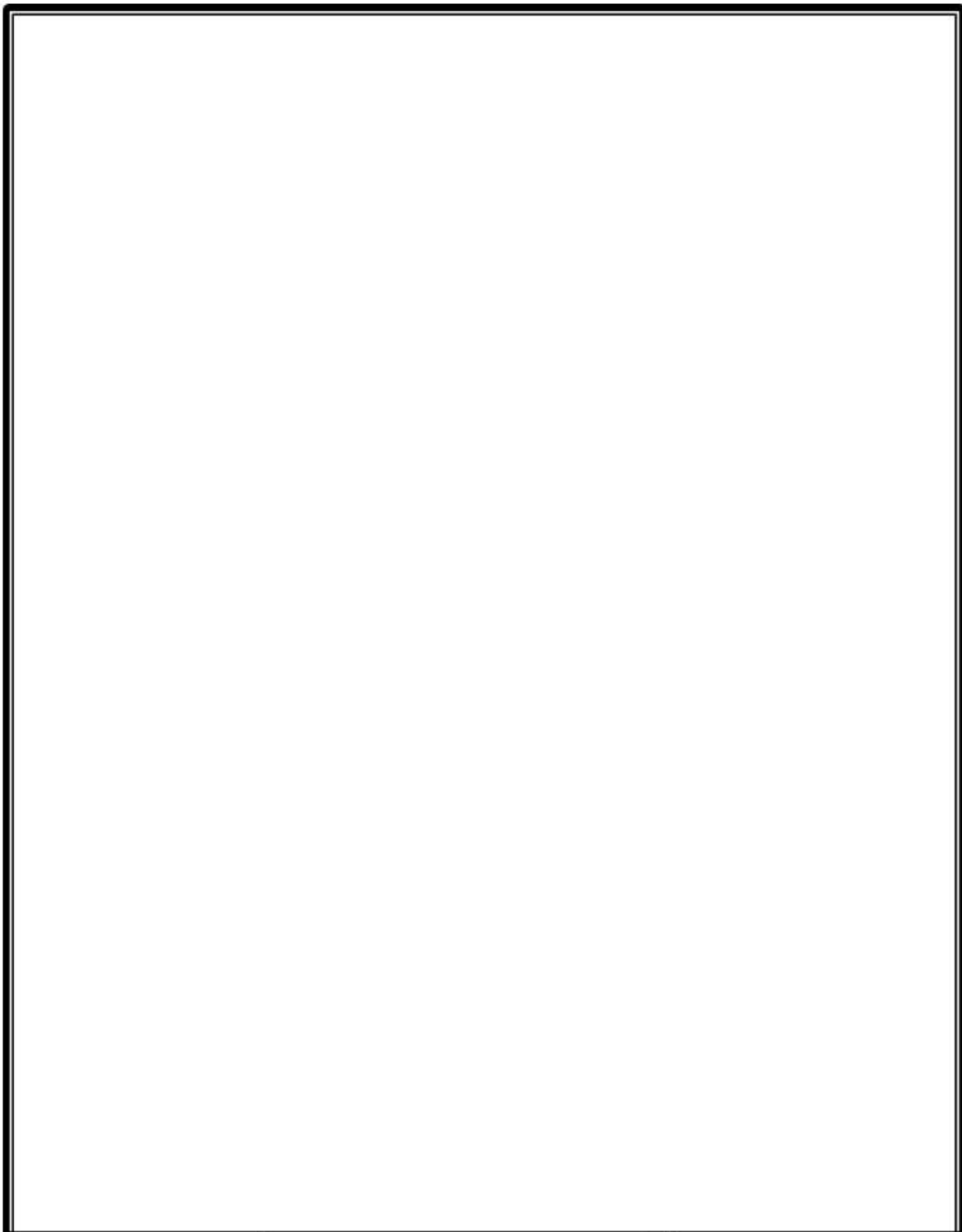


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.68  
Konsep interior ruang  
batik

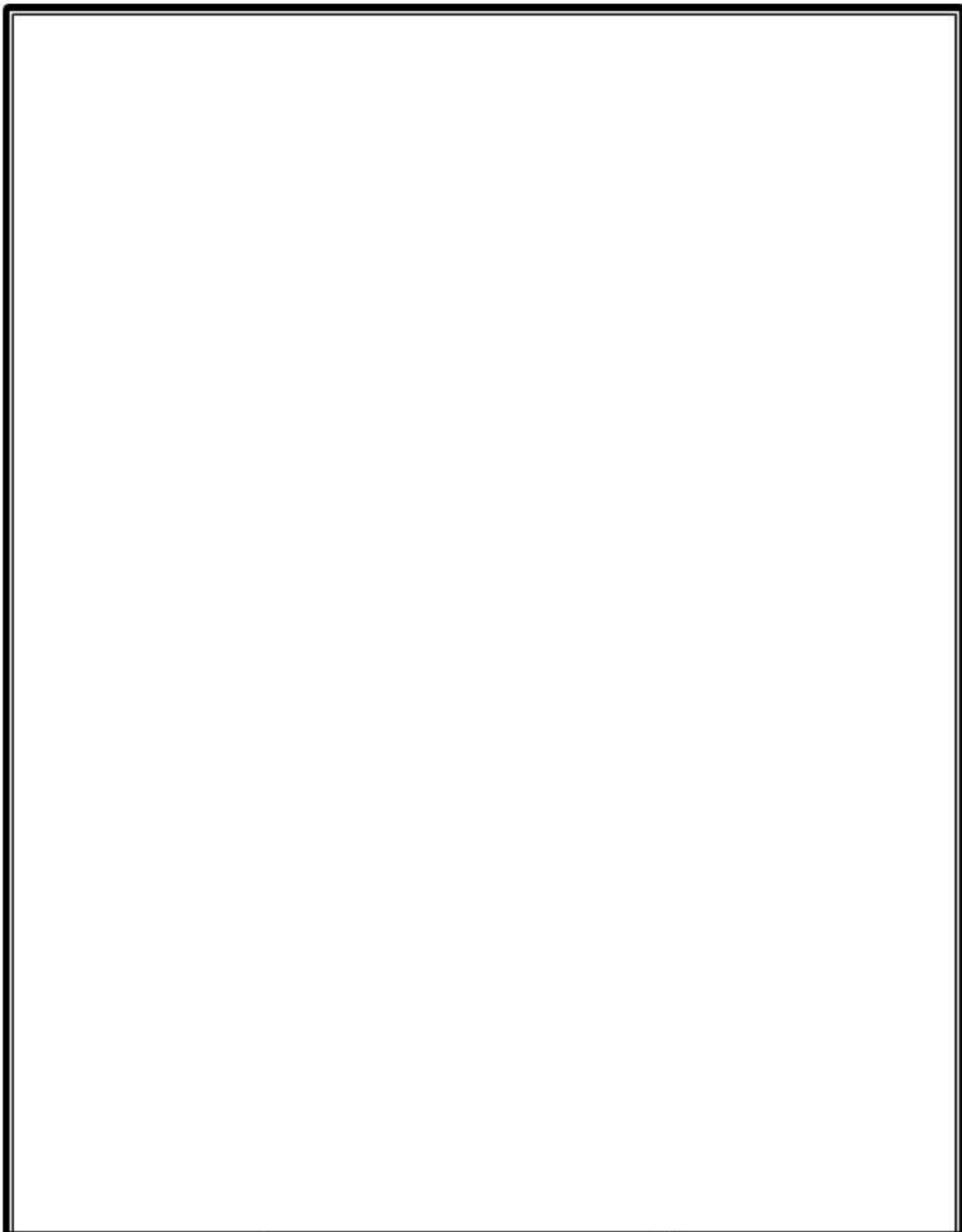


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.69  
Konsep interior ruang  
batik



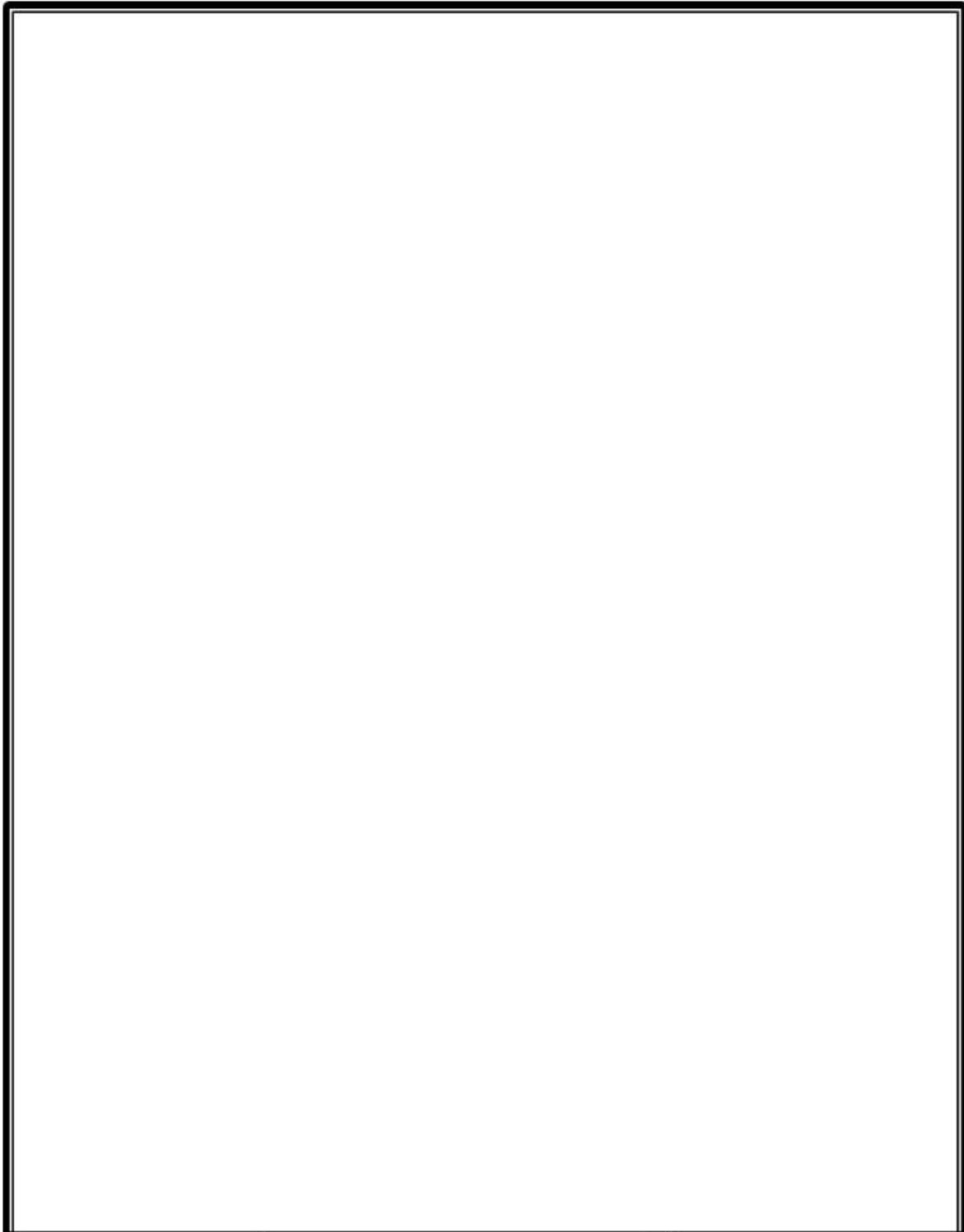
**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.70  
Konsep interior ruang  
batik



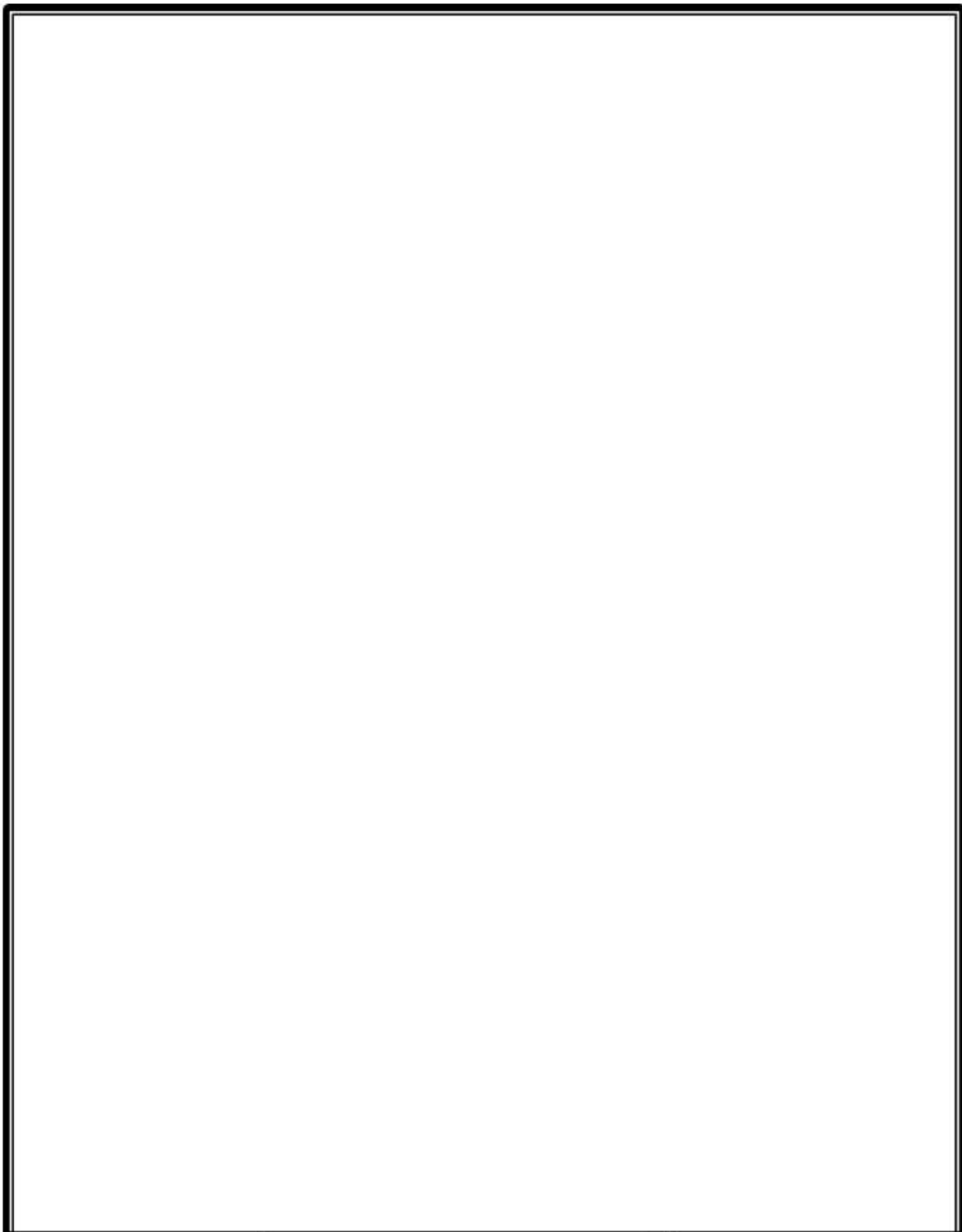


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.71  
Konsep interior ruang  
origami

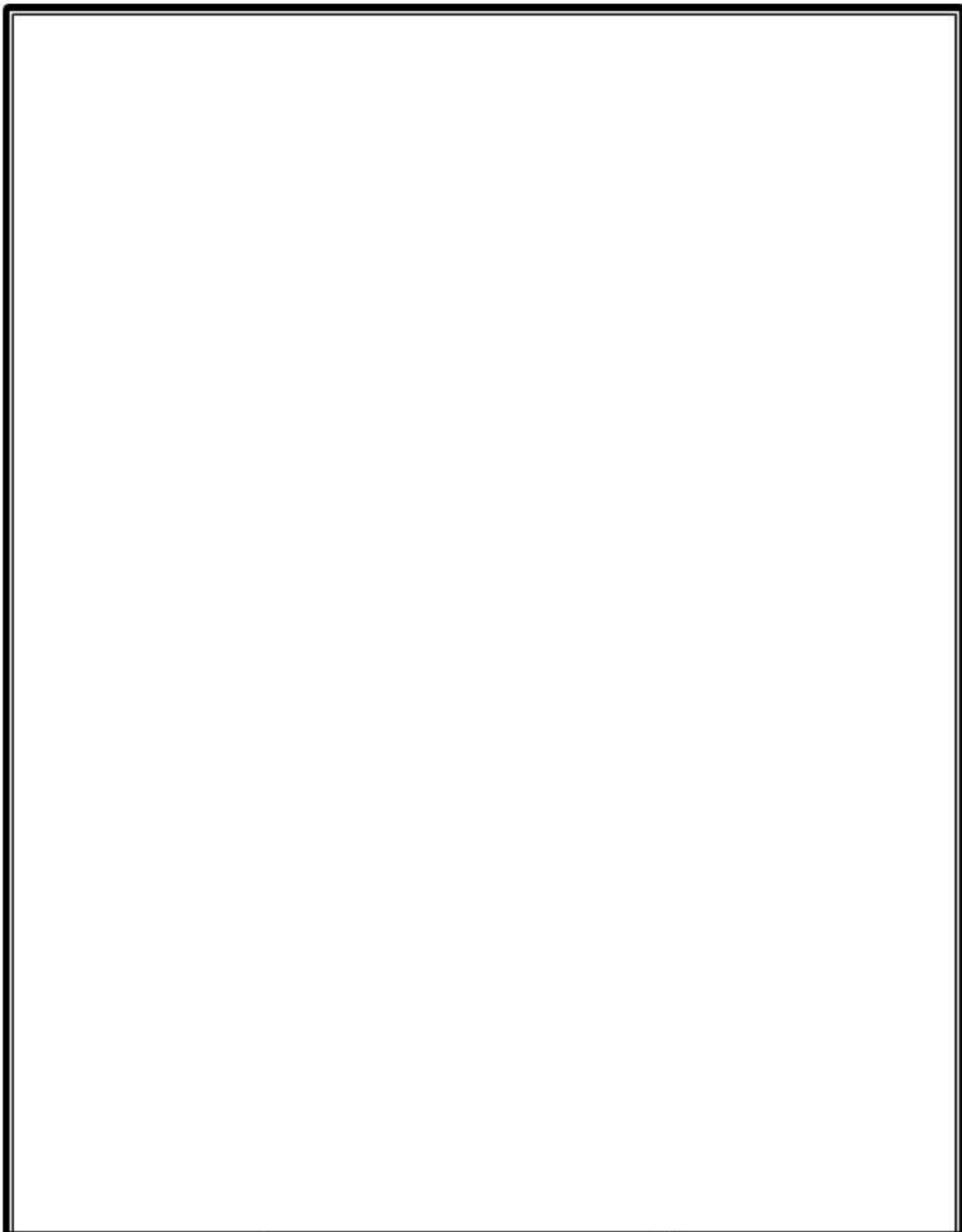


**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.72  
Konsep interior ruang  
origami



**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.73  
Konsep interior ruang  
origami



#### 4.5.5 Konsep Tapak

##### A. Sirkulasi

Sirkulasi pada tapak diarahkan secara linier. Kendaraan sepeda motor yang masuk langsung diarahkan menuju tempat parkir dengan jangkauan dari tempat parkir menuju entrance relative dekat, sedangkan kendaraan roda empat atau lebih dapat melewati dropp off ataupun langsung menuju ke tempat parkir, pola sirkulasi kendaraan di dalam tapak dirancang secara linier agar tidak membingungkan pengunjung dan memiliki jangkauan yang tidak terlalu jauh dari area parkir menuju ke bangunan entrance.

Sirkulasi dari dalam tapak ke luar tapak juga linier, sehingga memberikan akses yang mudah bagi pengunjung dengan pencapaian langsung yang linier, pengunjung tidak perlu memutar kembali, akses keluar dihubungkan langsung dari area parkir.

##### B. Aksesibilitas menuju tapak

Jalan utama menuju tapak adalah Jalan Oro-Oro Ombo dengan lebar sekita 6 m untuk lalu lalang kendaraan dua arah, dengan bahu jalan selebar 1 m dekat dengan tapak tanpa ada perkerasan trotoar untuk pejalan kaki. Main entrance menuju ke fasilitas bermain langsung dari Jalan Oro-Oro Ombo dengan dua sirkulasi yaitu untuk masuk dan untuk keluar. Akses masuk dan keluar menuju ke tapak di mundurkan sejauh 5 m agar kendaraan tidak berbelok secara mendadak, dengan adanya side back ini meminimalkan adanya cross sirkulation di sekitar tapak.

##### C. Topografi

Topografi tapak yang berada di Jalan Oro-Oro Ombo cenderung datar, namun pengolahan tapak memungkinkan untuk cut and fill untuk beberapa area, dengan memberikan penginggian pada tapak di bagian entrance yang terletak di sisi barat agar posisi bangunan entrance lebih tinggi dibandingkan dengan posisi bangunan yang lainnya karena bangunan entrance juga digunakan sebagai penanda adanya Kidz World sebagai fasilitas bermain dan belajar anak. Kenaikan kontur dengan cara fill juga di lakukan pada bagian dropp off untuk memberikan perbedaan akses jalan sirkulasi dropp off dengan sirkulasi yang langsung menuju ke area parkir.

Tapak di sebelah timur digunakan untuk fasilitas bermain outdoor sehingga posisi bermain outdoor yang lebih rendah dapat dimanfaatkan sebagai salah satu potensi view dari arah tapak yang lebih tinggi, dengan begitu juga view pegunungan dan pemandangan Kota Batu tidak terhalangi oleh bangunan.

#### D. Orientasi

Orientasi bangunan entrance menghadap kearah barat sebagai point of interest dari luar tapak, dengan bentukan yang melingkar memungkinkan untuk masuknya cahaya matahari di dalam ruangan. Pada bangunan yang lain, orientasi bangunan ke arah utara dan selatan untuk menghindari panas matahari yang terlalu berlebihan. Penggunaan sun shading pada bangunan membantu dalam menyelesaikan masalah pencahayaan dan keadaan hujan, selain itu dengan menggunakan bahan material fabrikasi yang dapat mereduksi cahaya maupun panas matahari akan lebih membantu..

#### E. View ke luar tapak

View ke luar tapak yang dapat dimanfaatkan secara maksimal adalah pada bagian sisi timur tapak sehingga pada bagian barat tapak digunakan sebagai fasilitas bermain outdoor agar memperoleh view lapang yang menarik berupa hamparan tanah dengan pemandangan Kota Batu dan pegunungan.

#### F. View ke dalam tapak

View yang baik dari luar tapak menuju ke dalam tapak digunakan sebagai peletakkan bangunan entrance sehingga fasilitas bermain dan belajar dapat dengan mudah terlihat. Bangunan entrance yang merupakan area publik terdapat di sisi barat tapak dekat dengan jalan Oro-Oro Ombo yang merupakan akses masuk dan keluar.

#### G. Vegetasi

Berbagai jenis tanaman dapat ditambahkan ke dalam tapak sesuai dengan jenis tanamannya, antara lain yaitu tanaman pengarah yang dapat membantu dalam mengarahkan sirkulasi dalam tapak, tanaman peneduh yang terdapat di ruang luar sehingga membuat kondisi tapak tidak terlalu terik dan lebih teduh, vegetasi jenis tanaman hias yang menarik dengan pengolahan tapak yang baik untuk meningkatkan keindahan taman pada tapak sekaligus juga untuk memberikan kesan rimbun pada tapak.

#### H. Kebisingan

Tapak yang memiliki tingkat kebisingan tinggi digunakan sebagai ruang public yaitu area parkir, dropp off, entrance. Area dengan tingkat kebisingan rendah digunakan sebagai kantor pengelola dan fasilitas penunjang seperti musholla dan foodcourt, sedangkan area dengan kebisingan rendah digunakan sebagai area bermain aktif konstruktif, dramatic play role, dan area bermain outdoor.



Kebisingan ini dapat diminimalkan dengan menggunakan barrier pepohonan yang dapat menyerap kebisingan, sedangkan di dalam ruangan dapat dikurangi dengan menggunakan bahan material akustik yang dapat mengurangi kebisingan dari luar ruangan.

#### **4.5.6 Konsep Tata Massa dan Ruang Luar**

Tata massa yang digunakan menggunakan konsep radial cluster dengan hall terbuka sebagai pusat orientasi tiap massa. Dengan penghubung taman kecil di masing-masing cluster. Pembagian zona cluster berdasarkan fungsi dari kegiatan pada masing-masing zona.

#### **4.5.7 Konsep Bangunan**

Kidz World merupakan bangunan dengan fasilitas bermain dan belajar bagi anak sehingga bentuk dan tampilan bangunan memperhatikan dua aspek penting yaitu bentuk yang sesuai dengan lingkungan sekitar dan bangunan yang sesuai dan mencerminkan karakter anak, selain itu bangunan juga dapat terlihat dan menarik pengunjung.

##### **A. Bentuk bangunan**

Bangunan yang ada di sekitar tapak banyak menggunakan bentuk-bentukan dasar kotak atau persegi dengan penambahan bentuk bersudut pada bagian atasnya. Secara garis besar bangunan yang ada merupakan bangunan modern pada bagian fasadnya. Bentuk dasar kotak memberikan kesan formal yang biasanya digunakan pada bangunan-bangunan resmi pemerintahan seperti sekolah maupun kantor. Untuk mengurangi kesan formal tersebut maka digunakan bentuk dasar lengkung untuk mengurangi kesan resmi dan memperkuat kesan ceria. Dengan bentuk lengkung terutama pada bagian entrance menjadi point of interest fasilitas bermain dan belajar.

##### **B. Tampilan bangunan**

Berdasarkan pelaku utama, yaitu anak-anak dengan usia 6-12 tahun yang memiliki karakter ceria dan aktif pada usianya. Berdasarkan karakter anak tersebut, pertimbangan yang diambil tampilan bangunan dengan fasilitas bermain dan belajar Kidz World, yaitu:

1. Sebagai bangunan yang adaptif terhadap iklim tropis, bangunan menggunakan atap lengkung dan atap datar.
2. Penggunaan signage sebagai penanda identitas bangunan dapat menunjang elemen fasade yang dapat menarik perhatian pengunjung.
3. Menggunakan pintu masuk dengan ukuran lebar dan transparan agar memberikan kesan mengundang.



4. Berdasarkan karakter pelaku utama tema fasade yang digunakan adalah ceria. Ini dapat dicapai dengan menggunakan warna yang cerah. Dengan warna penyatu kuning sebagai warna yang dominan.

Tabel 4.16 Konsep warna bangunan

Entrance	Skema warna komplementer ganda: warna orange kuning, kuning, ungu biru, dan ungu
Aktif konstruktif	Skema warna analogus loncat satu: merah, orange, kuning
Dramatic play role	Skema warna analogus loncat satu: orange, kuning, hijau.
Fasilitas penunjang	Skema warna: analogus loncat satu: kuning, hijau, biru.
Fasilitas pengelola/kantor	Skema warna triadik: kuning, biru, merah

### C. Struktur bangunan

Pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali dengan shearrwall dan rigid frame yang digunakan sebagai jenis struktur yang digunakan. Bentuk atap yang lengkung menggunakan struktur trass dari bahan baja ringan.

### D. Utilitas bangunan

#### a. Sistem air bersih

Sumber aair bersih berasal dari PDAM dengan sistem distribusi, air bersih dari PDAM disalurkan ke tandon dan dari tandon atas didistribusikan ke dalam bangunan dan ruang luar.

#### b. Sistem air kotor

Pembuangan air kotor dari floor drain kamar mandi, washtafel, tempat cuci, dan dapur dialirkan menuju ke sumur peresapan yang dibuat pada halaman, sehingga tidak dibuang ke sungai atau ke riol kota di depan tapak. Untuk air kotor dari kloset dialirkan terlebih dahulu ke septictank kemudian baru dilanjutkan ke peresapan. Sedangkan untuk air hujan dialirkan menuju ke sumur bawah tanah untuk mengairi taman luar dan sawah area bermain.

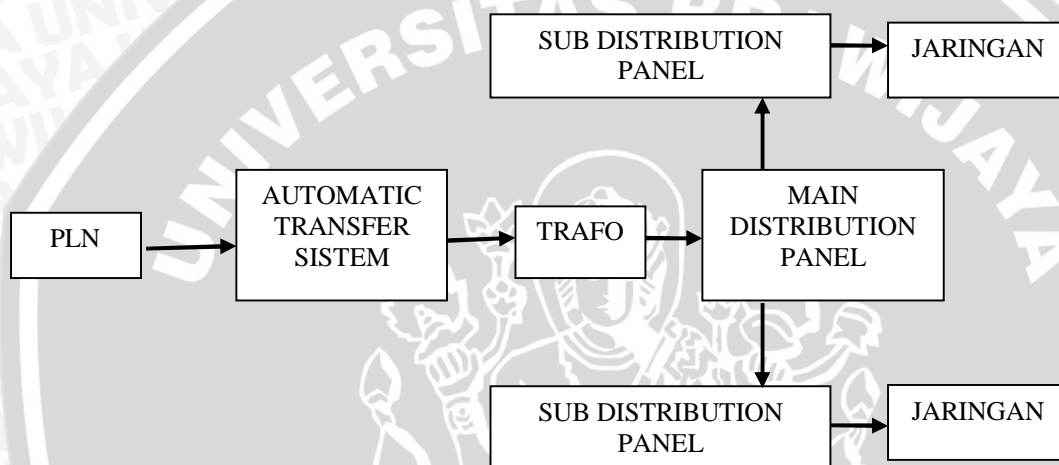


c. Sistem drainase

Air hujan pada tapak dapat langsung diresapkan pada tanah, dan juga dialirkan menuju bak kontrol yang kemudian ditampung pada tandon untuk digunakan menyiram tanaman dan air cadangan pemadam kebakaran.

d. Sistem elektrikal dan komunikasi

Listrik pada fasilitas bermain dan belajar ini disuplay dari PLN. Sistem jaringan yang terdapat pada tapak maupun yang berada dalam ruangan disembunyikan agar mendukung ekestetika bangunan dengan tampilan yang rapi dan bersih tanpa terlihat adanya jaringan kabel listrik.



Sistem komunikasi yang digunakan adalah sistem komunikasi telepon, dan jaringan internet wifi dan juga internet untuk kantor, juga speaker/ pengeras sebagai sarana informasi jarak jauh.

e. Sistem penghawaan

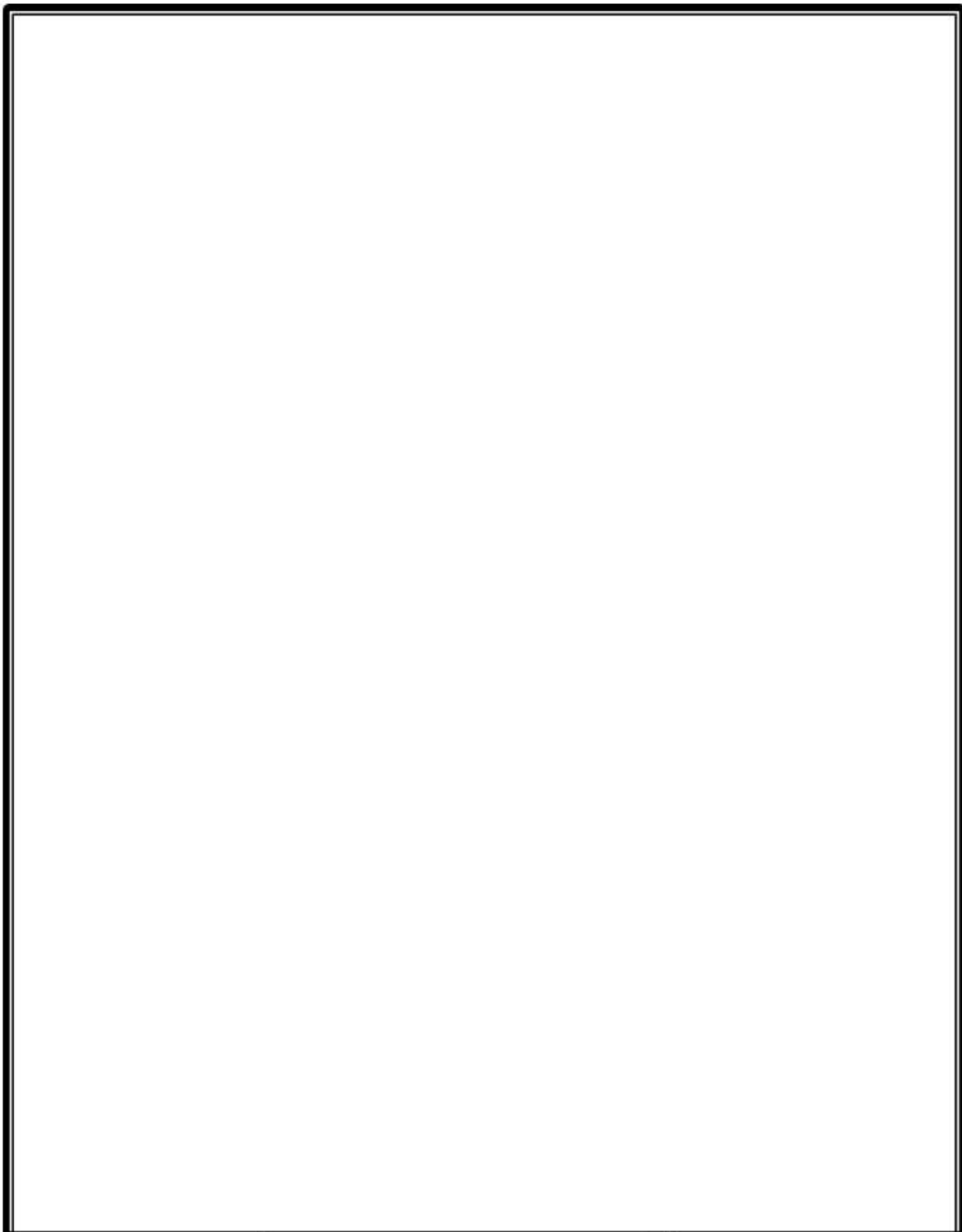
Sistem penghawaan buatan menggunakan AC central.

f. Sistem pengolahan sampah

Sistem pengolahan sampah pada tapak dengan menyediakan tempat sampah pada tiap-tiap area.

g. Sistem pemadam kebakaran

Sistem kebakaran dibedakn menjadi dua yaitu dalam bangunan dan diluar bangunan. Sistem kebakaran di dalam bangunan menggunakan tabung kebakaran, springkler, dan hidran bangunan, sedangkan untuk sistem keamanan di luar bangunan menggunakan hidran taman.



**KIDZ WORLD DI BATU**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Triandi Laksmiwati  
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

**Judul Gambar:**

Gambar 4.74  
Konsep tata massa dan  
ruang luar