

4.4 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan

4.4.1 Analisis Fungsi

Fasilitas bermain Kidz World ini secara umum merupakan tempat bermain dan belajar anak yang memiliki fasilitas bagi anak untuk dapat mengembangkan kreatifitas dan kemampuan sosialnya sehingga anak-anak dapat bermain dengan permainan yang sesuai dengan usia dan dunia mereka.

Tabel 4.1 Analisa fungsi

FUNGSI	Kegiatan Berdasarkan Literatur	Kegiatan Berdasarkan Komparasi
PRIMER (Ruang bermain dan belajar)	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat belajar dan bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat bermain dan belajar
	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat untuk ikut serta dalam workshop. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat untuk melakukan persiapan sebelum belajar dan bermain
SEKUNDER (Kantor pengelola, Fasilitas penunjang)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan fasilitas untuk pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat berinteraksi dengan pengunjung lain • Tempat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengunjung
	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengurus administrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat untuk berinteraksi dengan pengelola. • Tempat administrasi
	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat bekerja dan memenuhi kebutuhan pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat pengelola untuk bekerja dan melakukan aktivitas sehari-hari
TERSIER (Ruang luar)	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat melakukan aktivitas di luar ruangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat melakukan aktivitas di luar ruangan.
	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas untuk pengunjung/publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat memarkir kendaraan untuk pengunjung • Tempat untuk bersantai
	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas khusus untuk pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat bermain dan belajar di luar ruangan • Tempat memarkir kendaraan untuk pengelola
SERVIS	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat melakukan aktivitas yang servis bagi publik/ masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat melakukan aktivitas yang servis bagi publik/ masyarakat
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan fasilitas servis untuk pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan fasilitas servis untuk pengunjung
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan fasilitas untuk pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan fasilitas untuk pengelola

4.4.2 Analisa Pelaku dan Aktivitas

A. Analisa Pelaku

Berdasarkan komparasi lapangan dan komparasi literatur, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat tiga pelaku pada fasilitas bermain dan belajar anak.

a. Anak-anak

Usia anak yang dapat mengikuti kegiatan bermain dan belajar pada fasilitas ini berusia 6-12 tahun.

b. Pengelola

Pengelola pada fasilitas bermain terdiri dari pengelola secara struktural dan instruktur. Pengelola secara struktural lebih banyak bekerja pada bagian kantor dan mengelola bagian administrasi, sedangkan instruktur adalah orang yang mendampingi anak-anak ketika bermain untuk mengarahkan kegiatan bermain dan belajar ketika sedang berlangsung.

c. Pengunjung

Pengunjung yaitu orang tua dan pendamping (guru).

B. Analisa Aktivitas Pelaku

Analisa aktivitas pelaku dapat dibedakan menjadi tiga sesuai dengan penggolongan dari analisa pelaku, secara garis besar aktivitas pelaku seperti dalam tabel di bawah ini

Tabel 4.2 Analisa aktivitas pelaku

Pelaku	Kegiatan
Anak- anak	Datang Mendapat tanda pengenalan Mendapatkan informasi di ruang informasi Belajar dan bermain outdoor dan indoor di Kidz World Istirahat
Orang tua/ guru	Datang Mendapat tanda pengenalan Mendapatkan informasi di ruang informasi Berada di parents lounge Melihat-lihat ruang display Menikmati makanan
Pengelola	Datang dan memarkir kendaraan Bekerja Menerima dan mengurus administrasi tamu maupun pengunjung Memberi informasi kepada anak-anak dan orang tua Mendampingi anak-anak dalam bermain dan belajar Istirahat
Maintenance and service	Datang dan memarkir kendaraan Berinteraksi dengan pengelola Memeriksa fasilitas bermain dan belajar Menjaga kebersihan fasilitas

	Pulang
--	--------

Aktivitas pelaku dapat dispesifikasikan sesuai dengan jenis kegiatan yang dilakukan, yaitu:

a. Analisa aktivitas anak-anak

Perancangan fasilitas bermain dan belajar Kidz World di Kota Batu ini diperuntukkan bagi anak-anak sebagai pengguna utama dalam beraktivitas. Aktivitas yang akan diwadahi bagi anak-anak pada Kidz World ini menggunakan konsep bermain dan belajar, yang dimaksud dengan bermain ialah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau hiburan dan pengalaman, sedangkan belajar ialah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu Kidz World ini memiliki fungsi utama sebagai tempat bermain dan belajar untuk anak. Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.3 Analisa aktivitas anak-anak

Jenis Bermain Konstruktif	Aktivitas Aktif	Aktivitas	Jenis Bermain Play Role	Aktivitas Dramatic	Aktivitas
Masak		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum memasak • Memasak 	Simulasi Terbang	Pesawat	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Berperan menjadi pilot
Clay		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum belajar dan bermain clay • Membuat clay/keramik • Mewarna clay/keramik 	Simulasi Penambang	Mobil	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Berperan menjadi penambang
Batik		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum belajar dan bermain batik • Membuat batik • Membuat gambar di atas kain dengan menggunakan lilin untuk membuat batik • Memberi warna batik 	Simulasi Kapal Laut		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Berperan menjadi nahkoda kapal
Origami		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum belajar dan bermain origami • Membuat origami 	Media Fotografi		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Belajar berperan menjadi model dan fotografer



b. Analisa Aktivitas Pengelola

Tabel 4.4 Analisa aktivitas pengelola

Pelaku Aktivitas	Aktivitas
General Manager (GM)	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Menemui tamu maupun pengunjung • Membuat janji • Rapat
Human Research Dept.	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Memberikan training kepada pegawai • Menilai kinerja pegawai • Membuat janji • Rapat
Marketing	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Mengatur jadwal dan tempat untuk promosi • Membuat janji • Rapat
Administration	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Membuat laporan • Membuat janji • Rapat • Pulang
Public Service	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Melayani semua pertanyaan, keluhan pelanggan • Membuat janji • Rapat • Pulang
Accounting and Finance	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Membuat laporan keuangan • Membuat janji • Rapat • Pulang
Technical Service	<ul style="list-style-type: none"> • Datang



	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi pekerjaan yang sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Mengecek fasilitas bermain • Membuat janji • Rapat • Pulang
Istruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mempersiapkan pekerjaan • Mendampingi anak-anak bermain dan belajar

c. Analisa Aktivitas Pengunjung

Tabel 4.5 Analisa aktivitas pengunjung

Pelaku Aktivitas	Aktivitas
Orang tua/ guru	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Mengantar anak bermain • Melihat anak bermain • Menikmati fasilitas bagi pengunjung
Tamu	<ul style="list-style-type: none"> • Datang • Menemui pihak pengelola • Rapat • Membuat janji kunjungan



Tabel 4.6 Analisa jadwal kegiatan

Waktu Pelaku		07.00-07.30	07.30-08.00	08.00-09.00	09.00-12.00	12.00-13.00	13.00-17.00	17.00-17.45	18.00	18.00-18.30	19.00
Pengelola	Pegawai Kantor Kidz World		Datang, Parkir	Mempersiapkan dan mengerjakan tugas kantor	Memantau aktivitas belajar dan bermain di Kidz World	Istirahat Ibadah Makan siang	Memantau aktivitas belajar dan bermain di Kidz World	Evaluasi kinerja, persiapan pulang	Pulang		
	Pegawai Instruktur Kidz World		Datang, Parkir	Pengarahan sebelum pendampingan bermain dan belajar	Mendampingi anak-anak bermain dan belajar	Istirahat Ibadah Makan siang	Mendampingi anak-anak bermain dan belajar	Evaluasi kinerja, persiapan pulang	Pulang		
	Pegawai Teknisi Kidz World	Datang, Parkir	Melakukan pengecekan/perawatan Kidz World	Melakukan pengecekan/perawatan Kidz World		Istirahat Ibadah Makan siang		Melakukan pengecekan/perawatan Kidz World	Melakukan pengecekan/perawatan Kidz World	Melakukan pengecekan/perawatan Kidz World	Pulang
	Pegawai cleaning servis	Datang, Parkir	Membersihkan Kidz World	Membersihkan Kidz World		Istirahat Ibadah Makan siang		Membersihkan Kidz World	Membersihkan Kidz World	Membersihkan Kidz World	Pulang
Pengunjung	Orang tua/guru			Datang, Parkir, Pembelian tiket Mendapatkan tiket	Menunggu anak-anak bermain	Istirahat Ibadah Makan siang	Menunggu anak-anak bermain	Pulang			

	Anak-anak		Datang, Parkir, Pembelian tiket Mendapatkan tiket	Bermain di Kidz World	Istirahat Ibadah Makan siang	Bermain di Kidz World	Pulang		
--	-----------	--	---	--------------------------	------------------------------------	-----------------------------	--------	--	--



4.4.3 Analisa Kebutuhan Ruang

Fasilitas bermain dan belajar memiliki beberapa kebutuhan ruang sesuai dengan aktivitas pelaku. Kebutuhan ruang yang utama adalah fasilitas bermain dan belajar, selain itu juga ruang bagi pengelola, ruang penunjang bagi pengunjung, dan ruang servis. Secara umum kebutuhan ruang dapat diuraikan seperti pada tabel.

Tabel 4.7 Analisa kebutuhan ruang

Pelaku	Kegiatan	Ruang
Anak- anak	Datang Mendapat tanda pengenal Mendapatkan informasi di ruang informasi Belajar dan bermain outdoor dan indoor di Kidz World Istirahat	Area parkir dan lobby Ticketing area Ruang informasi Arena bermain outdoor dan indoor Café dan restaurant
Orang tua	Datang Mendapat tanda pengenal Mendapatkan informasi di ruang informasi Berada di parents lounge Melihat-lihat ruang display Menikmati makanan	Area parkir dan lobby Ticketing area Ruang informasi Café, ruang baca, ruang pantau, ruang display Gallery Café, restaurant
Pengelola	Datang dan memarkir kendaraan Bekerja Menerima dan mengurus administrasi tamu maupun pengunjung Memberi informasi kepada anak-anak dan orang tua Mendampingi anak-anak dalam bermain dan belajar Istirahat	Area parker Kantor Ticketing area Ruang informasi Arena bermain Café, restaurant
Maintenance and service	Datang dan memarkir kendaraan Berinteraksi dengan pengelola Memeriksa fasilitas bermain dan belajar Menjaga kebersihan fasilitas Pulang	Area parkir Kantor Arena bermain dan belajar Arena bermain dan belajar

A. Tabel Analisa Kebutuhan Ruang berdasarkan aktifitas Bermain dan Belajar

1. Kebutuhan ruang bagi anak-anak

Tabel 4.8 Analisa kebutuhan ruang bagi anak-anak

Klasifikasi Fungsi	Fungsi	Pelaku	Aktivitas	Ruang
UTAMA	• Sebagai tempat untuk anak-anak dalam belajar mekuliner	Anak-anak Instruktur	• Persiapan sebelum memasak • Memasak	Ruang Kuliner • Ruang masak

	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat untuk belajar membuat keramik 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum belajar dan bermain clay • Membuat clay/ keramik • Mewarna clay/ keramik 	Ruang Clay: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kreasi
	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk tempat mengoven tanah liat 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengoven tanah liat • Menjemur tanah liat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang oven
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai ruang untuk membatik 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum belajar dan bermain batik • Membatik • Membuat gambar di atas kain dengan menggunakan lilin untuk membatik 	Ruang Batik: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang canting
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk memberikan warna kain dan membilas kain 		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pewarnaan pada kain yang telah diberi malam dan membilas kain yang telah diberi warna untuk melunturkan lilin malam 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang warna
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk mengeringkan kain 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeringkan kain 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pengering
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk belajar origami 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sebelum belajar dan bermain origami • Membuat origami 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Origami
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan

	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk belajar mengemudikan pesawat terbang 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Berperan menjadi pilot 	Ruang Simulator: <ul style="list-style-type: none"> • Simulasi pesawat terbang
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk belajar mengemudikan kapal laut 		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Berperan menjadi penambang 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulasi mobil penambang
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk belajar mengemudikan mobil penambang 		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Berperan menjadi nahkoda kapal 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulasi kapal laut
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk bermain dan belajar menjadi fotografer 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Belajar berperan menjadi model dan fotografer 	Media: <ul style="list-style-type: none"> • Fotografi
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	Ruang bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk bermain dan belajar menjadi jurnalis 		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Belajar berperan menjadi jurnalis 	<ul style="list-style-type: none"> • Media surat kabar
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk bermain dan belajar menjadi penyiar radio 		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Belajar berperan menjadi penyiar radio 	<ul style="list-style-type: none"> • Media radio
	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan 		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
	Ruang untuk bermain dan belajar penyiar televisi		<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Belajar berperan menjadi penyiar TV 	<ul style="list-style-type: none"> • Media TV
	Sebagai tempat menyimpan bahan dan kebutuhan		<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bahan
				Area Outdoor
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk persiapan sebelum bermain dan belajar bertani 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tempat ganti baju anak 	Area pertanian: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kostum
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk menyimpan alat dan bahan bertani 		<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tempat penyimpanan alat dan bahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang alat dan bahan
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang persiapan sebelum menambang 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tempat ganti baju anak 	Area pertambangan: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kostum

	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang persiapan sebelum bermain dan belajar berdagang di pasar nelayan 	Anak-anak Instruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tempat ganti baju anak 	Area pasar nelayan <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kostum
--	--	-------------------------	--	---

2. Kebutuhan ruang bagi pengelola

Tabel 4.9 Analisa kebutuhan ruang bagi pengelola

Klasifikasi Fungsi	Fungsi	Pelaku	Aktivitas	Ruang
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang untuk bekerja Ruang duduk menunggu anak bermain • Ruang dengan area wifi • Ruang untuk membaca 	General Manager (GM)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi pekerjaan yg sudah selesai • Mempersiapkan pekerjaan • Membuat laporan • Membuat janji • Rapat • Mendampingi/ mengawasi kegiatan bermain dan belajar 	Ruang General Manager (GM)
		Human Research Dept.		Ruang Human Research Dept.
		Marketing		Ruang Marketing
		Administration		Ruang Administration
		Public Service		Ruang Public Service
		Accounting and Finance		Ruang Accounting and Finance
		Technical Service		Ruang Technical Service
		Istruktur		Ruang Bermain dan Belajar
		Pengelola dan tamu		Ruang Rapat

3. Kebutuhan ruang bagi pengunjung orang tua/ penunjang

Tabel 4.10 Analisa kebutuhan ruang bagi pengunjung orang tua/ penunjang

Klasifikasi Fungsi	Fungsi	Pelaku	Aktivitas	Ruang
Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang duduk menunggu anak bermain • Ruang dengan area wifi • Ruang untuk membaca 	Orang tua Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Menunggu anak bermain 	Parent lounge: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang duduk • Ruang display • Ruang baca • Cafe
		Orang tua/ guru Pengelola		<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati makanan dan minuman • Melayani pengunjung yang

			ingin memesan makanan dan minuman	
	• Ruang untuk pelayanan kesehatan	Orang tua/ guru Pengelola	• Memberikan pelayanan kesehatan kepada pengunjung	Ruang P3K
	• Ruang untuk pelayanan informasi	Orang tua/ guru Instrukstur	• Memberikan informasi kepada pengunjung	Pusat Informasi
	• Ruang untuk sholat	Pengunjung Pengelola	• Beribadah	Musholla
	• Ruang penerima	Pengunjung Instrukstur		Main Entrance: • Lobby
	• Ruang untuk pembayaran dan memperoleh tanda pengenal	Pengelola	• Pembayaran dan pemberian tanda pengenal	• Ticketing area
	• Pos penjagaan		• Menjaga keamanan dan kondisi	Maintenance: • Pos jaga
	Ruang untuk menyimpan alat-alat kebersihan	Pengelola	•	• Ruang bahan kebersihan
	• Ruang untuk penyimpanan barang			• Ruang bahan barang
	• Ruang untuk BAK/ BAB		• BAK/ BAB	• Toilet pria
	• Ruang untuk BAK/ BAB		• BAK/ BAB	• Toilet wanita

B. Kebutuhan Kuantitatif Ruang

Tabel 4.11 Kebutuhan kuantitatif ruang

Fasilitas Utama Indoor

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Manusia		Perhitungan	Total	Jenis Perabot	Kapasitas	Perhitungan(cm)			Total	Jumlah	Sirkulasi	Luas	TOTAL
		Kapasitas													
Ruang masak	Ruang kuliner	12,0	anak	1,3	15,6	Meja masak	5,0	0,8	x	2,0	8,0	46,4	27,8	74,2	90,8
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Kulkas	2,0	0,8	x	1,0	1,6				
						Meja cuci	5,0	0,6	x	1,0	3,0				
						Kitchen set	5,0	0,6	x	2,0	6,0				
						Wastafel	2,0	0,6	x	0,4	0,5				
						Meja makan	12,0	0,5	x	0,7	4,2				
						Kursi makan	12,0	0,4	x	0,4	1,9				
						Rak pajangan	6,0	0,5	x	1,0	3,0				
	Ruang kostum	5,0	anak	1,3	6,5	Lemari/ rak bahan	4,0	0,5	x	1,5	3,0	9,5	2,9	12,4	
	Ruang bahan							0,4	x	0,5	2,6	2,6	1,6	4,2	
Ruang clay	Ruang kreasi	12,0	anak	1,3	15,6	Meja alat putar	13,0	0,4	x	0,4	2,2	31,2	18,7	49,9	63,2
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Kursi	14,0	0,3	x	1,0	1,2				
						Rak pajangan	4,0	0,3	x	0,6	0,4				
						Wastafel	2,0	0,4	x	0,5	2,4				
						Kursi cat	12,0	0,5	x	0,8	4,8				
						meja cat	12,0	1,0	x	1,0	2,0				
	Ruang oven					Alat pemanas/ oven	2,0	0,6	x	0,4	1,0	0,2	0,1	0,3	
Ruang	4,0	anak	1,3	5,2		12,0	0,5	x	0,8	4,8	10,0	3,0	13,0		

	kostum															
Ruang batik	Ruang canting	12,0	anak	1,3	15,6	Meja	13,0	0,4	x	0,4	2,1	25,5	7,7	33,2	115,5	
						Kursi	13,0	0,5	x	0,5	3,3					
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Meja kompor	4,0	0,2	x	1,0	0,8					
					Rak pajangan	4,0	0,6	x	0,4	1,0						
					Washtafel	2,0	0,4	x	0,3	0,2						
	Ruang warna	12,0	anak	1,3	15,6	Bak pewarna	12,0	0,4	x	0,3	1,4	21,1	6,3	27,4		
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Bak peluntur	12,0	0,4	x	0,3	1,4					
	Area pengering	2,0	instruktur	1,3	2,6							2,6	0,8	3,4		
Ruang kostum	12,0	anak	1,3	15,6		12,0	0,5	x	1,5	24,0	39,6	11,9	51,5			
Ruang origami	Ruang bahan					Lemari/ rak bahan	4,0	0,6	x	0,8	1,9	24,0	19,2	43,2		
	Ruang origami	12,0	anak	1,3	15,6	Meja	13,0	0,4	x	0,4	2,1	23,4	7,0	30,5		
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Kursi	13,0	0,4	x	0,1	0,5					
						Rak pajangan	4,0	0,3	x	0,6	0,7					
Ruang kostum	4,0	anak	1,3	5,2	Wastafel	2,0	0,5	x	0,8	0,8	5,2	1,6	6,8			
Ruang simulasi	Ruang pengarahana	10,0	anak	1,3	13,0	Kursi	13,0					26,0	7,8	7,8		
	Simulasi pesawat terbang	8,0	anak	1,3	10,4							116,9	35,1	152,0		
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Alat simulasi										
	Ruang kostum	3,0	anak	1,3	3,9											
	Simulasi kapal laut	8,0	anak	1,3	10,4							116,9	35,1	152,0		
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Alat simulasi										
Ruang kostum	3,0	anak	1,3	3,9												
Simulasi	8,0	anak	1,3	10,4							116,9	35,1	152,0			

	mobil penamban g	2,0	instruktur	1,3	2,6	Alat simulasi								
	Ruang kostum	3,0	anak	1,3	3,9									
Ruang media	Penyiar televisi	8,0	anak	1,3	10,4				20,0	43,0	12,9	55,9	185,9	
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Alat operator			10,0					
	Penyiar radio	8,0	anak	1,3	10,4	Studio			9,0	38,0	11,4	49,4		
		2,0	instruktur	1,3	2,6	Alat operator			16,0					
	Fotografi	8,0	anak	1,3	10,4	Alat foto			12,0	25,0	7,5	32,5		
		2,0	instruktur	1,3	2,6									
	Media surat kabar	8,0	anak	1,3	10,4				12,0	37,0	11,1	48,1		
	2,0	instruktur	1,3	2,6	Alat cetak			12,0						
HALL												200,0	200,0	
												TOTAL	1108,7	

Fasilitas Utama Outdoor

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Manusia		Perhitungan	Total	Jenis Perabot	Kapasitas	Perhitungan(cm)			Total	Jumlah	Sirkulasi	Luas	TOTAL
		Kapasitas													
Area pertanian	Persawahan												700,0	736,6	
	Toilet	5,0	anak	1,1	5,3						5,3	1,6	6,9		
	Ruang kostum	10,0	anak	1,3	13,0							15,6	4,7		20,3
		2,0	instruktur	1,3	2,6			0,5	x	1,5	0,8				
	Ruang alat dan bahan	5,0	anak	1,3	6,5	Rak bahan	1,0					7,3	2,2	9,4	
Area pertambangan	Miniatur kolam												350,0	368,7	

	tambang														
	Ruang kostum	6,0	anak	1,3	7,8							9,1	2,7	11,8	
		1,0	instruktur	1,3	1,3										
	Toilet	5,0	anak	1,1	5,3							5,3	1,6	6,9	
Area pasar nelayan	Miniatur kolam nelayan													450,0	
	Ruang kostum	6,0	anak	1,3	7,8							11,7	3,5	15,2	472,1
		3,0	instruktur	1,3	3,9										
	Toilet	5,0	anak	1,1	5,3							5,3	1,6	6,9	
														TOTAL	1577,4

Fasilitas Penunjang

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Kapasitas		Luas Ruang(m2)	Luas Total(m2)	Sumber	
Foodcourt	Foodcourt	50,0	orang	0,7	32,5	Sumber	
		10,0	pelayan	0,7	6,5	NAD	
		20,0	meja	1,0	20,0	NAD	
		80,0	kursi	0,3	20,0	asumsi	
	Dapur	1,0		42,0	42,0	asumsi	
Cafe	Cafe	22,0	orang	0,7	15,4	asumsi	
		2,0	pelayan	0,7	1,3	asumsi	
		7,0	meja	1,0	7,0	asumsi	
		22,0	kursi	0,3	5,5	asumsi	
		Dapur	1,0		6,0	6,0	asumsi
		Area display	30,0	orang	0,7	21,0	asumsi
		Pujasera	30,0	orang	0,7	21,0	asumsi

Pusat informasi	Pusat informasi	10,0	orang	0,7	6,5	asumsi
Musholla	Musholla	50,0	orang	2,0	100,0	NAD
ATM center	ATM center	5,0	bank	1,5	7,5	asumsi
				TOTAL	437,1	NAD

Fasilitas Servis

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Kapasitas		Luas Ruang(m2)	Luas Total(m2)	
Main entrance	Lobby	3,0	resepsionis	1,1	3,4	Sumber Data
		10,0	tamu	1,1	11,3	NAD
		4,0	petugas tiket	1,1	4,5	NAD
	Ticketing area	20,0	pengunjung	1,0	20,0	NAD
Utilitas	Ruang utilitas	1,0		4,0	6,0	NAD
	Pos jaga	4,0	orang	2,0	8,0	asumsi
	Gudang kebersihan	1,0		6,0	9,0	asumsi
	Gudang barang	1,0		12,0	30,0	asumsi
	Toilet pria	10,0	orang	1,1	10,6	asumsi
	Toilet wanita	10,0	orang	1,1	10,6	NAD
	Ruang genset	1,0		6,0	6,0	NAD
				TOTAL	155,1	

Fasilitas Pengelola

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Kapasitas		Luas Ruang(m2)	Luas Total(m2)	Sumber Data
General Manager(GM)	Ruang kerja GM	1,0	GM	13,4	13,4	Sumber Data
	Ruang kerja sekretaris	1,0	sekertaris	6,7	6,7	NAD
Human Research Development	Ruang kerja manager	1,0	manager	13,4	13,4	NAD
	Ruang kerja sekretaris	1,0	sekertaris	6,7	6,7	NAD
	Ruang kerja staf	5,0	staf	4,5	22,3	NAD
Marketing	Ruang kerja manager	1,0	manager	13,4	13,4	NAD
	Ruang kerja sekretaris	1,0	manager	6,7	6,7	NAD
	Ruang kerja staf	5,0	staf	4,5	22,3	NAD
Administration	Ruang kerja manager	1,0	manager	13,4	13,4	NAD
	Ruang kerja sekretaris	1,0	sekertaris	6,7	6,7	NAD
	Ruang kerja staf	5,0	staf	4,5	22,3	NAD
Public service	Ruang kerja manager	1,0	manager	13,4	13,4	NAD
	Ruang kerja sekretaris	1,0	sekertaris	6,7	6,7	NAD
	Ruang kerja staf	5,0	staf	4,5	22,3	NAD
Accounting and Finance	Ruang kerja manager	1,0	manager	13,4	13,4	NAD
	Ruang kerja sekretaris	1,0	sekertaris	6,7	6,7	NAD
	Ruang kerja staf	5,0	staf	4,5	22,3	NAD
Technical service	Ruang kerja manager	1,0	manager	13,4		NAD

	Ruang kerja sekretaris	1,0	sekertaris	6,7	6,7	NAD
	Ruang kerja staf	5,0	staf	4,5	22,3	NAD
Fasilitas bersama	Ruang rapat	20,0	orang	2,0	40,0	NAD
	Hall	10,0	orang	8,0	80,0	NAD
	Pantry	1,0		14,0	14,0	NAD
	Toilet pria	5,0		1,1	5,3	NAD
	Toilet wanita	5,0		1,1	5,3	NAD
	wastafel	4,0		0,1	0,5	NAD
				TOTAL	528,0	NAD

TOTAL LUASAN	
FASILITAS UTAMA INDOOR	1108,7
FASILITAS UTAMA OUTDOOR	1577,4
FASILITAS PENUNJANG	437,1
FASILITAS SERVIS	155,1
FASILITAS PENGELOLA	528,0
TOTAL	3806,4
TOTAL TERBANGUN	2306,4

Jenis fasilitas	Luas
Area parkir mobil pengunjung	2110,0
Area parkir sepeda motor pengunjung	818,0
Area parkir mobil pengelola	1050,0
Area parkir sepeda motor pengelola	658,0
Area parkir bis	358,0
TOTAL AREA PARKIR	4994,0

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat diketahui bahwa luasan bangunan total yang dibutuhkan yaitu sebesar 2306 m².

Sedangkan luas tanah terpilih yaitu seluas 28000m² di mana lahan digunakan selain untuk aera terbangun juga untuk fasilitas di ruang luar seperti fasilitas bermain outdoor, playground, taman. dan area parkir.

Perbandingan luasan ruang terbangun dengan luasan ruang hijau adalah 12 : 88

Berdasarkan peraturan RDTRK Kota Batu, bahwa KDB yang diperbolehkan pada area setempat yaitu sebesar 40:60 dan bangunan bertingkat maksimal 3 lantai, maka fasilitas Kidz World di Batu ini masih memenuhi peraturan yang berlaku karena perbandingan KDB tidak menyalahi peraturan setempat dan dengan ketinggian bangunan hanya 1 lantai.

C. Kebutuhan Kualitatif Ruang

Tabel 4.12 Kebutuhan kualitatif ruang

FASILITAS UTAMA INDOOR		Pencahayaannya		Pengahawaannya		View		Kebisingan	Spesifikasi Utilitas	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	DL	LD		Saluran Air Bersih	Saluran Air Kotor
Ruang kuliner	Ruang masak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang bahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
Ruang clay	Ruang kreasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Ruang oven	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Ruang batik	Ruang bahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
	Ruang canting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Ruang warna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ruang origami	Ruang pengering	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang bahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang origami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
Ruang simulator	Ruang bahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
	Simulasi pesawat terbang		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Simulasi mobil penambang		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		
Ruang media	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Simulasi kapal laut		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Ruang bahan		<input type="checkbox"/>							
	Fotografi		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		

FASILITAS UTAMA OUTDOOR		Pencahayaannya		Penghawaannya		View		Kebisingan	Spesifikasi Utilitas	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	DL	LD		Saluran Air Bersih	Saluran Air Kotor
	Ruang bahan		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
	Media surat kabar		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
	Ruang bahan		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
	Penyiar radio		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
	Ruang bahan		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
	Media TV		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
	Ruang bahan		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
Area pertanian	Persawahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Ruang alat dan bahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Area pertambangan	Miniatur kolam buatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area pasar nelayan	Kolam nelayan buatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang kostum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

FASILITAS PENUNJANG		Pencahayaannya		Penghawaannya		View		Kebisingan	Spesifikasi Utilitas	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	DL	LD		Saluran Air Bersih	Saluran Air Kotor
Parent lounge	Ruang duduk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Ruang display		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
	Ruang baca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Cafe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Foodcourt	Foodcourt	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ruang P3K	Ruang P3K	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

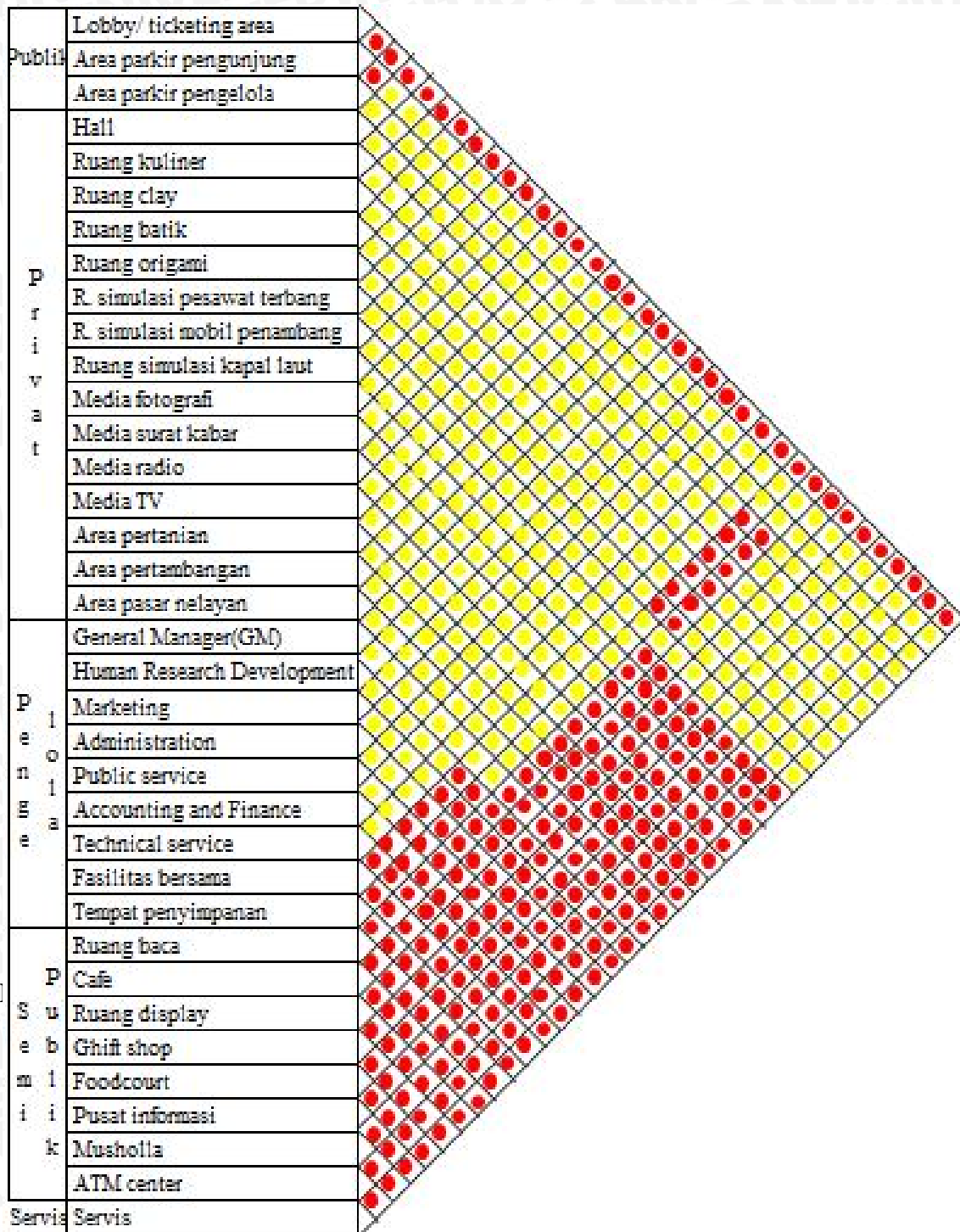
Pusat informasi	Pusat informasi	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Tempat penyimpanan	Tempat penyimpanan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Musholla	Musholla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ATM center	ATM center	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

FASILITAS PENGELOLA		Pencahayaann		Penghawaan		View		Kebisingan	Spesifikasi Utilitas	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	DL	LD		Saluran Air Bersih	Saluran Air Kotor
General Manager(GM)	Ruang kerja GM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Human Research Development	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja staf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Marketing	Ruang kerja manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja staf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Administration	Ruang kerja manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja staf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Public service	Ruang kerja manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja staf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Accounting and Finance	Ruang kerja manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja staf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Technical service	Ruang kerja manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
	Ruang kerja sekertaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Fasilitas bersama	Ruang kerja staf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ruang rapat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lobby	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pantry	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Toilet pria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Toilet wanita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wastafel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

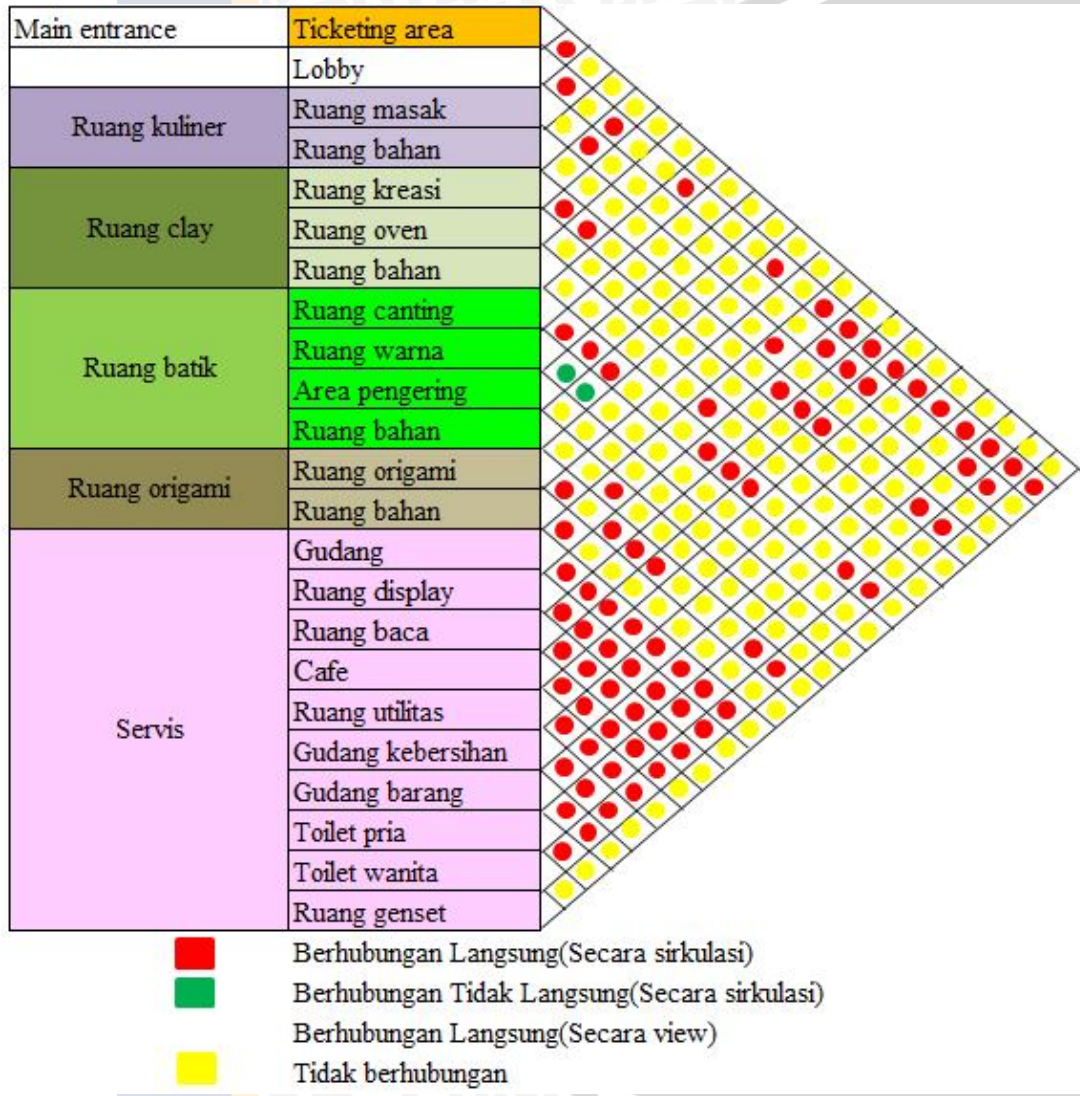
FASILITAS SERVIS		Pencahayaannya		Pengkondisian		View		Kebisingan	Spesifikasi Utilitas	
Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Alami	Buatan	Alami	Buatan	DL	LD		Saluran Air Bersih	Saluran Air Kotor
Main entrance	Lobby	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Ticketing area	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Utilitas	Ruang utilitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Pos jaga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Maintenance	Ruang bahan kebersihan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Ruang bahan barang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Toilet pria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Toilet wanita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Fasilitas umum	Ruang genset	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Parkir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

D. Diagram Hubungan Ruang Makro



- Berhubungan Langsung(Secara sirkulasi)
- Berhubungan Tidak Langsung(Secara sirkulasi)
- Berhubungan Langsung(Secara view)
- Tidak berhubungan

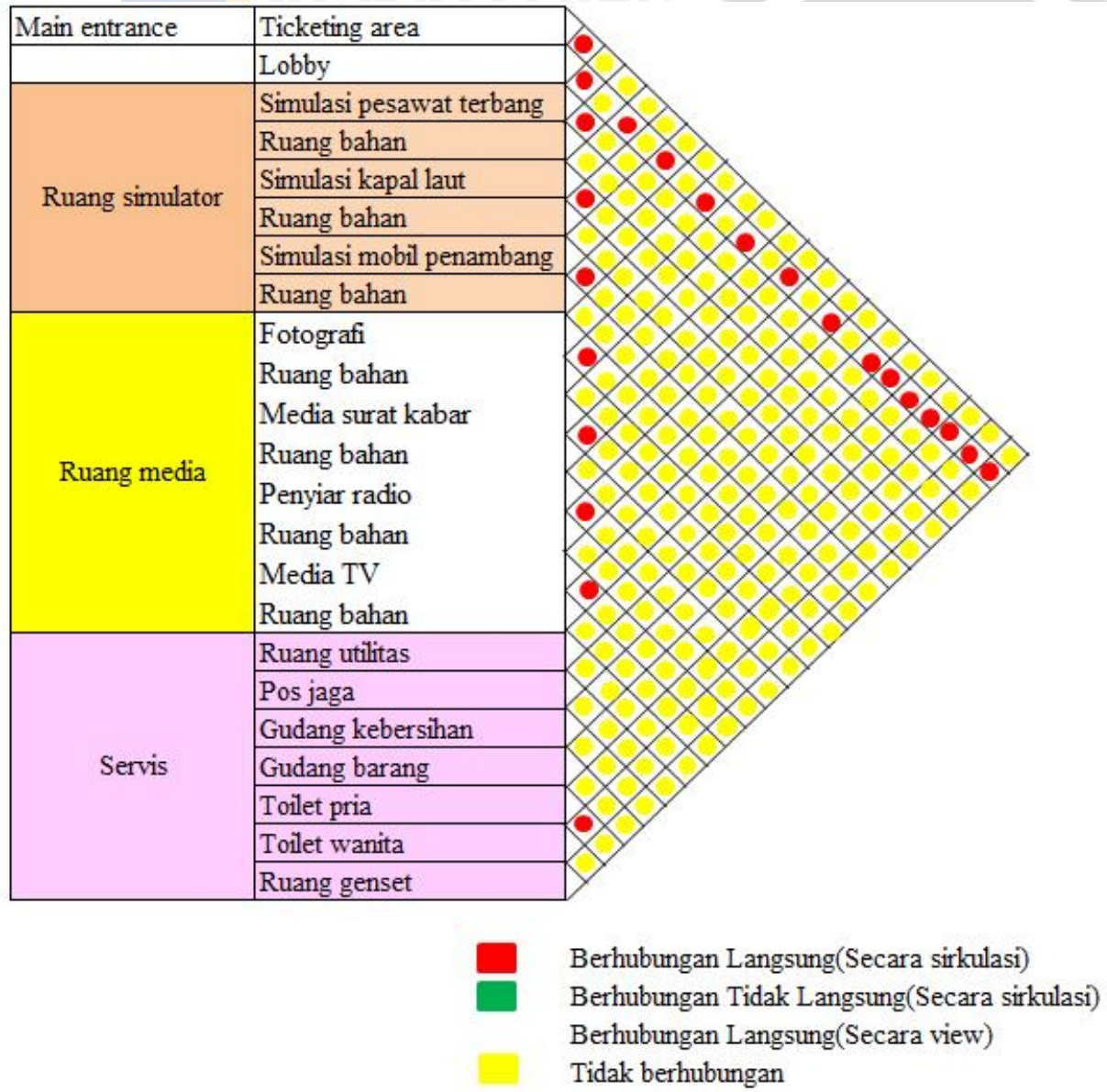
Diagram hubungan ruang fasilitas bermain dan belajar indoor massa Aktif Konstruktif



BRAWIJAYA

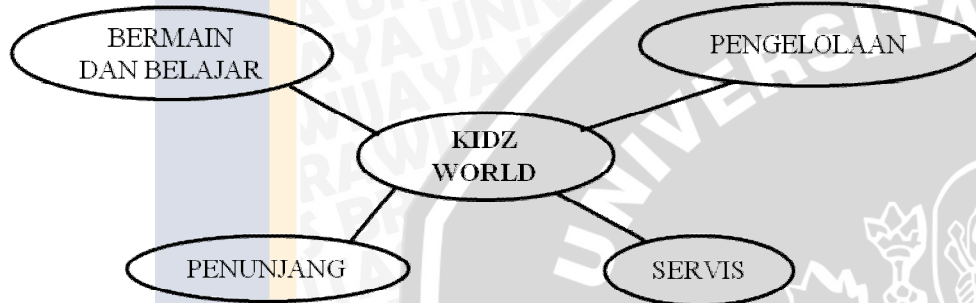


Diagram hubungan ruang fasilitas bermain dan belajar indoor massa *Dramatic Play Role*

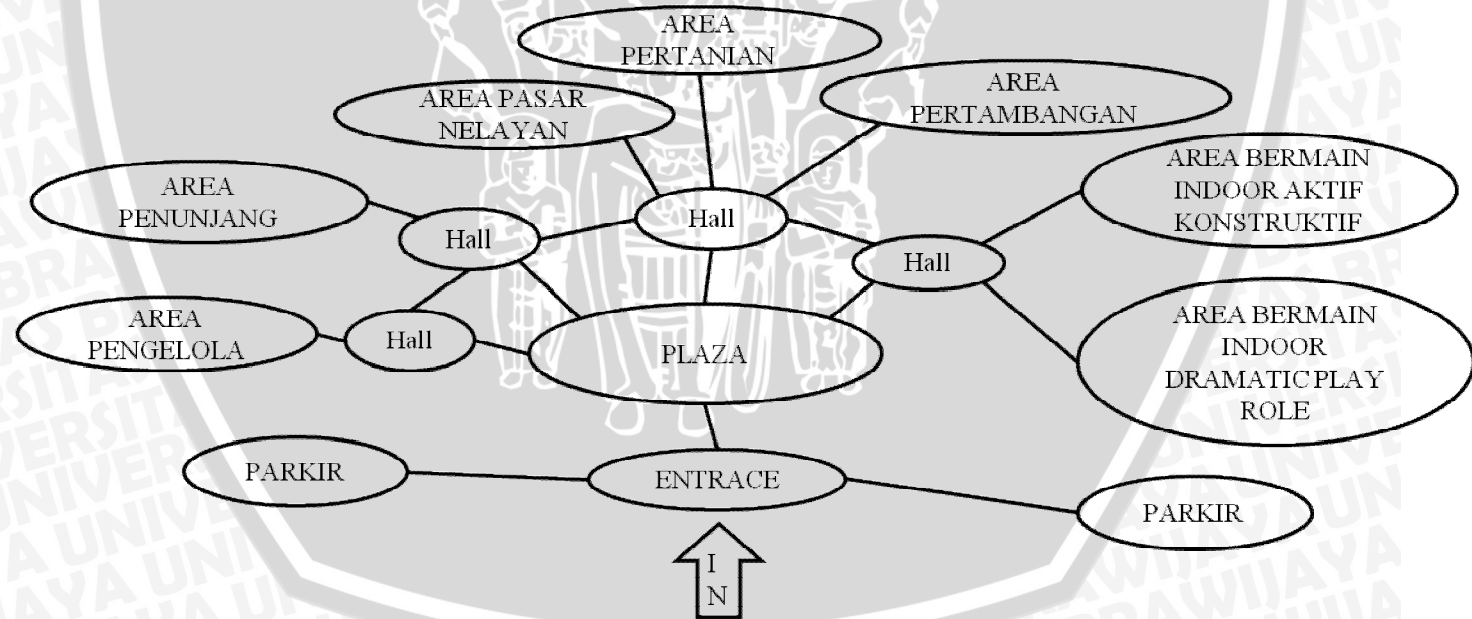


E. Hubungan Ruang

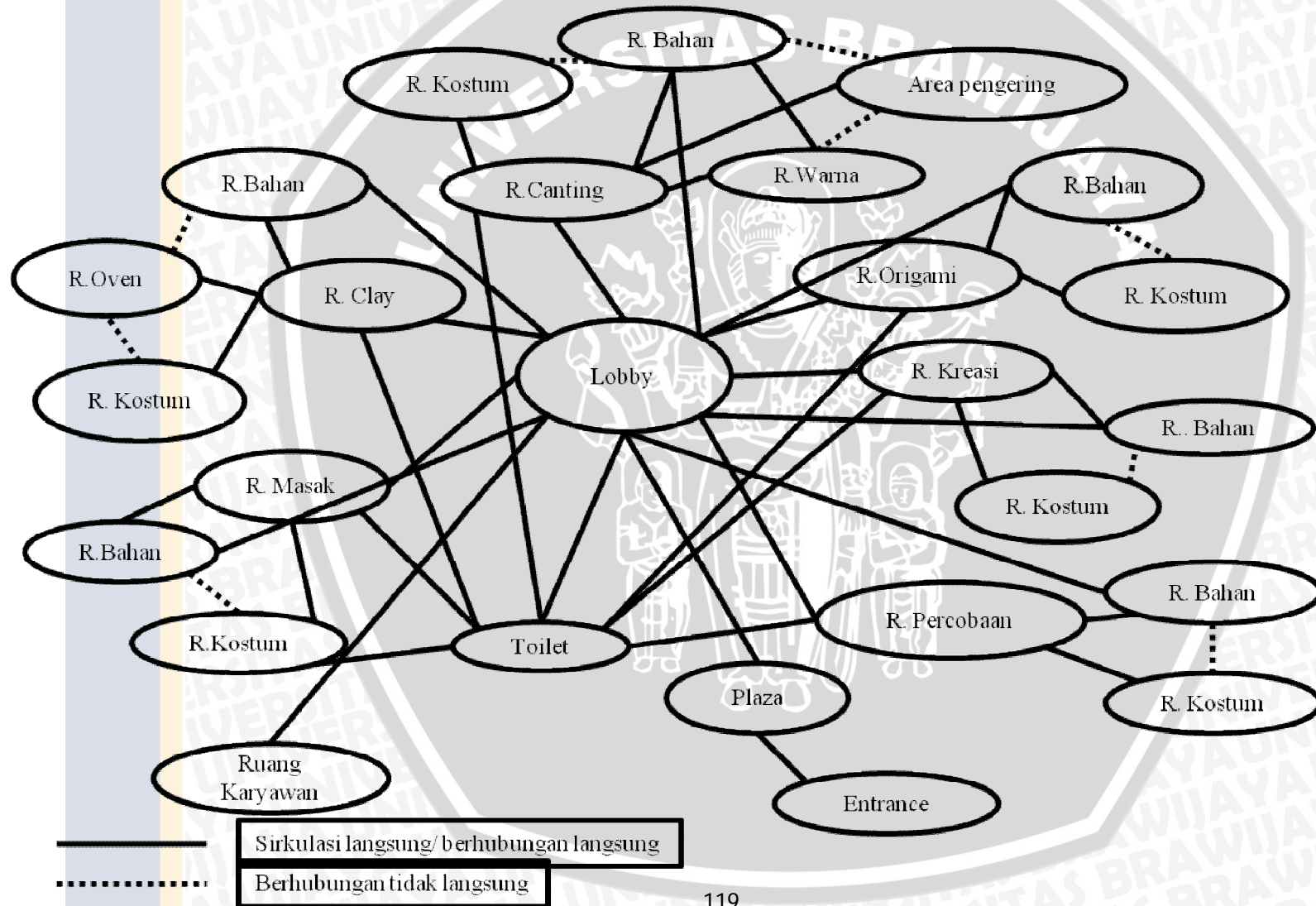
Hubungan Zonifikasi Fungsi Fasilitas Bermain dan Belajar Kidz World Batu



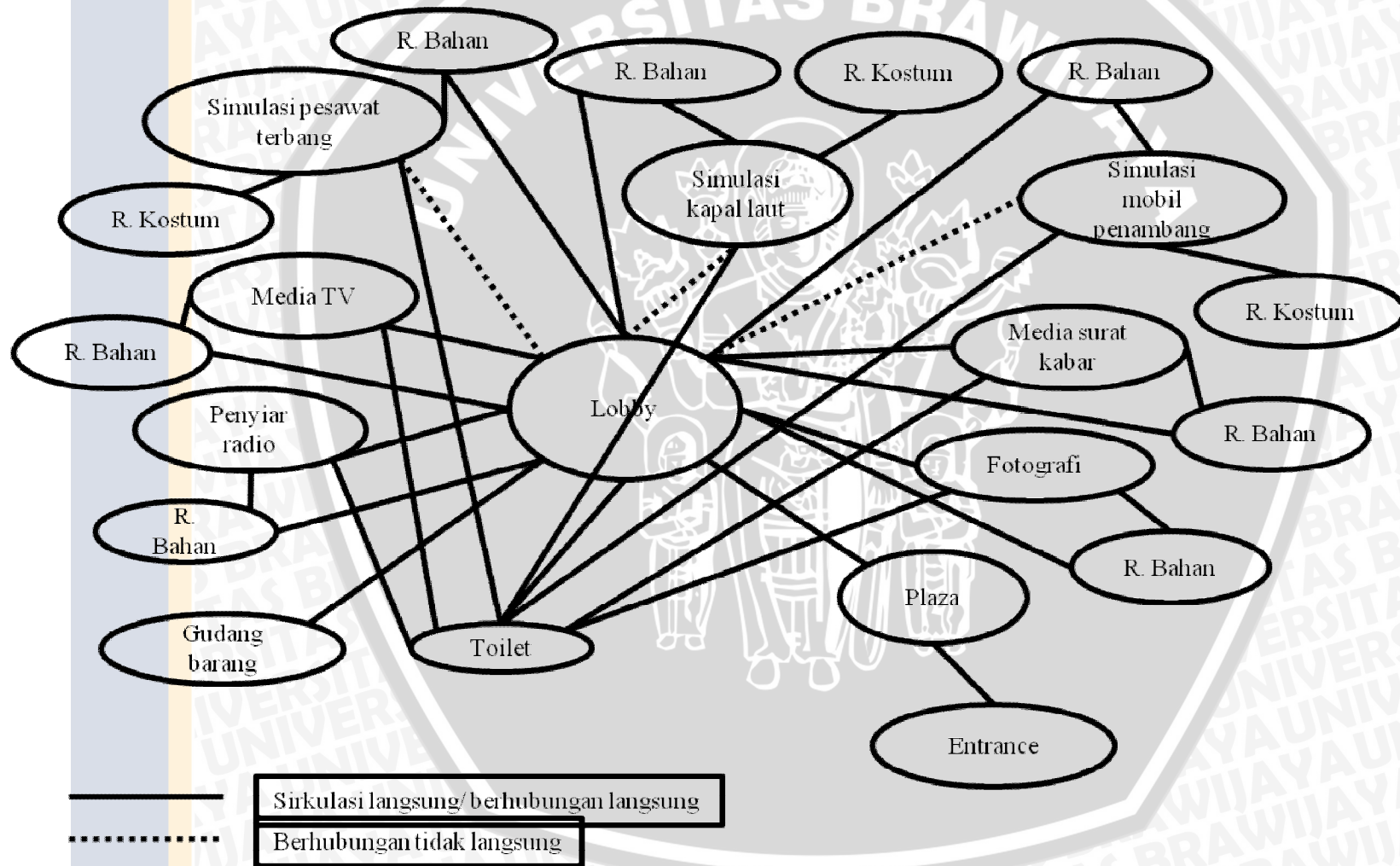
Hubungan ruang makro fasilitas bermain dan belajar



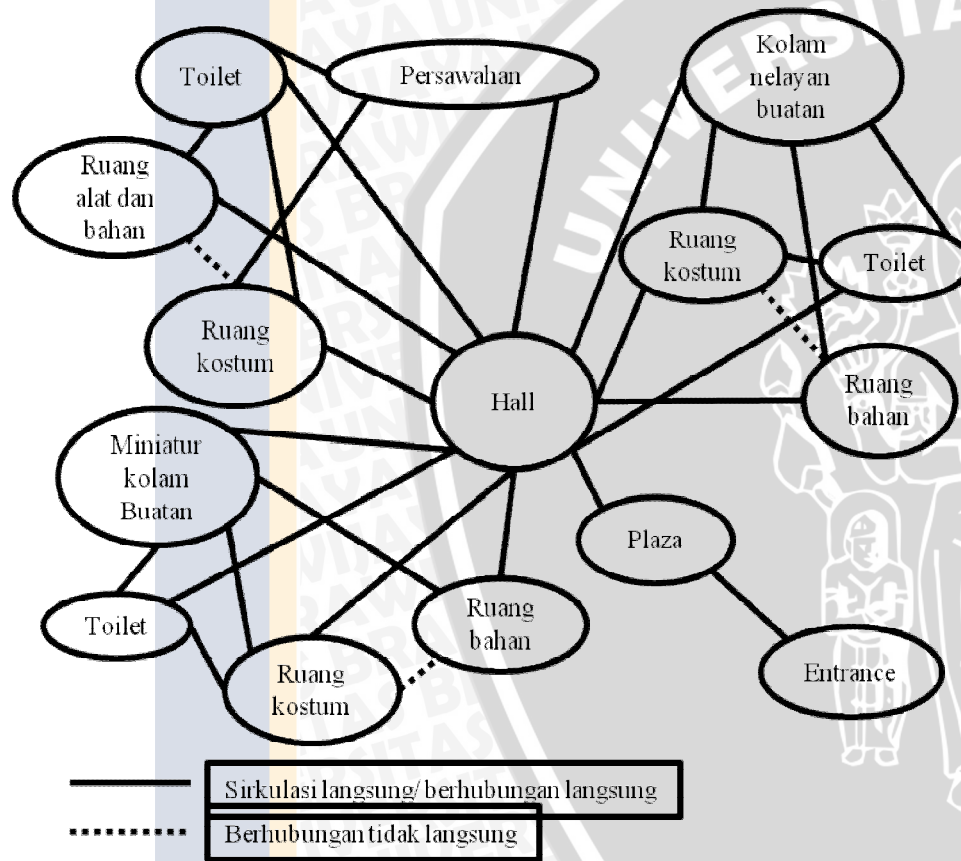
**Hubungan ruang mikro fasilitas
Bermain dan Belajar Indoor Aktif Konstruktif**



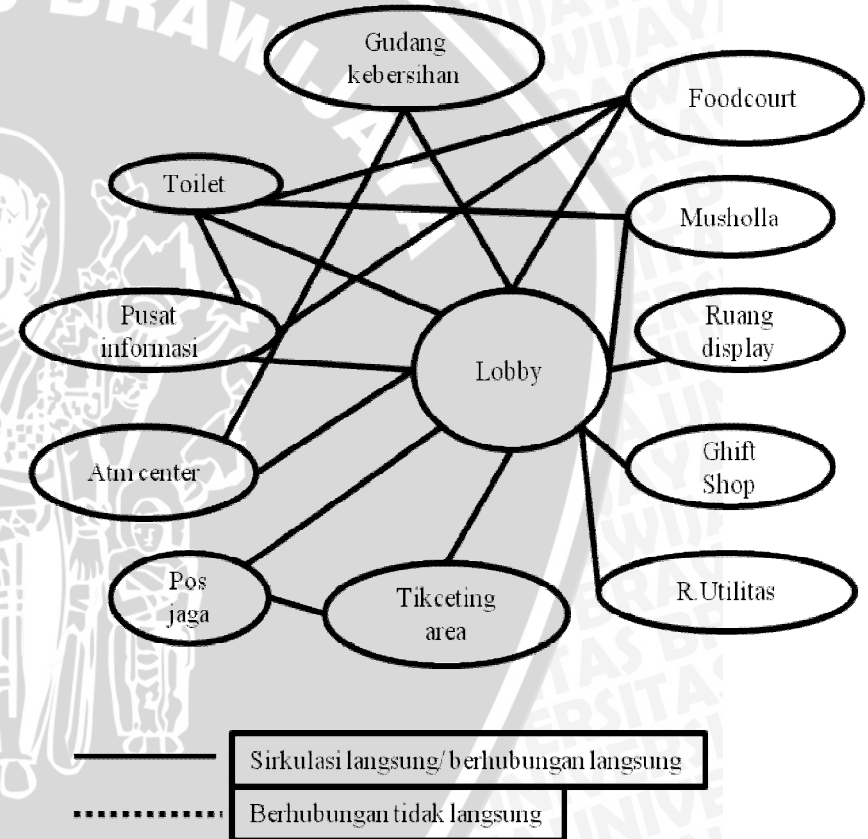
**Hubungan ruang mikro fasilitas
Bermain dan Belajar Indoor Dramatic Play Role**



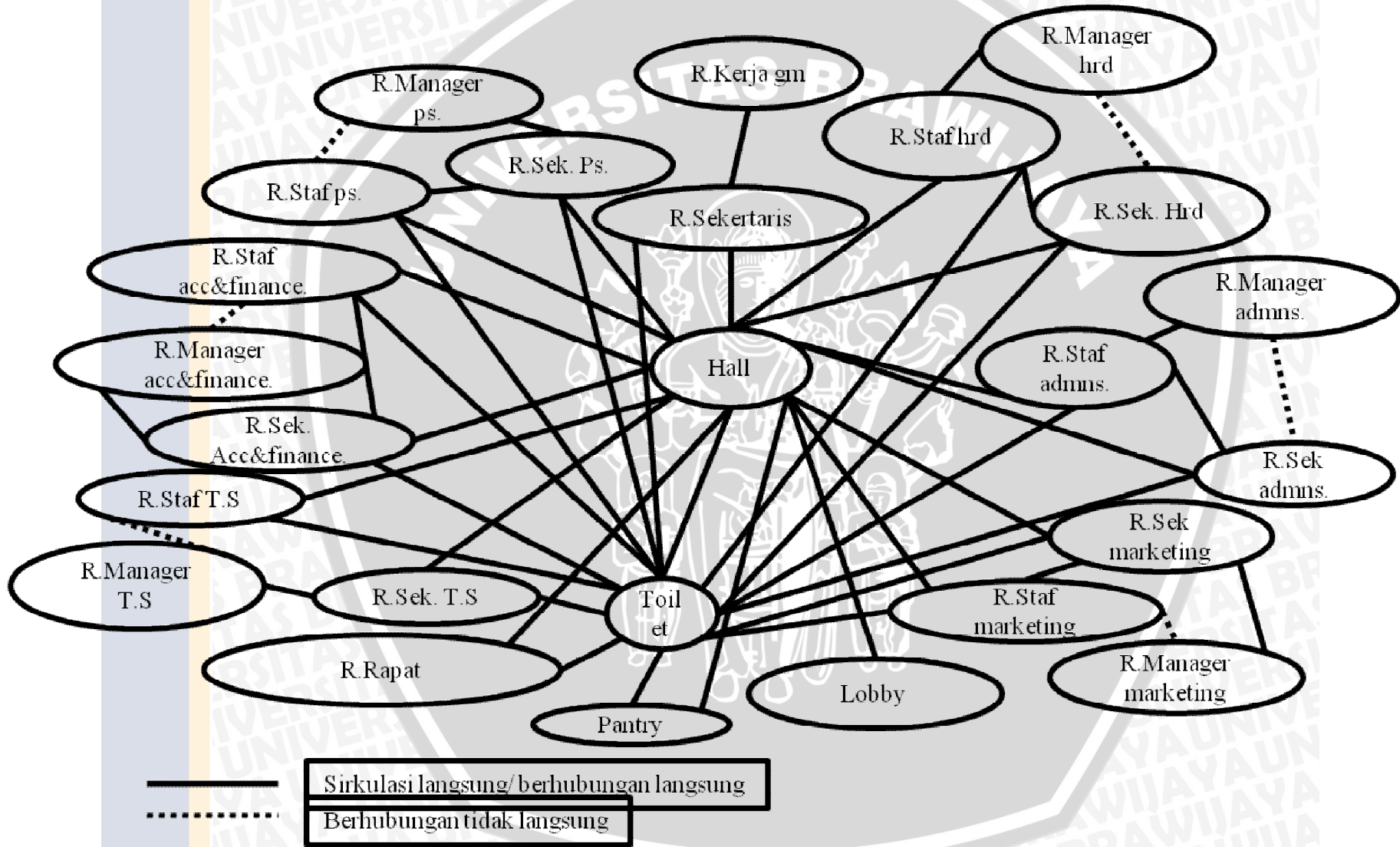
Hubungan ruang makro fasilitas outdoor



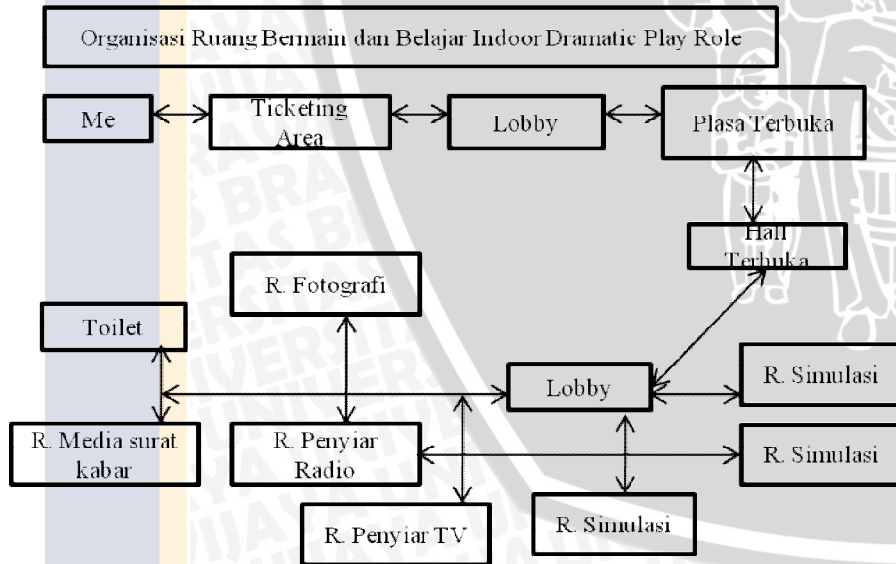
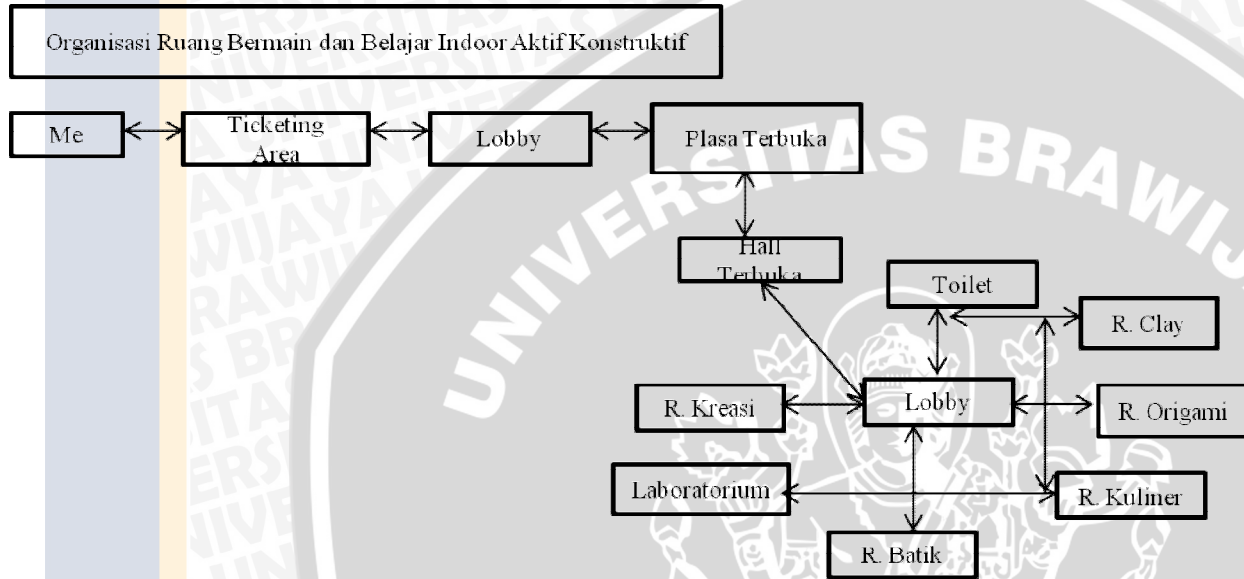
Hubungan ruang mikro fasilitas penunjang

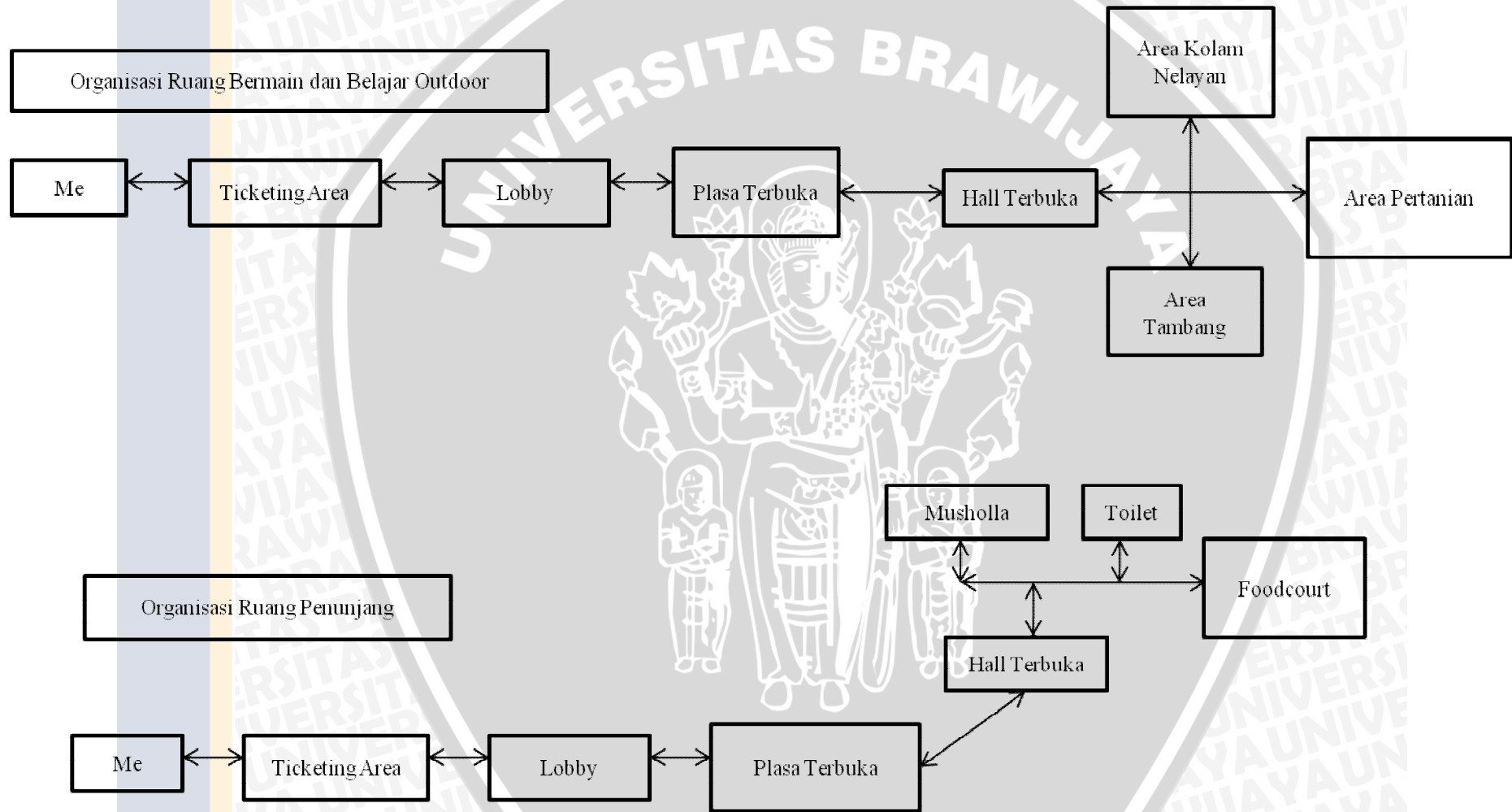


Hubungan ruang fasilitas pengelola

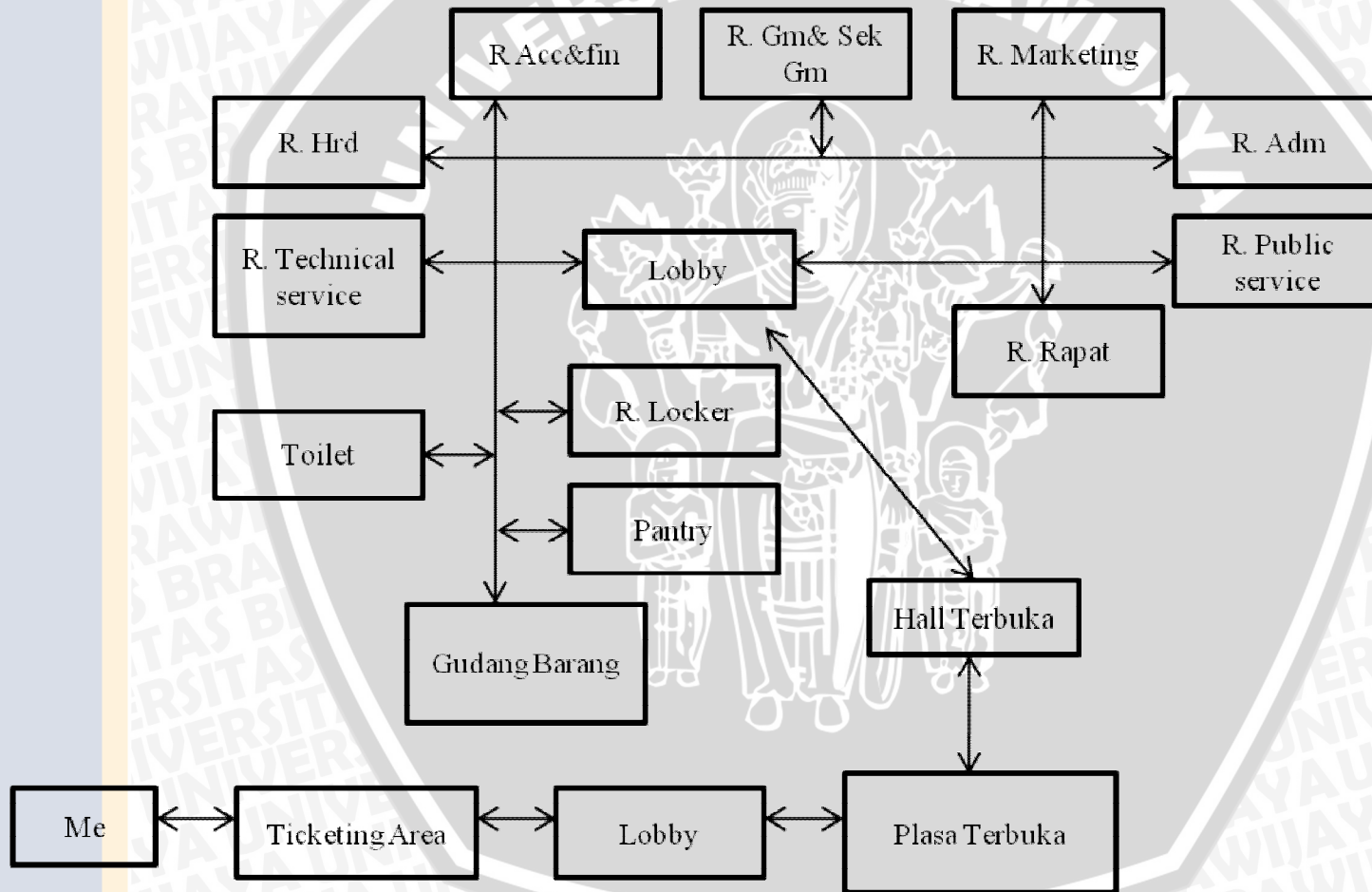


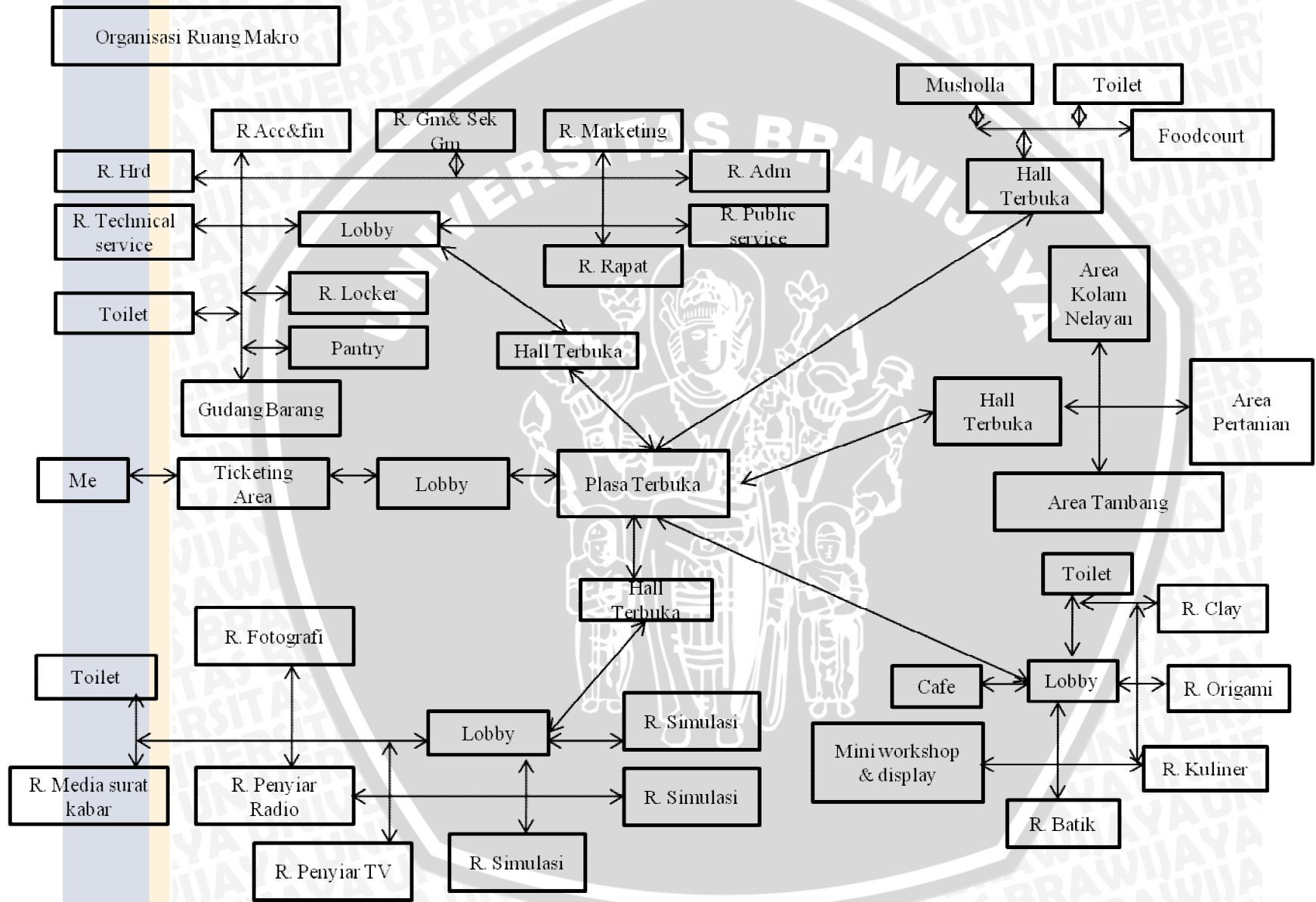
F. Organisasi Ruang





Organisasi Ruang Pengelola

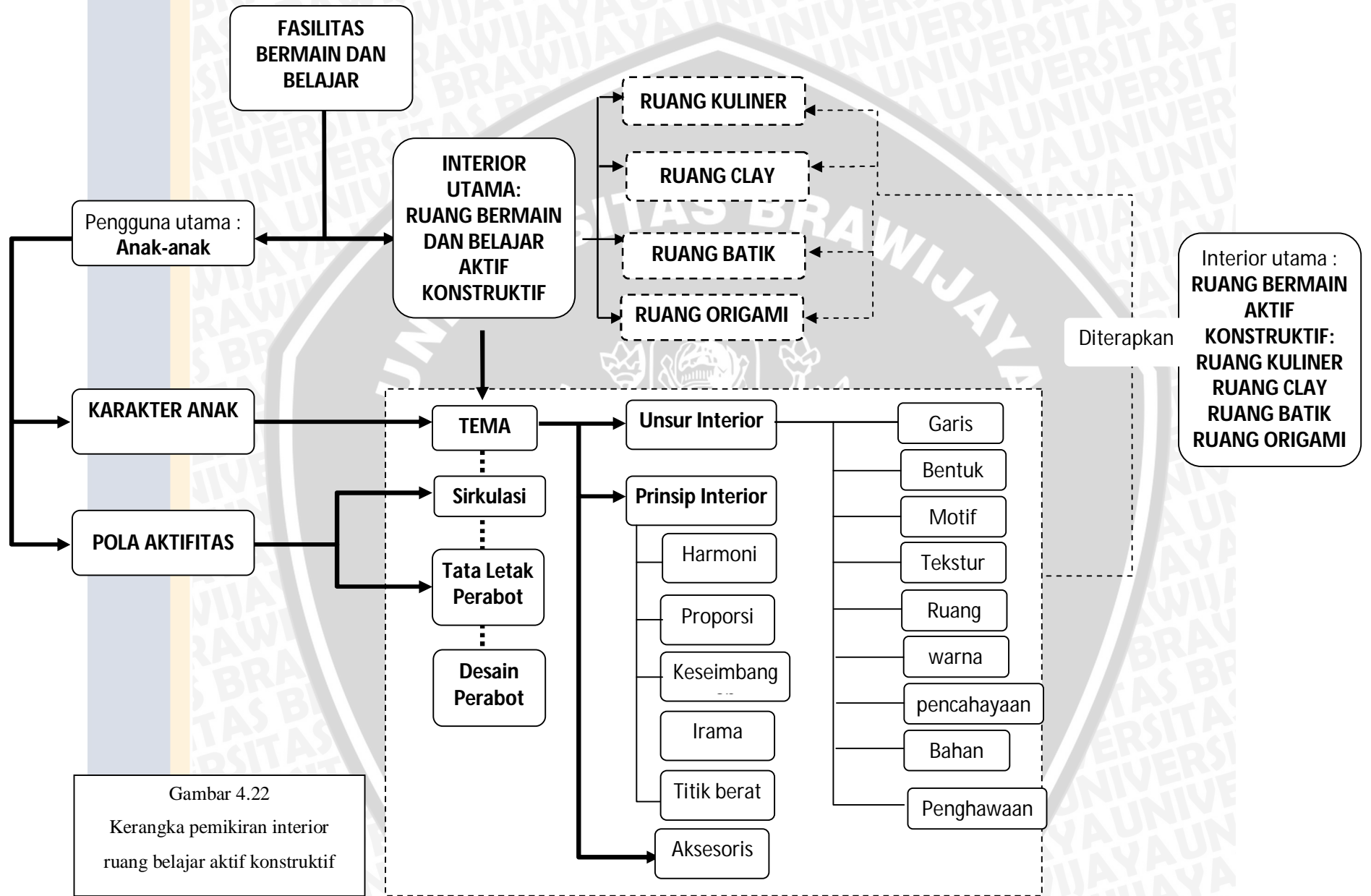




4.4.4 Analisa Interior Ruang Bermain Aktif Konstruktif

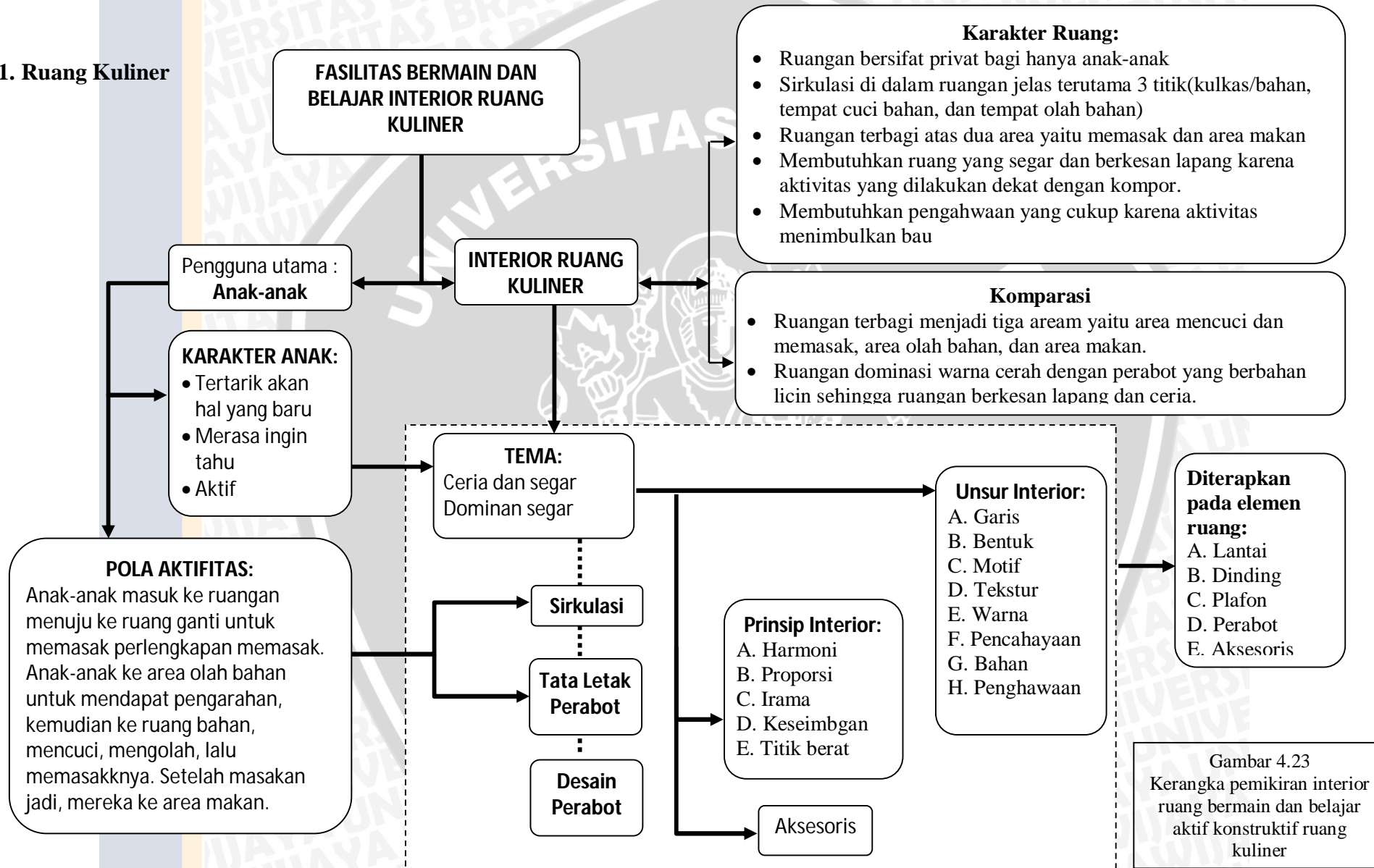
Fasilitas bermain dan belajar Kidz World ini memerlukan pengolahan desain pada interior ruang bermain dan belajar aktif konstruktif secara lebih detail karena masih minimnya desain ruangan yang sesuai dengan karakteristik anak untuk jenis permainan tersebut, selain itu anak-anak yang cenderung lama berada pada ruangan ini sehingga interior ruang harus mendukung agar anak merasa senang dalam dunia mereka, begitu juga dengan danya perabot yang berbeda antar ruang sehingga membedakan interior ruang satu dengan ruang yang lainnya.





Gambar 4.22
Kerangka pemikiran interior ruang belajar aktif konstruktif

1. Ruang Kuliner



Gambar 4.23
 Kerangka pemikiran interior ruang bermain dan belajar aktif konstruktif ruang kuliner

Ruang kuliner merupakan ruang yang digunakan dengan aktivitas memasak bagi anak-anak. Ruang kuliner ini memiliki kapasitas bagi 12 anak. Perbedaan ruang kuliner dengan ruang yang lainnya terutama pada kegiatan yang dilakukan anak, jenis perabot, dan perletakkan perabot sehingga anak-anak merasa senang dan nyaman bermain di dalam ruang. Jenis ruang kuliner ini menggunakan tipe diskusi sehingga anak-anak memasak secara berkelompok dan akan di dampingi instruktur.

a. Tema

Tema ruang kuliner berdasarkan pada karakter anak dan kegiatan anak di dalam ruang yaitu memasak. Anak-anak memerlukan waktu yang cukup lama ketika berada di ruangan ini. Aktivitas yang dilakukan berupa memasak merupakan kegiatan yang membutuhkan kehati-hatian serta merupakan kegiatan aktif sehingga membuat suasana terasa panas. Oleh karena itu ruang kuliner menggunakan tema ceria dan segar dengan dominasi tema segar sehingga memberikan kesan ruangan yang dingin.

b. Sirkulasi

Sirkulasi dalam ruangan yang paling efektif adalah sirkulasi linier. Sirkulasi linier dinilai paling tepat karena kegiatan aktif yang membutuhkan sirkulasi yang cukup luang selain itu kegiatan ini menggunakan tipe diskusi sehingga membutuhkan pengawasan dari instruktur. Dengan pola sirkulasi linier pencapaian dari meja olah bahan dan area pencucian bahan serta penyimpanan bahan menjadi lebih mudah untuk dicapai.

c. Tata Letak Perabot

Perabot ditata secara linier hal ini bertujuan agar anak-anak dapat melihat contoh instruktur selain itu instruktur dapat mengawasi dengan seksama. Tipe diskusi dipilih karena anak-anak memasak dalam jumlah berkelompok. Tipe diskusi merupakan tipe simetris yang berkesan formal, untuk menurunkan kesan tersebut, dapat didukung dengan unsur interior yang lainnya antara lain yaitu permainan garis lengkung, penggunaan warna yang kontras, dan penggunaan motif. Tata letak kulkas sebagai tempat untuk menyimpan bahan, meja cuci/ meja racik, dan meja memasak harus mudah dijangkau pada masing-masing meja. Selain itu tata letak meja memasak yang terdapat kompor tidak menghadap langsung ke jendela yang terbuka berhubungan dengan ruang luar. Perletakkan kompor berpengaruh pada perletakkan filter memasak untuk mengurangi bau, perletakkan filter berada tepat di atas kompor. Selain itu perletakkan kompor tidak menghadap ke dinding sehingga instruktur dapat melihat kegiatan anak-anak meskipun dari jauh dalam menggunakan kompor.

d. Desain Perabot

Perabot area memasak dan menikmati masakan didesain berbeda. Perabot meja untuk memasak didesain tidak portable sehingga tidak dapat dipindahkan. Perabot untuk memasak terdiri dari kompor, oven, blender, dan mixer serta peralatan memasak yang lainnya seperti penggorengan. Kompor, mixer, dan blender terletak diatas meja memasak sedangkan oven terletak di bagian dalam meja memasak. Selain itu juga terdapat filter untuk mengurangi bau dalam ruangan yang berada tepat diatas kompor.

Perabot pada area menikmati hidangan terdapat meja dan kursi makan yang di desain secara portable sehingga dapat dipindahkan. Selain itu juga terdapat lemari untuk penyimpanan alat makan. Keseluruhan desain perabot ini memperhatikan faktor aergonomis sehingga perabot menyesuaikan antropometri dan karakter anak agak anak-anak senang dan nyaman dalam beraktivitas.

e. Unsur desain interior

- **Garis**

Tema ruang ceria dan segar dengan dominasi segar diperkuat dengan menggunakan garis lengkung, selain itu ditambahkan horisontal dengan intensitas rendah untuk mendukung kesan ruang rendah yang sesuai bagi anak-anak.

- **Bentuk**

Jenis bentuk dasar yang digunakan pada ruang kuliner adalah bentuk lengkung sehingga kesan ceria menjadi dominan namun akan dikombinasikan dengan bentuk lurus agar tidak monoton.

- **Motif**

Motif yang mendukung kesan ceria adalah motif-motif dua dimensi, yang berupa komposisi dari garis-garis warna, motif tiga dimensi dimunculkan dari adanya bentukan-bentukan perabot hal ini bertujuan agar ruangan tidak menjadi kacau karena terlalu ramai dengan motif tiga dimensi.

- **Tekstur**

Ruangan dengan kesan ceria lebih condong menggunakan tekstur halus yang memberi kesan luas pada ruangan, selain itu dengan menggunakan tekstur halus akan semakin mempertajam unsur interior yang lainnya.

- **Warna**

Ruang dengan fungsi kuliner yang sesuai dengan karakteristik anak-anak memiliki tema yang sesuai yaitu memunculkan kesan ceria dan segar, namun kesan yang

dominan adalah ruangan yang berkesan segar sehingga membuat ruangan tidak menjadi berkesan panas. Skema warna yang mendukung dan memberikan kesan ceria dan segar adalah skema warna yang menunjukkan tingkat kontras yang tinggi yaitu skema warna triadik, analogus loncat satu tanpa kontras, analogus loncat satu dengan kontras, komplementer, komplementer terbelah, dan komplementer ganda. Skema warna ini dapat dicapai dengan menggunakan pemilihan warna yang memiliki unsur warna dingin, seperti warna hijau dan biru untuk memperkuat kesan segar dan warna kuning dan orange untuk mendukung kesan ceria.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan yang digunakan dalam ruang kuliner adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari sinar matahari yang masuk ke dalam ruang melalui jendela untuk mengurangi cahaya matahari yang menyilaukan yang masuk ke dalam ruang, dapat digunakan jenis kaca transparan. Pencahayaan buatan berdasarkan daerah yang diterangi menggunakan penerangan umum/ merata dan penerangan setempat untuk semakin membantu pencahayaan, penerangan setempat ini diletakkan berada di atas meja masak. Berdasarkan cara penerangannya ruang ini menggunakan penerangan setengah tidak langsung yang menggunakan lampu tanam dan penerangan tidak langsung dengan menggunakan gantung.

- **Akustik**

Akustik dalam ruang digunakan untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari luar kelas maupun untuk meredam suara yang timbul dari dalam kelas itu sendiri yang dapat mengganggu berlangsungnya kegiatan bermain dan belajar. Penggunaan dinding masif dapat mereduksi suara yang berasal dari luar ruangan, sedangkan dalam ruangan tidak membutuhkan penanganan akustik secara khusus karena kegiatan tidak menimbulkan suara bising yang berlebihan. Namun, dalam ruangan tetap dapat menggunakan plafon akustik.

- **Bahan**

Sesuai dengan tema ceria dinamis dengan dominasi ceria yang ingin dicapai, bahan untuk interior ruang yang digunakan berupa bahan kayu-kayuan yang digunakan pada perabot, lantai, dinding, dan plafon, yang dikombinasi dengan menggunakan fabrikasi.

- Penghawaan

Penghawaan alami digunakan di dalam ruangan untuk membantu dalam sirkulasi udara dalam ruang mengingat kegiatan yang dilakukan adalah memasak, selain dengan penghawaan alami, juga digunakan penghawaan buatan AC.

f. Prinsip-prinsip desain interior

- Harmoni

Tema yang ingin dicapai dalam ruangan adalah ceria dinamis dominasi ceria, maka harmoni dalam ruangan dapat dicapai dengan perulangan yang tidak monoton dari unsur garis lengkung dan warna ceria dengan variasi warna netral seperti putih, coklat, dan hitam.

- Proporsi

Proporsi dalam ruang dapat tercapai dengan ukuran perabot yang tidak terlalu besar sesuai dengan antropometri anak dengan jumlah yang tidak terlalu banyak sesuai dengan kapasitas anak dalam ruangan dengan ukuran ruang yang sesuai kapasitas perabot dan manusia serta didukung dengan warna cerah dan tekstur licin sehingga memberikan kesan luas dan ringan.

- Keseimbangan

Keseimbangan asimetris sesuai untuk ruang dengan dominasi tema segar dengan perpaduan kesan ceria. Meskipun perletakan perabot menggunakan penataan simetris yang cenderung membentuk keseimbangan bersifat formal, namun kesan formal dapat diturunkan dengan penggunaan dominasi garis lengkung, warna-warna yang kontras, dan permainan motif agar kesan ceria dan dominasi kesan segar tetap dapat tercapai sehingga keseimbangan yang terlihat secara keseluruhan adalah keseimbangan asimetris.

- Irama

Irama dalam ruang dapat tercapai dengan adanya garis yang tidak terputus pada ketinggian perabot, perulangan yang tidak monoton dari unsur bentuk yang terdapat pada bentuk kursi dan lampu gantung, gradasi, dan pergantian yang dapat ditunjukkan pada motif dua dimensi dengan besaran warna yang diulang-ulang.

- Titik Berat

Titik berat dalam ruang dapat tercapai melalui perulangan bentuk lampu gantung yang diletakkan di atas meja masak yang memiliki perulangan bentuk pada masing-masing meja, permainan motif dua dimensi pada dinding juga dapat dijadikan sebagai

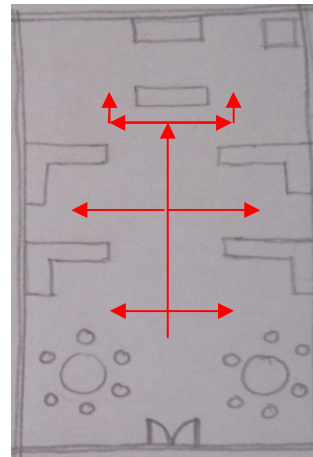
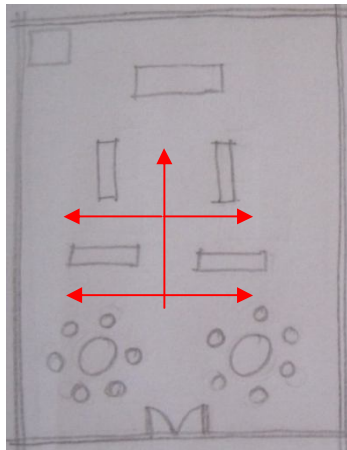
salah satu titik berat dalam ruangan yang berupa gambar-gambar bahan makanan maupun gambar motif lainnya.

g. Aksesoris

Aksesoris yang ada dalam ruang berupa alat-alat memasak seperti kompor, blender, mixer, dan alat-alat masak yang terletak di atas meja masak. Selain itu juga terdapat aksesoris yang berupa imitasi masakan yang dipajang dekat dengan jendela dari hall, dan dekat dengan meja makan sehingga anak-anak tertarik akan hiasan mainan yang menyerupai makanan tersebut.

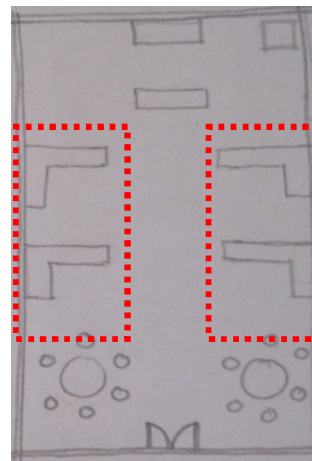
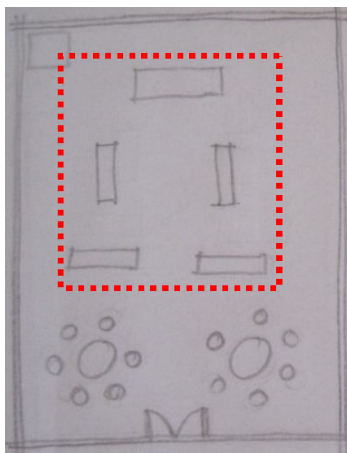


Sirkulasi



Sirkulasi dalam ruangan linier untuk memudahkan pencapaian dan tidak membingungkan

Tata Letak Perabot



Tata letak perabot untuk memasak diletakkan di tengah ruangan

Tata letak perabot untuk memasak diletakkan menempel pada dinding ruangan



KIDZ WORLD DI BATU

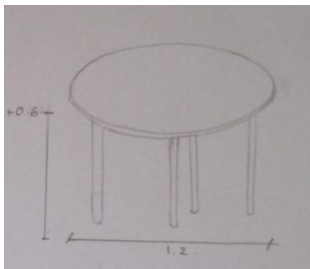
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

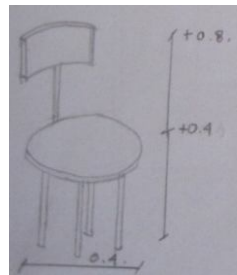
Gambar 4.24
Analisa sirkulasi dan
tata letak perabot



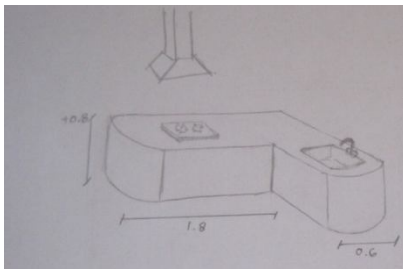
Desain Perabot



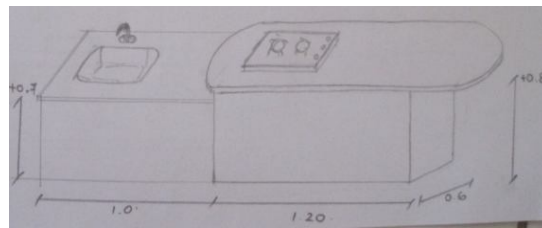
Meja makan:
d=1,2 m
t= 0,6 m



Kursi makan:
l=0,4 m
t= 0,4 m



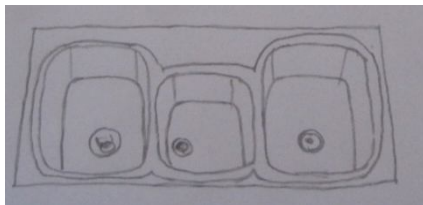
Meja masak:
p=2,4 m
l= 0,6 m
t= 0.7 m



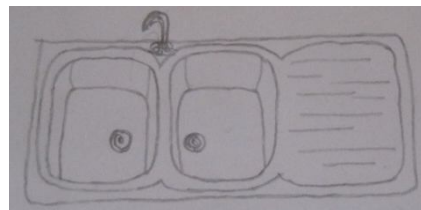
Meja masak: p=1,2 m
l= 0,6 m
t= 0.7 m

Meja cuci:
p=1,0 m
l= 0,6 m
t=0,6 m

Terdapat perbedaan ketinggian agar makanan tidak terkena cipratan air.



Kitchen zink yang berupa 3 tempat cuci tanpa ada tempat pengering



Kitchen zink yang berupa 2 tempat cuci dan 1 tempat pengering



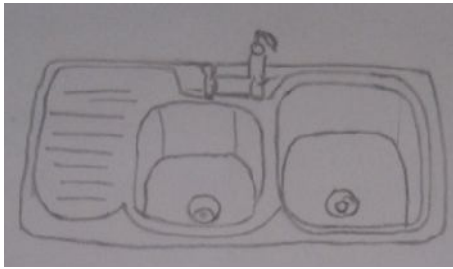
KIDZ WORLD DI BATU

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

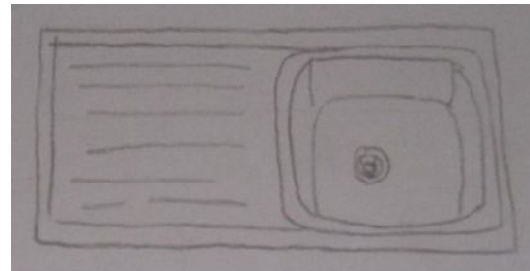
Judul Gambar:

Gambar 4.25
Analisa Desain
perabot

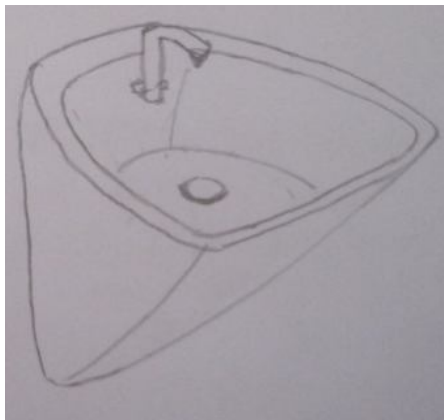
Desain Perabot



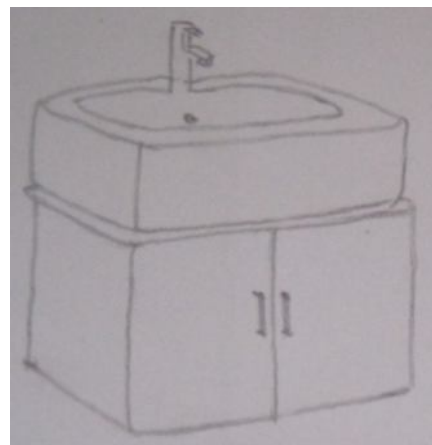
Kitchen zink yang berupa 2 tempat cuci dengan ukuran yang berbeda dan 1 tempat pengering



Kitchen zink yang berupa 1 tempat cuci dan 1 tempat pengering



Washtafel dengan bentukan bersudut segitiga dan langsung menempel pada dinding, dengan bentuk yang tidak seperti wastafel pada umumnya, namun melihat kebiasaan anak, bentukan seperti ini tidak lebih tidak aman dibandingkan dengan yang menumpu pada lemari.



Washtafel dengan bentukan bersudut halus lebih aman bagi anak-anak dan juga lebih aman karena menumpu pada lemari



KIDZ WORLD DI BATU

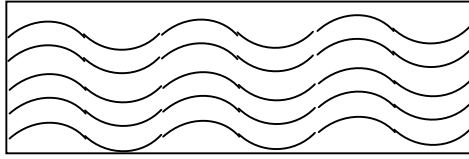
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

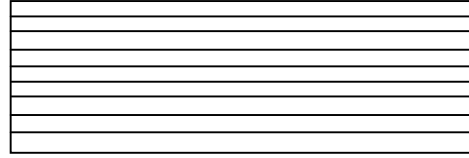
Gambar 4.26
Analisa Desain
perabot



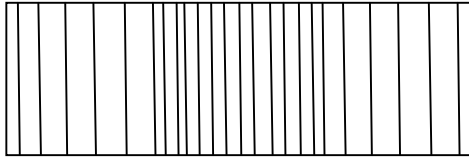
Garis



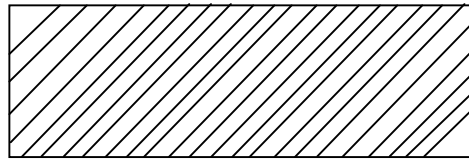
Garis lengkung memperkuat kesan ceria dalam ruangan



Garis horizontal emmebrikan kesan ruang yang melebar dan restenang

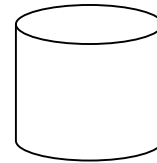
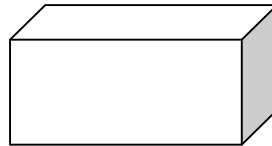
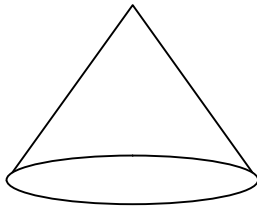


Garis vertikal memberikan kesan ruangan yang meninggi dan resmi



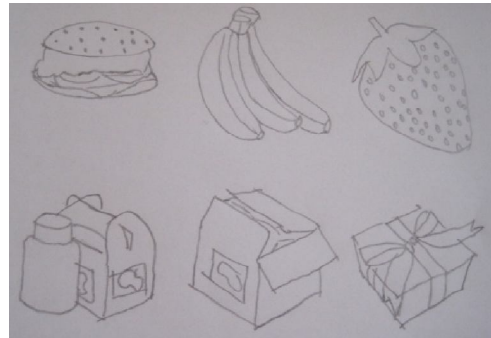
Garis diagoonal memberikan kesan ruangan yang atraktif

Bentuk



Bentuk lengkung memperkuat kesan ceria dan bentuk persegi memberikan efektofifitas pada ruangan

Motif



Motif berupa gambar makanan dan buah-buahan yang disukai anak-anak.



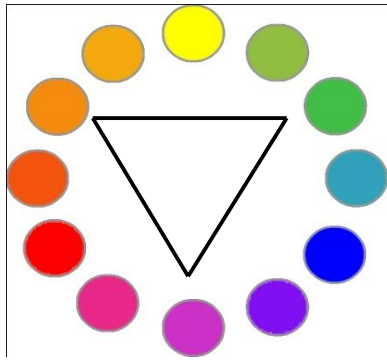
KIDZ WORLD DI BATU

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

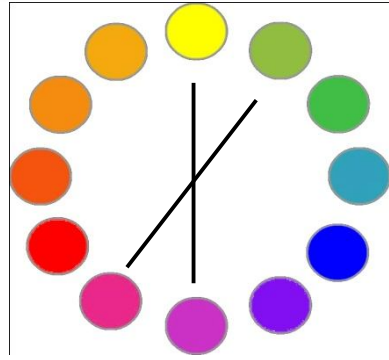
Judul Gambar:

Gambar 4.27
Analisa garis, bentuk,
dan motif

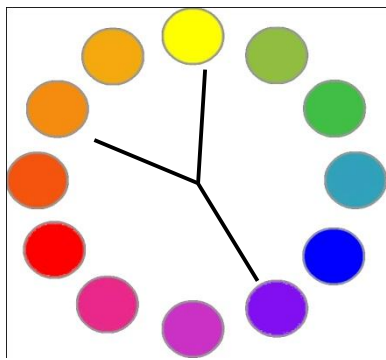




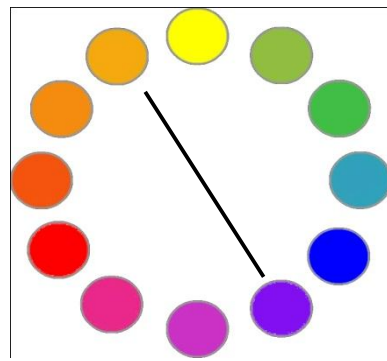
Triadik:
Orange, hijau, ungu



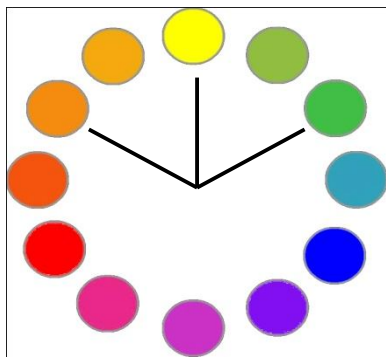
Komplementer ganda:
Kuning, hijau kuning, ungu, ungu merah



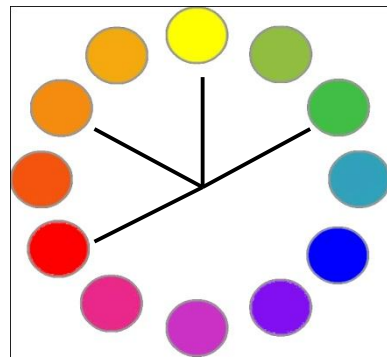
Komplementer terbelah:
Orange, kuning, ungu biru



Komplementer:
Orange kuning, ungu biru



Analogus loncat 1 tanpa kontras:
Orange, kuning, hijau



Analogus loncat 1 dengan kontras:
Orange, kuning, hijau, merah



KIDZ WORLD DI BATU

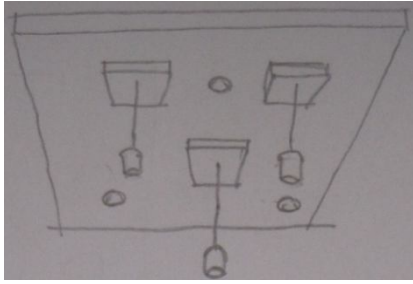
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

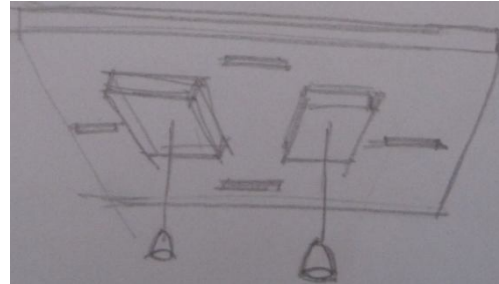
Gambar 4.28
Analisa warna



Pencahayaan

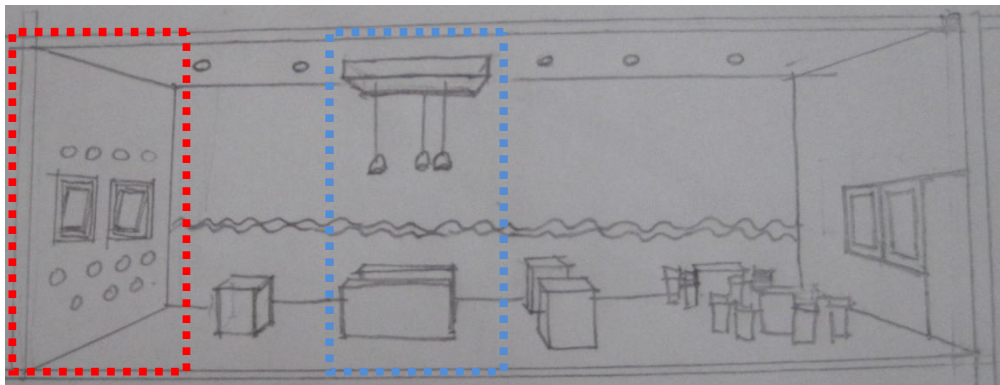


Pencahayaan umum menggunakan lampu tanam, lampu ini lebih membentuk bayang karena terdapat di dalam plafon, sedangkan pencahayaan khusus menggunakan lampu gantung dengan perbedaan ketinggian plafon



Pencahayaan umum juga dapat menggunakan lampu TL biasa agar pencahayaan menyebar ke seluruh ruangan, namun jenis lampu ini kurang memberikan nilai estetika dalam ruangan, dan pencahayaan khusus menggunakan lampu gantung.

Titik berat



Titik berat terletak pada meja memasak yang diperkuat dengan permainan lampu gantung dan tinggi rendah plafon

Titik berat dapat juga terletak pada area instruktur yang diperkuat dengan permainan motif dan kontras dinding



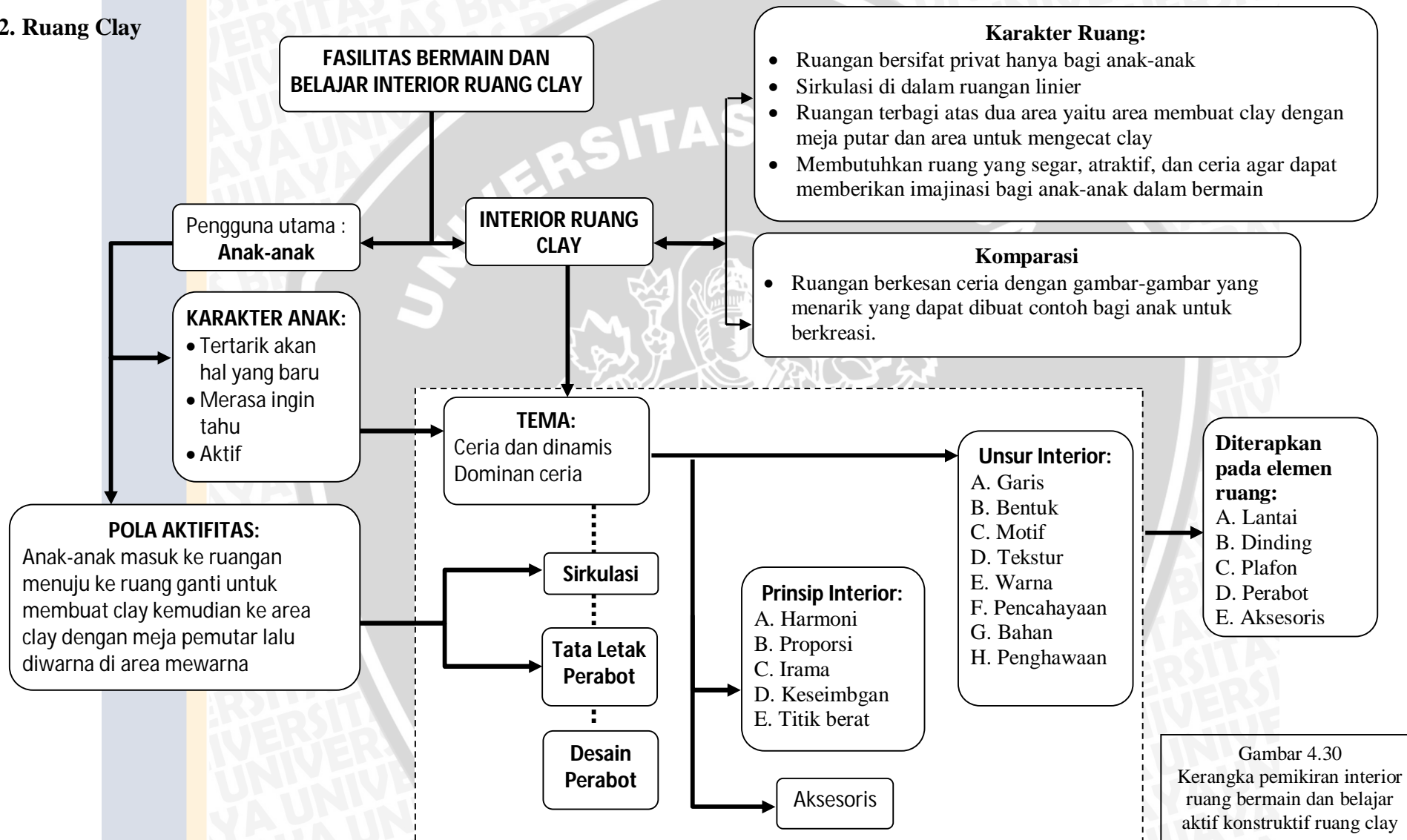
KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.29
Analisa pencahayaan
dan titik berat

2. Ruang Clay



Gambar 4.30 Kerangka pemikiran interior ruang bermain dan belajar aktif konstruktif ruang clay

Ruang clay digunakan sebagai ruang dengan aktivitas untuk membuat clay atau keramik. Ruang clay ini berkapasitas untuk 12 anak. Kekhususan ruang clay ini semua aktivitas dilakukan secara individu, sehingga dibutuhkan ruang yang mampu menunjang anak-anak dalam beraktivitas yang dapat membuat mereka merasa senang dan nyaman di dalam ruangan. Karakter ruang yang ingin dimunculkan adalah ruangan yang mampu memberikan inspirasi bagi anak-anak sehingga anak-anak dapat berpikir kreatif untuk menghasilkan desain keramik yang sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu ruangan juga mampu membuat mereka untuk fokus dengan apa yang mereka kerjakan, sehingga perhatian mereka tidak terpecah karena hal yang lainnya. Berdasarkan hal tersebut tema yang sesuai untuk ruang clay adalah ceria dan dinamis dengan dominasi ceria. Metode belajar pada ruang ini adalah dengan pemberian contoh dari instruktur.

a. Tema

Tema ruang clay berdasarkan karakter anak pada usia 6-12 tahun dengan kegiatan yang aktif yang sesuai adalah dengan menggunakan tema ceria. Berdasarkan sifat kegiatannya yang memerlukan kreativitas sehingga memerlukan ruang yang memberikan inspirasi dan dapat membuat anak untuk berfikir sehingga tema dinamis dapat mencerminkan jenis kegiatan tersebut. Tema ceria dinamis dengan dominasi ceria ditunjukkan melalui beberapa unsur interior.

b. Sirkulasi

Sirkulasi ruang yang sesuai untuk clay adalah dengan menggunakan sirkulasi linier. Sirkulasi ini sesuai dengan metode pengarahan yang menggunakan cara percontohan atau demonstrasi. Pola radial dapat membantu kegiatan berlangsung secara efektif.

c. Tata Letak Perabot

Tata letak perabot ditata secara linier sentral dengan menghadap ke arah satu pusat yang merupakan tempat untuk instruktur memberi contoh. Tipe penataan seperti ini dipilih, karena anak-anak bermain secara individu dengan melihat contoh yang dilakukan oleh instruktur. Tipe ini merupakan tipe simetris namun dapat dimbangi dengan desain bentukan lengkung dan penggunaan warna yang kontras untuk menurunkan kesan resmi. Perabot yang berupa meja putar diletakkan di bagian tepi ruang dengan pola central menuju ke pusatnya yang berupa meja instruktur dan meja untuk mengecat keramik. Selain itu pada area tersendiri terdapat ruang untuk membakar keramik dengan menggunakan oven.

d. Desain Perabot

Perabot di desain portable dan ringan sesuai karakteristik anak. Perabot yang ada berupa meja,kursi,meja putar. Perabot-perabot ini didesain sesuai dengan karakteristik dan ukuran anak-anak. Meja putar digunakan secara individu oleh tiap-tiap anak dan juga terdapat meja yang digunakan secara bersama untuk mengecat clay hasil karya mereka.

e. Unsur desain interior

- **Garis**

Tema ruang yang dominan ceria didominasi oleh garis lengkung dengan sedikit unsur garis diagonal untuk memberiakan unsur dinamis.

- **Bentuk**

Bentuk dasar yang digunakan pada ruang clay adalah bentuk lengkung, namun untuk mengurangi kesan monoton dapat dikomboansi dengan bentuk bersudut.

- **Motif**

Motif yang mendukung kesan ceria dan dinamis dengan dominasi ceria adalah motif 2 dimensi yang berupa bentuk gambar-gambar yang dapat memberikan inspirasi bagi anak-anak dalam berkreasi untuk menghasilkan, selain itu juga terdapat motif 3 dimensi yang berupa wujud hasil karya clay.

- **Tekstur**

Ruang dengan kesan ceria sesuai dengan penggunaan tekstur halus yang aman bagi anak-anak. Selain itu tekstur halus mempermudah dalam menjaga kebersihan dalam ruang mengingat kegiatan belajar dan bermain dalam ruang berhubungan dengan tanah liat yang dapat menyebabkan kotoranya ruang.

- **Warna**

Ruang dengan fungsi sebagai ruang clay yang menggunakan tema ceria dan dinamis dengan dominasi ceria ini memunculkan kesan ruang yang dapat membantu dan merangsang anak dalam beraktivitas. Warna yang dapat digunakan untuk memunculkan kesan merangsang otak adalah warna merah, orange, dan kuning, sedangkan warna yang memberikan kesan untuk dapat berkonsentrasi adalah warna biru dan hijau. Warna-warna tersebut dapat dikomposisikan dengan baik dalam suatu ruang dengan menggunakan skema warna yang sesuai, antar lain yaitu skema warna triadik, analogous loncat satu tanpa kontras, analogous loncat satu dengan kontras, komplementer, komplementer terbelah, komplementer ganda. Agar warna tidak terlalu

monoton dan tidak terlalu kontras, maka dapat dikombinasikan dengan warna-warna netral seperti putih, hitam, dan warna alam seperti coklat.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan dalam ruang yang digunakan dalam ruang adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami masuk melalui dinding terbuka maupun dari jendela kaca transparan. Pencahayaan buatan menggunakan penerangan umum dan penerangan setempat. Dengan cara pencahayaan setengah tidak langsung, menggunakan lampu tanam serta penerangan tidak langsung yang berupa lampu gantung yang diletakkan menyebar mengikuti letak perabot.

- **Akustik**

Akustik dalam ruang yang digunakan ialah dengan bantuan plafon akustik sehingga mampu membantu untuk mengurangi bising. Akustik ini diperlukan karena ruang yang berkesan terbuka.

- **Bahan**

Sesuai dengan tema ceria dinamis dengan dominasi ceria yang ingin dicapai, bahan untuk interior ruang yang digunakan berupa bahan kayu-kayuan dan fabrikasi yang digunakan pada bagian perabot, lantai, dinding, dan plafon.

- **Penghawaan**

Penghawaan alami digunakan di dalam ruang dengan menggunakan bukaan jendela dan penghawaan buatan menggunakan AC.

f. Prinsip-prinsip desain interior

- **Harmoni**

Tema ceria dan dinamis dominan ceria yang ingin ditunjukkan dalam ruangan dapat tercapai dengan baik apabila komposisi semua unsur desain interior dapat tercapai dengan baik. Perulangan yang tidak monoton dari unsur lengkung dan garis ditambah dari unsur warna semakin memperkuat kesan ruangan yang ingin dicapai. Selain itu, penataan dan bentukan perabot yang mendukung tema dengan perbedaan ketinggian lampu gantung menjadikan ruangan tidak berkesan monoton.

- **Proporsi**

Proporsi dalam ruang dapat tercapai dengan ukuran perabot yang tidak terlalu besar sesuai dengan antropometri anak dengan jumlah yang tidak terlalu banyak sesuai dengan kapasitas anak dalam ruangan dengan ukuran ruang yang sesuai kapasitas

perabot dan manusia serta didukung dengan warna cerah dan tekstur licin sehingga memberikan kesan luas dan ringan.

- Keseimbangan

Keseimbangan asimetris sesuai dengan tema ruangan yang ingin dicapai yaitu ceria dan dinamis dominan ceria. Keseimbangan ini dapat tercapai dari penataan perabot, dan penggunaan motif terutama motif-motif tiga dimensi yang dapat memberikan kesan berat dibandingkan dengan motif dua dimensi.

- Irama

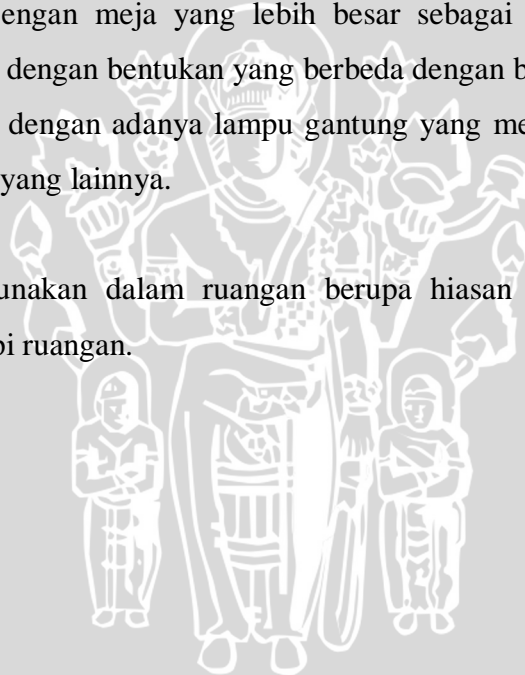
Irama dalam ruang dapat tercapai melalui perulangan yang dapat dilihat dari motif tiga dimensi karya keramik, ketinggian meja dan kursi yang sama.

- Titik Berat

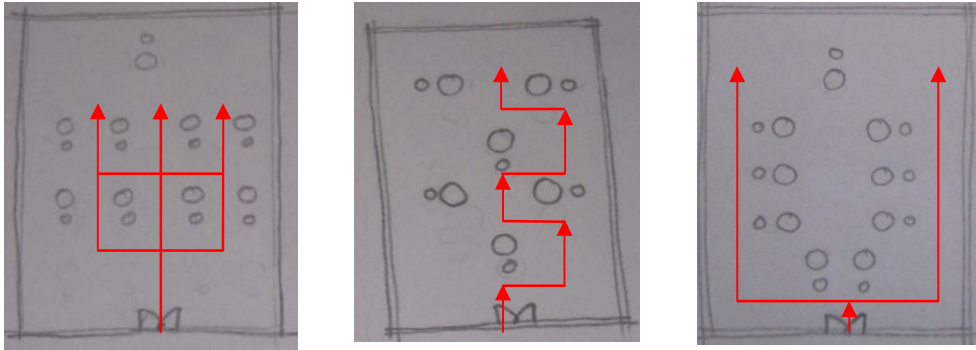
Titik berat dapat tercapai melalui ukuran meja yang menjadi central dari penataan perabot yang radial. Dengan meja yang lebih besar sebagai meja bersama untuk mengecat clay selain itu dengan bentuk yang berbeda dengan bentuk perabot meja putar. Hal ini diperkuat dengan adanya lampu gantung yang memiliki irama berbeda dengan penataan lampu yang lainnya.

g. Aksesoris

Aksesoris yang digunakan dalam ruangan berupa hiasan tiga dimensi contoh keramik yang dipajang di tepi ruangan.

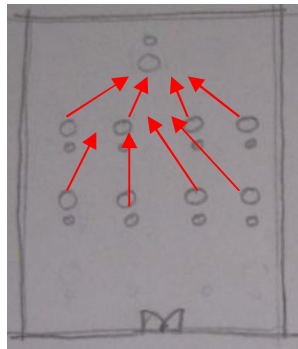


Sirkulasi

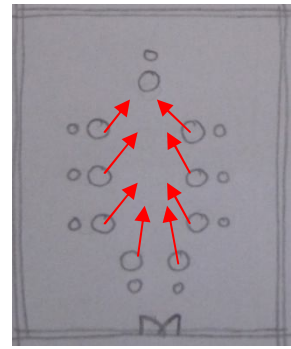


Sirkulasi linier dalam ruang dapat berada di antara perabot, maupun melalui tepi perabot

Tata Letak Perabot



Tata letak perabot semua menghadap ke satu arah dengan penataan linier



Tata letak perabot ditata berhadapan dengan orientasi ke arah instruktur



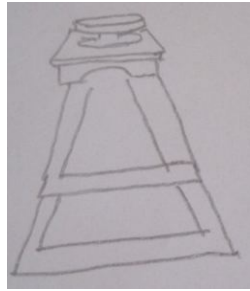
KIDZ WORLD DI BATU

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

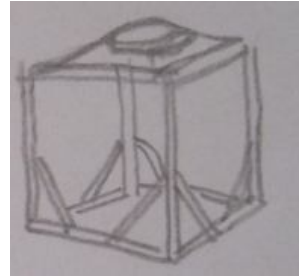
Judul Gambar:

Gambar 4.31
Analisa sirkulasi dan
tata letak perabot

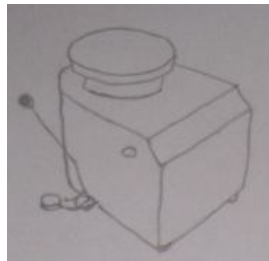
Desain perabot



Alat pemutar clay manual dengan bentuk kaki segitiga.



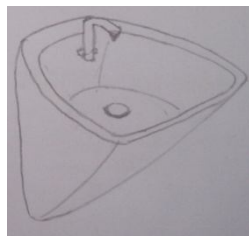
Alat pemutar clay manual dengan bentuk kaki segiempat.



Alat pemutar clay otomatis dengan bentuk masif.



Alat pemutar clay otomatis dengan bentuk yang lebih berkesan ringan.



Washtafel dengan bentukan bersudut segitiga dan langsung menempel pada dinding, dengan bentuk yang tidak seperti wastafel pada umumnya, namun melihat kebiasaan anak, bentukan seperti ini tidak lebih tidak aman dibandingkan dengan yang menumpu pada lemari.



Washtafel dengan bentukan bersudut halus lebih aman bagi anak-anak dan juga lebih aman karena menumpu pada lemari



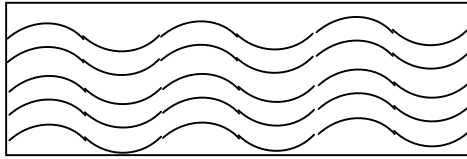
KIDZ WORLD DI BATU

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

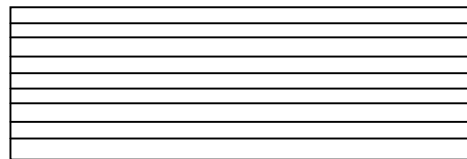
Judul Gambar:

Gambar 4.32
Analisa desain perabot

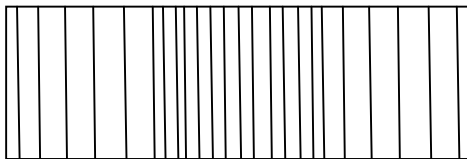
Garis



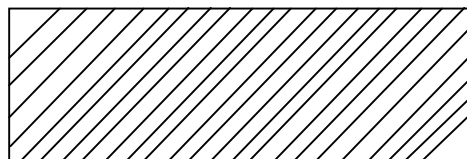
Garis lengkung memperkuat kesan ceria dalam ruangan



Garis horisontal memberikan kesan ruang yang melebar dan restenang

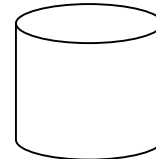
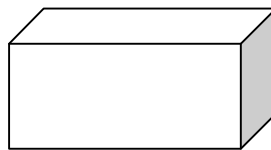
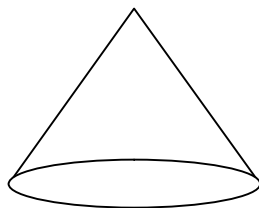


Garis vertikal memberikan kesan ruangan yang meninggi dan resmi



Garis diagonal memberikan kesan ruangan yang atraktif

Bentuk



Bentuk lengkung memperkuat kesan ceria dan bentuk persegi memberikan efektifitas pada ruangan



KIDZ WORLD DI BATU

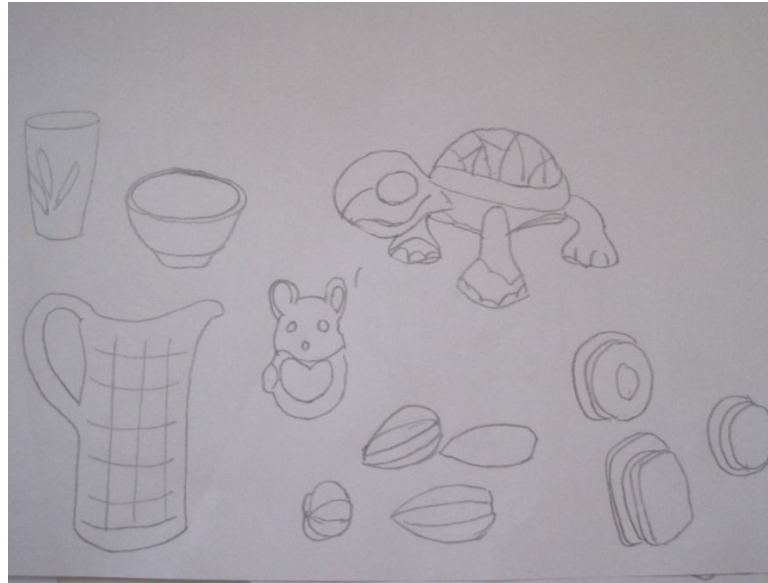
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

Gambar 4.33
Analisa garis dan bentuk

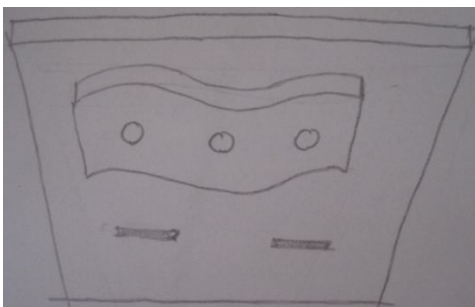


Motif

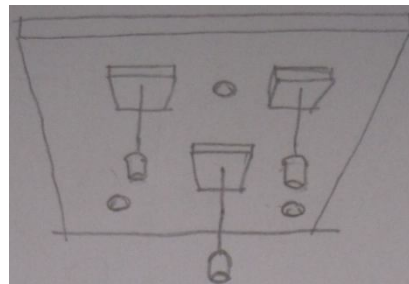


Motif 2D dengan bentuk yang mudah dikenali anak dan disukai anak-anak sehingga dapat dijadikan contoh bagi anak-anak untuk membuat keramik

Pencahayaan



Pencahayaan menggunakan lampu tanam untuk menerangi keseluruhan ruangan, pemilihan jenis lampu ini karena anak bermain secara individu sehingga membutuhkan penerangan secara umum agar tidak menimbulkan bayangan karena terkena badan anak yang lainnya



Pencahayaan menggunakan lampu tanam untuk pencahayaan umum, yang juga dibantu dengan pencahayaan lampu gantung. Lampu ini digunakan pada area isruktur untuk memperkuat pusat perhatian

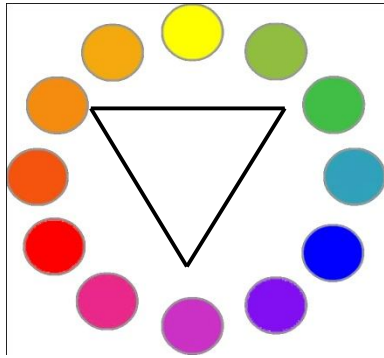


KIDZ WORLD DI BATU

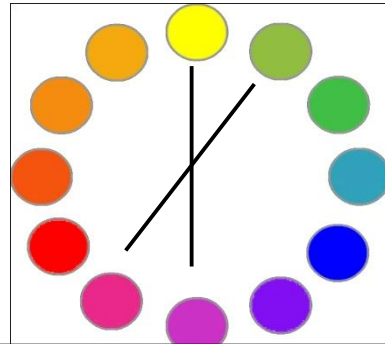
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

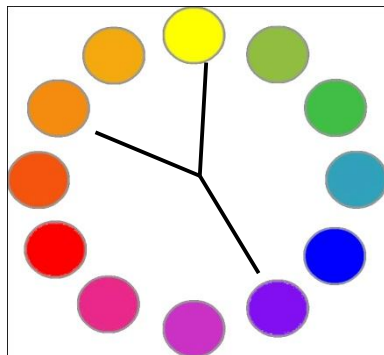
Gambar 4.34
Analisa motif dan pencahayaan



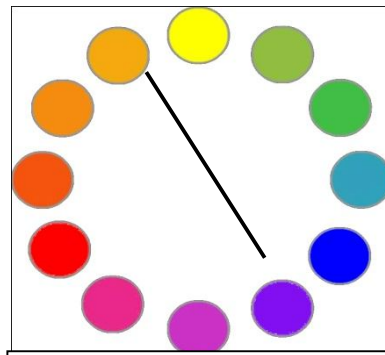
Triadik:
Orange, hijau, ungu



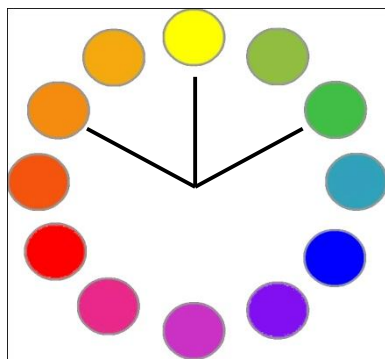
Komplemter ganda:
Kuning, hijau kuning, ungu, ungu merah



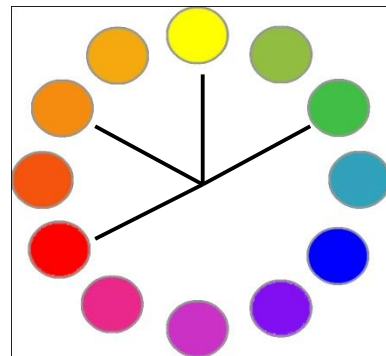
Komplemter terbelah:
Orange, kuning, ungu biru



Komplemter:
Orange kuning, ungu biru



Analogus loncat 1 tanpa kontras:
Orange, kuning, hijau



Analogus loncat 1 dengan kontras:
Orange, kuning, hijau, merah



KIDZ WORLD DI BATU

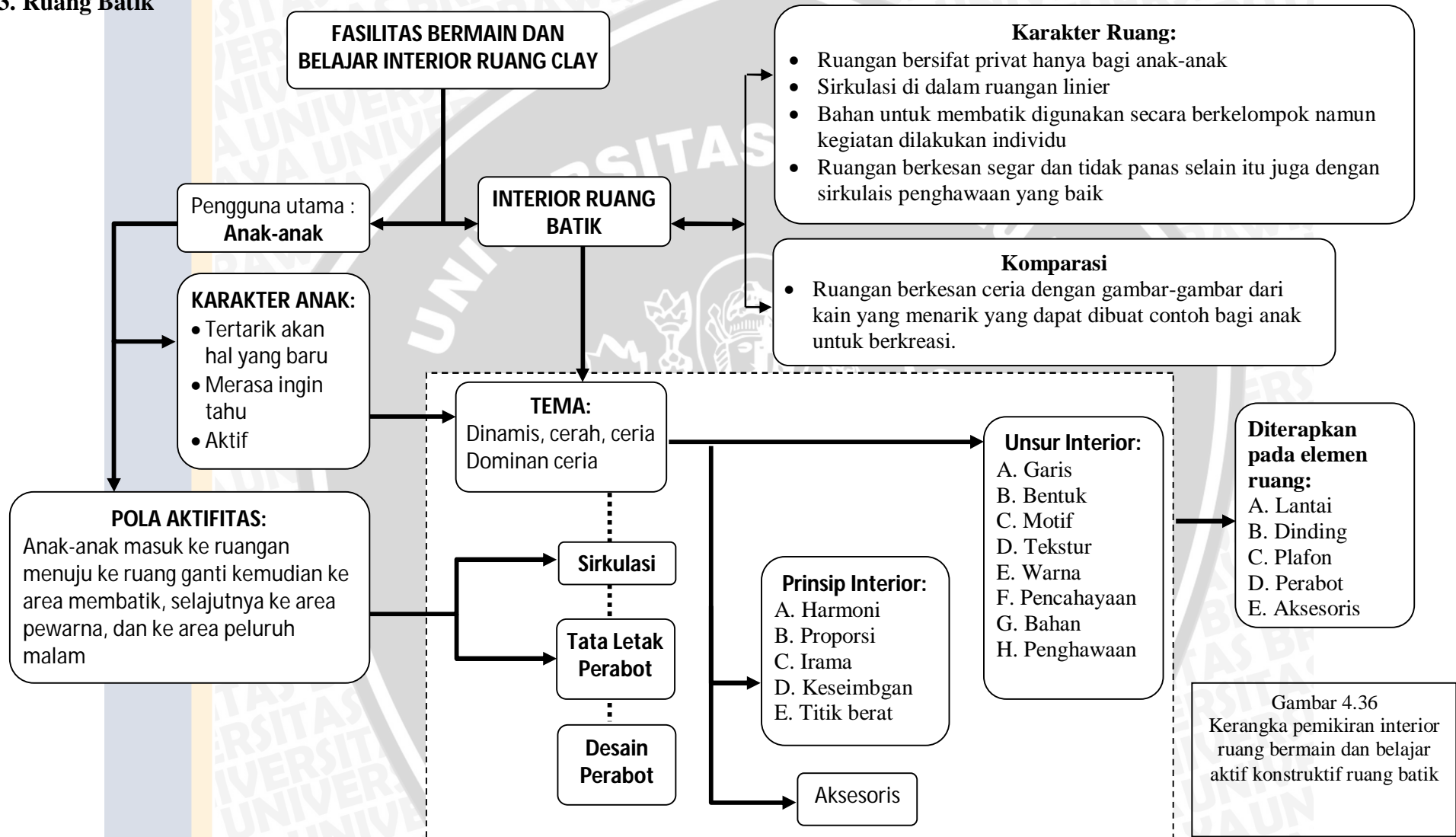
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

Gambar 4.35
Analisa warna



3. Ruang Batik



Gambar 4.36 Kerangka pemikiran interior ruang bermain dan belajar aktif konstruktif ruang batik

Aktivitas membatik/ canting dilakukan di ruang ini. Aktivitas ini membutuhkan kehati-hatian serta keamanan dan kenyamanan agar anak-anak tidak cepat bosan. Kapasitas ruang ini berisi 12 orang. Pada area bermain ini anak-anak melakukannya secara individu namun penggunaan bahan yang berupa malam diperuntukkan secara berkelompok, kegiatan ini berjalan dengan pendampingan dari instruktur yang memberikan pengawasan secara langsung yang terlebih dahulu memberikan pengarahan dan contoh apa yang harus dilakukan. Karakter ruang yang ingin ditunjukkan adalah ruang yang dapat memberikan kesan dinamis, ceria, dan cerah.

a. Tema

Tema ruangan berdasarkan karakteristik anak usia 6-12 tahun dan berdasarkan aktivitas yang ada di dalam ruangan yang sesuai adalah dinamis, cerah, dan ceria. Dari sifat kegiatannya menunjang anak agar tidak cepat bosan dan dinamis, kesan cerah diambil dari aktivitas yang berhubungan dengan kompor yang cenderung memberikan hawa yang panas.

b. Sirkulasi

Sirkulasi mengalir melalui hall ruang bersama menuju ke ruang batik yang langsung masuk ke ruang canting. Dalam ruang canting area pertama yang ditemui adalah area kostum yang langsung mengalir ke area canting dengan pola sirkulasi linier menuju ke meja untuk mencanting.

c. Tata Letak Perabot

Penataan perabot yang ada pada ruang batik ini ditata secara cluster untuk memudahkan dalam penggunaan bahan malam bagi masing-masing anak. Meja dan perabot untuk mencanting ditata secara linier melingkar. Setiap cluster terdiri dari 3 orang sehingga jumlah perabot sesuai dengan kapasitas anak. Tipe ini merupakan tipe simetris dengan dibentuk dari pola penataan perabot, selain itu juga dengan bentukan perabot yang sama besar dan sama bentuknya. Perabot perlengkapan yang lainnya antara lain yaitu kompor untuk tempat malam yang terletak di tengah meja sehingga mudah dijangkau oleh anak-anak. Baskom yang digunakan untuk mewarna kain dan menggelontor malam terdapat di ruang yang terpisah dari ruang mencanting yang berada di luar, yang ditata secara linier, begitu juga dengan tempat untuk menjemur kain yang sudah dilepas malamnya.

d. Desain Perabot

Portable dan ringan adalah desain perabot yang sesuai bagi anak-anak sehingga mereka dapat dengan mudah untuk menggeser, memindahkan dan beranjak dari tempatnya.

. Perabot ini berupa meja yang memiliki gagang penyangga untuk anak-anak menyanting kain agar mereka dapat beraktivitas dengan nyaman sesuai dengan ukuran tubuh mereka. Selain itu juga terdapat perabot kursi yang sesuai dengan ukuran anak-anak. Perlengkapan perabot yang lainnya yaitu kompor kecil yang berfungsi untuk melelehkan malam untuk mencanting. Setelah mencanting, kegiatan selanjutnya yaitu mewarna kain dan menggelontor malam yang berada di ruangan yang berbeda. Perabot yang digunakan adalah baskom kecil agar mudah bagi anak-anak untuk menggunakannya.

e. Unsur desain interior

- Garis

Garis yang sesuai dengan tema yang dinamis, cerah, dan ceria dan dinamis adalah garis lengkung.dengan kombinasi garis diagonal agar tidak berkesan monoton.

- Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah bentukan lengkung yang dikombinasi dengan bentuk-bentuk yang lain agar ruangan tidak berkesan monoton.

- Motif

Motif yang mendukung kesan ceria yang ingin dimunculkan dalam ruangan adalah motif-motif dua dimensi. Motif dua dimensi ini dapat tercapai dari hiasan-hiasan dinding yang dibentuk menjadi sebuah motif, selain itu juga terdapat motif dua dimensi dari kain batik yang dipajang pada ruangan.

- Tekstur

Dominan tekstur halus digunakan untuk menampilkan kesan ceria. Dengan menggunakan tekstur halus intensitas warna yang ingin dimunculkan menjadi lebih kuat.

- Warna

Kesan atraktif, cerah, dan ceria dengan dominasi ceria dapat dimunculkan melalui warna yang mencerminkan kesan tersebut. Dengan skema warna yang memiliki kontras warna yang tinggi dapat memperkuat kesan tersebut, skema warna yang dapat digunakan adalah skema warna triadik, komplementer, komplementer terbelah, komplementer ganda dengan menggunakan warna yang bersifat panas dan dingin yang dikombinasikan.

- Pencahayaan

Pencahayaan dalam ruang yang digunakan dalam ruang adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami masuk melalui dinding terbuka maupun

dari jendela kaca transparan. Pencahayaan buatan menggunakan penerangan umum dan penerangan setempat dengan cara pencahayaan setengah langsung, pencahayaan setengah tidak langsung yang menggunakan lampu tanam serta penerangan tidak langsung yang berupa lampu gantung yang diletakkan menyebar mengikuti cluster perabot.

- Akustik

Akustik dalam ruang yang digunakan ialah dengan bantuan plafon akustik sehingga mampu membantu untuk mengurangi bising. Akustik ini diperlukan karena ruang yang berkesan terbuka.

- Bahan

Sesuai dengan tema dinamis, cerah, dan ceria dengan dominasi ceria yang ingin dicapai, bahan untuk interior ruang yang digunakan berupa bahan kayu-kayuan dan fabrikasi pada bahan perabot, lantai, dinding, dan plafon.

- Penghawaan

Penghawaan alami digunakan di dalam ruang dari bukaan jendela, selain itu juga dengan penggunaan AC.

f. Prinsip-prinsip desain interior

- Harmoni

Harmoni dalam ruang tercapai melalui komposisi yang baik dari semua unsur yang tidak menimbulkan kesan yang monoton. Pada bagian plafon, penggunaan 3 macam penerangan dengan permainan ketinggian plafon menciptakan kesan tersendiri meskipun bentukan perabot sama. Dengan adanya perbedaan tersebut menjadikan ruangan tidak monoton dan memiliki variasi.

- Proporsi

Proporsi dalam ruang tercapai melalui kesesuaian jumlah perabot dengan ukuran ruang dan kapasitas, serta ukuran perabot dengan antropometri anak. Selain itu kesesuaian ukuran ruang dengan motif dan aksesoris yang digunakan sehingga tidak menimbulkan kesan penuh dan sesak.

- Keseimbangan

Perbedaan keteraturan akan menimbulkan keseimbangan asimetris yang sesuai dengan tema yang ceria. Keseimbangan asimetris ini dicapai melalui bobot visual yang berbeda yang ditarik dari satu sumbu. Meskipun penataan perabot cenderung membentuk keseimbangan simetris yang memberikan kesan formal, namun ini dapat

diturunkan dengan penggunaan garis lengkung, warna-warna yang kontras, dan permainan motif.

- Irama

Irama dalam ruang dapat tercapai melalui gradasi hiasan kain batik yang dipajang dan juga garis yang tidak terputus dari hiasan border dalam ruang, perulangan bentuk, dan warna pada perabot.

- Titik Berat

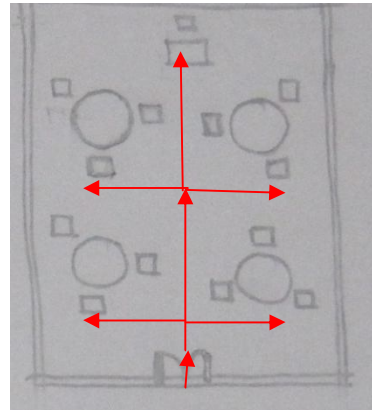
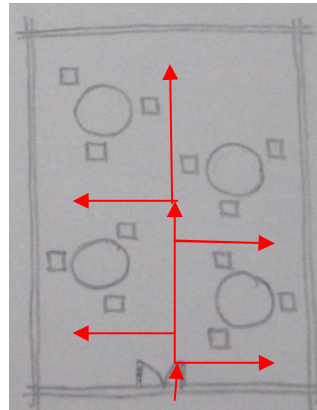
Titik berat tercapai melalui kontras warna pada dinding, perulangan kain bermotif yang dipajang sebagai aksesoris, selain itu titik berat juga dapat tercapai melalui susunan kain batik yang dipajang pada dinding.

g. Aksesoris

Aksesoris yang digunakan dalam ruangan berupa aksesoris dua dimensi yang berupa kain batik yang dijadikan sebagai hiasan yang terletak bagian dinding sebagai pusat perhatian.

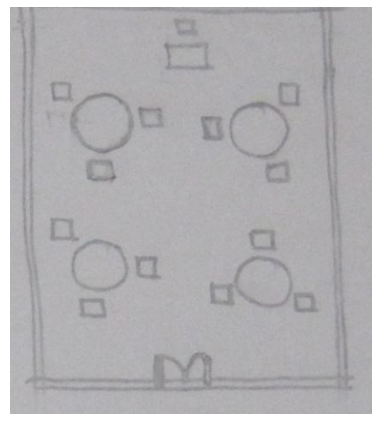
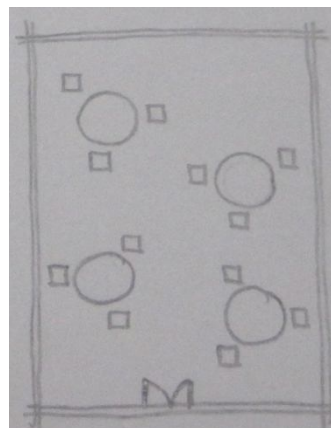


Sirkulasi



Sirkulasi linier

Tata Letak perabot



Perabot dapat ditata secara linier maupun secara berselang dengan berkelompok yang membentuk cluster dengan kapasitas masing-masing cluster terdiri dari tiga orang untuk memudahkan dalam penggunaan bahan lilin malam



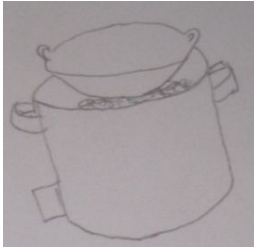
KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.37
Analisa sirkulasi dan
tata letak perabot

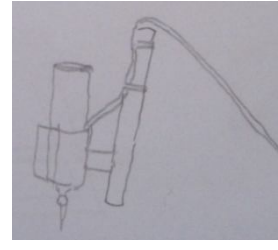
Desain perabot



Kompor untuk malam dengan menggunakan arang, penggunaan kompor jenis ini akan menimbulkan bau dari arang yang terbakar dan juga malam yang digunakan



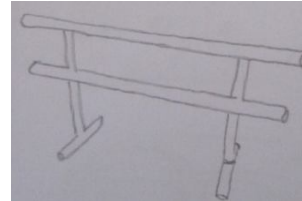
Kompor untuk malam dengan menggunakan minyak tanah



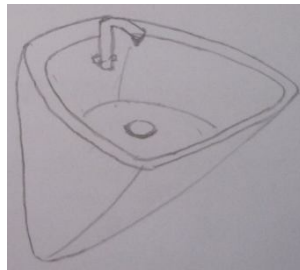
Alat untuk malam dengan canting elektrik sehingga tidak menggunakan kompor



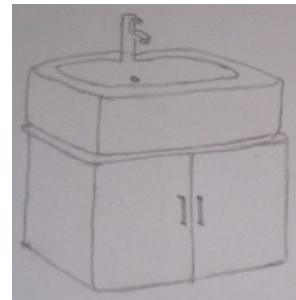
Bidang untuk memegang kain ketika mencanting kain, alat ini mudah dibawa, namun anak cenderung membungkung tika menggunakan alat ini untuk membuat



Gawangan untuk mencanting kain, meskipun membutuhkan kain yang agak panjang, namun lebih nyaman apabila digunakan karena arah hadap anak sejajar



Washtafel dengan bentukan bersudut segitiga dan langsung menempel pada dinding, dengan bentuk yang tidak seperti wastafel pada umumnya, namun melihat kebiasaan anak, bentukan seperti ini tidak lebih tidak aman dibandingkan dengan yang menumpu pada lemari.



Washtafel dengan bentukan bersudut halus lebih aman bagi anak-anak dan juga lebih aman karena menumpu pada lemari



KIDZ WORLD DI BATU

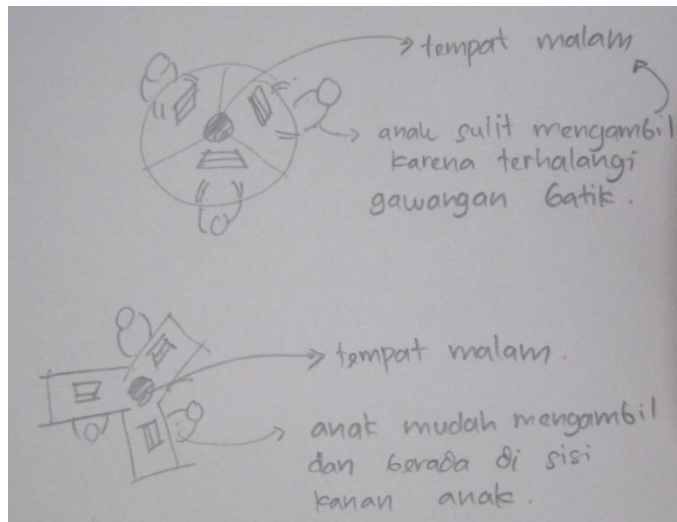
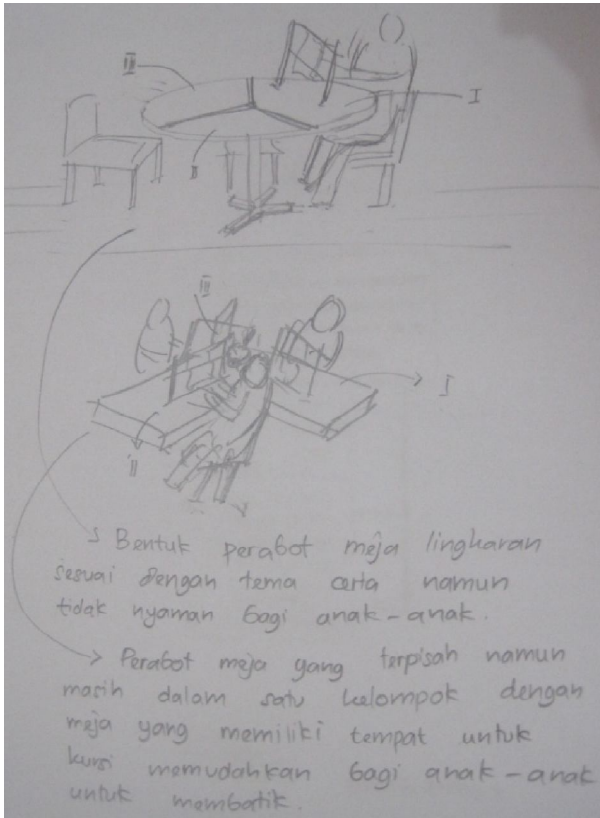
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

Gambar 4.38
Desain perabot



Desain perabot



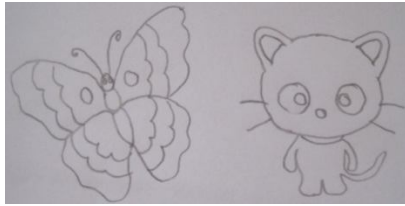
KIDZ WORLD DI BATU

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

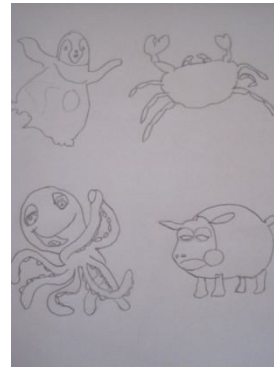
Judul Gambar:

Gambar 4. 39
Analisa Desain
perabot

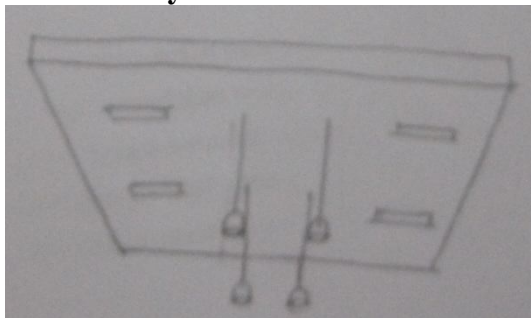
Motif



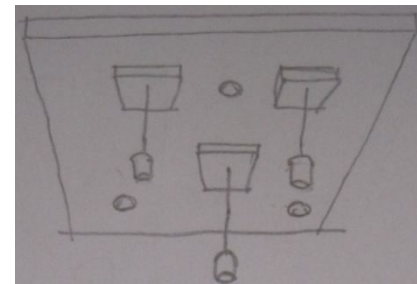
Motif gambar yang disukai anak-anak digunakan pada dinding



Pencahayaan

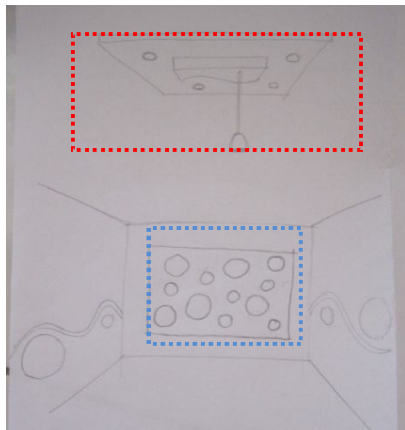


Pencahayaan menggunakan lampu TL dan lampu gantung tepat di atas meja mencanting



Pencahayaan menggunakan lampu tanam dan lampu gantung tepat di atas meja mencanting, lampu tanam terlihat lebih bersih dan rapi pada plafon, sedangkan lampu gantung untuk pencahayaan setempat

Titik berat



Titik berat dapat ditekan pada area mencanting dengan penekanan lampu gantung dan permainan plafon

Titik berat terdapat pada salah satu dinding dengan penekanan permainan motif, hiasan kain yang berbeda



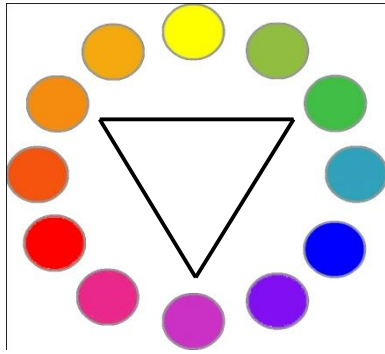
KIDZ WORLD DI BATU

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

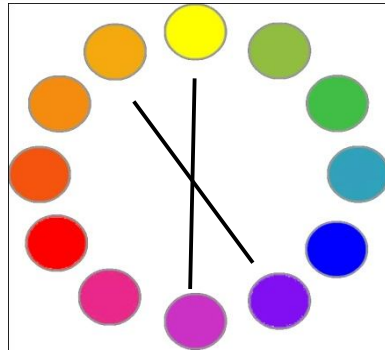
Judul Gambar:

Gambar 4.40
Analisa motif,
pencahayaan, dan titik
berat

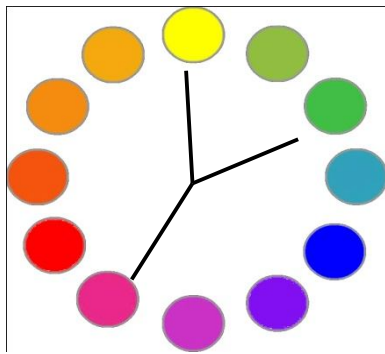




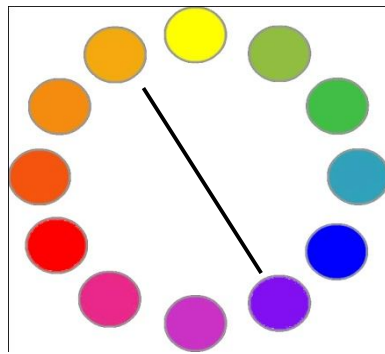
Triadik:
Orange, hijau, ungu



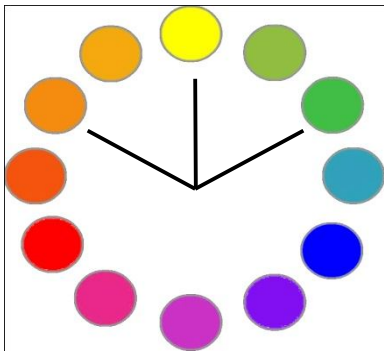
Komplementer ganda:
Kuning, hijau kuning, ungu, ungu merah



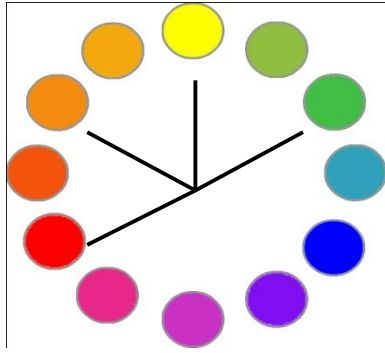
Komplementer terbelah:
Kuning, hijau, ungu merah



Komplementer:
Orange kuning, ungu biru



Analogus loncat 1 tanpa kontras:
Orange, kuning, hijau



Analogus loncat 1 dengan kontras:
Orange, kuning, hijau, merah



KIDZ WORLD DI BATU

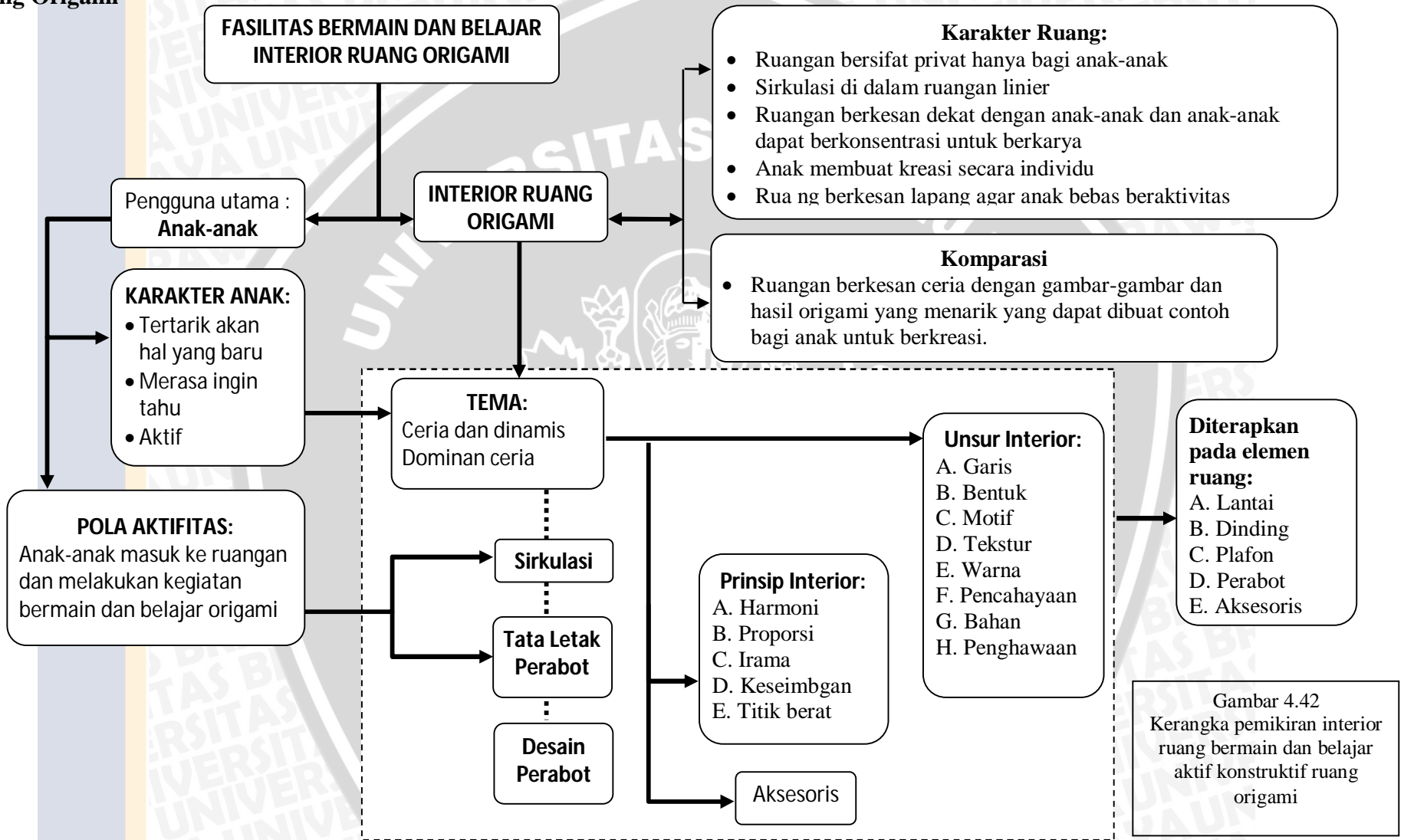
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

Gambar 4.41
Analisa warna



4. Ruang Origami



Gambar 4.42 Kerangka pemikiran interior ruang bermain dan belajar aktif konstruktif ruang origami

Ruang origami memiliki fungsi ruang sebagai tempat untuk bermain dan belajar membuat origami kain dan origami kertas. Aktivitas yang dilakukan oleh anak usia 6-12 tahun ini berkapasitas 12 orang. Anak-anak bermain origami secara individu dengan metode pengajaran konvensional dengan instruktur yang memberikan contoh. Selain itu juga ruangan mampu membuat anak untuk bisa fokus dengan apa yang dia kerjakan dan anak-anak tidak merasa cepat bosan. Kesan yang ingin ditampilkan adalah ceria dan dinamis dengan dominasi ceria.

a. Tema

Tema ruang ceria dinamis dominan ceria dimunculkan di ruangan ini karena anak-anak yang membutuhkan suasana ruang yang mendukung untuk bermain dan belajar pada aktivitas ini. Tema ceria yang sesuai dengan karakteristik anak usia 6-12 tahun diwujudkan dalam permainan garis, motif, warna, dan bentuk dalam ruangan.

b. Sirkulasi

Sirkulasi dimulai dari hall ruang bersama menuju ke dalam ruang bermain dan belajar origami. Sirkulasi yang ada dalam ruang origami adalah linier.

c. Tata Letak Perabot

Perabot dalam ruang origami ditata dengan pola linier dengan arah hadap terpusat ke arah instruktur. Tipe penataan perabot menggunakan tipe simetris.

d. Desain Perabot

Perabot didesain dengan portable dan ringan agar dapat dengan mudah untuk dipindah-pindahkan sehingga anak-anak akan merasa nyaman dibandingkan dengan menggunakan perabot yang tidak portable. Perabot berupa meja dan kursi.

e. Unsur desain interior

- Garis

Garis yang mendominasi adalah garis lengkung yang sesuai dengan tema yang dominan yaitu ceria. Tema dinamis dapat ditunjukkan dari penggunaan garis-garis lurus diagonal.

- Bentuk

Bentukan yang mendominasi adalah bentuk lengkung untuk memperkuat kesan ceria di dalam ruangan, namun agar tidak monoton dikombiasi dengan bentuk-bentuk yang bersudut lainnya.

- Motif

Motif dua dimensi digunakan untuk mendukung tema ceria yang berupa gambar-gambar yang terbentuk dari kombinasi warna-warna yang mendukung kesan ceria.

Selain itu juga terdapat motif tiga dimensi yang berupa hasil karya origami yang ditampilkan dengan display yang menarik sehingga membuat anak-anak tertarik untuk melihat dan membuatnya.

- **Tekstur**

Tekstur yang mendukung tema ceria adalah tekstur halus yang digunakan pada perabot, lantai, dinding, dan plafon, serta aksesoris.

- **Warna**

Warna yang digunakan pada ruang origami ini adalah warna-warna yang memiliki kontras yang tinggi untuk memperkuat kesan ceria dan warna-warna yang memberikan kesan dinamis. Skema warna yang dapat digunakan adalah skema warna triadik, analogus loncat satu tanpa kontras, analogus loncat satu dengan kontras, komplementer, komplementer terbelah, komplementer ganda.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan yang digunakan dalam ruang adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan penerangan secara umum. Jenis lampu penerangan yang digunakan yaitu jenis lampu penerangan langsung dan penerangan setengah langsung.

- **Akustik**

Akustik dalam ruang menggunakan plafon akustik dan menggunakan acoustic tile, dan softboard. Dengan menggunakan bahan untuk penanganan akustik tersebut maka dapat meminimalkan kebisingan yang ada.

- **Bahan**

Sesuai dengan tema ceria dinamis dengan dominasi ceria yang ingin dicapai, bahan untuk interior ruang yang digunakan berupa bahan kayu-kayuan dan fabrikasi yang digunakan pada perabot, lantai, dinding, plafon, dan aksesoris.

- **Penghawaan**

Penghawaan alami digunakan di dalam ruang dengan menggunakan bukaan jendela dan penghawaan buatan yang berupa AC.

f. Prinsip-prinsip desain interior

- **Harmoni**

Komposisi yang baik sehingga menciptakan suatu ruang yang tidak monoton dapat tercapai jika setiap unsur mampu menunjang tema yang ingin dicapai. Tema ceria dapat tercapai dari penggunaan garis lengkung dan warna yang mencerminkan kesan

ceria, selain itu juga adanya bidang yang naik dan turun membuat ruangan menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.

- Proporsi

Proporsi dalam ruang tercapai dengan kapasitas perabot dengan ruang yang seimbang dan sesuai dengan kapasitas penggunaannya.

- Keseimbangan

Keseimbangan asimetris terbentuk dari tatanan perabot yang tertata secara simetris, namun kesan formal dari penataan simetris ini akan didukung dengan penggunaan unsur garis, warna, motif, dan bentuk yang digunakan dalam ruangan.

- Irama

Irama tercapai dalam ruang melalui gradasi yang terbentuk dari hiasan origami yang ditampilkan, selain itu juga tercapai melalui perulangan garis, warna, dan unsur-unsur desain interior lainnya yang tidak menyebabkan kesan membingungkan dan saling mengacaukan.

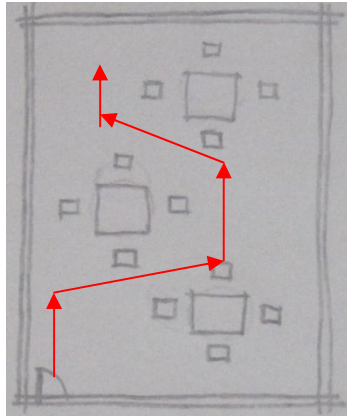
- Titik Berat

Titik berat tercapai melalui kontras warna pada dinding yang terdapat motif dua dimensi, titik berat juga tercapai melalui perulangan aksesoris origami yang digantung pada plafon. Titik berat juga dapat tercapai melalui aksesoris motif tiga dimensi yang berupa rak berisi hiasan origami tiga dimensi.

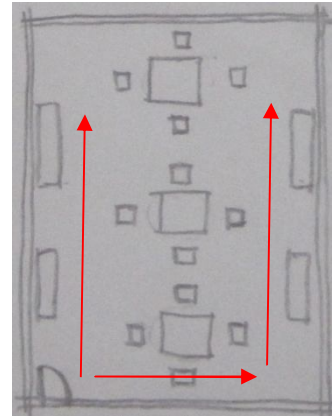
g. Aksesoris

Aksesoris yang digunakan dalam ruangan berupa aksesoris dua dimensi yang berupa gambar bentuk sederhana pada dinding dan tiga dimensi yang berupa hasil karya origami yang ditambihkan baik yang digantung di plafon maupun yang dipajang pada pajangan..

Sirkulasi

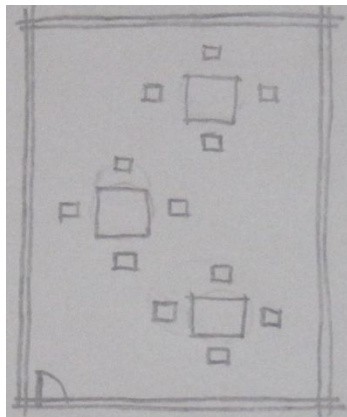


Sirkulasi yang terbentuk linier melewati perabot meja dan kursi

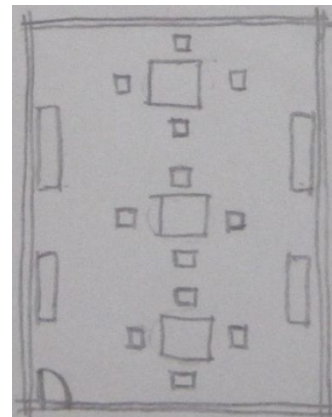


Sirkulasi yang terbentuk linier melewati tepi perabot meja dan kursi

Tata letak perabot



Perabot ditata secara tidak linier/ berselang membentuk cluster dengan kapasitas 4 anak, penataan seperti ini lebih memudahkan anak untuk emilhat instruktur di bagian depan ruangan



Perabot ditata secara linier membentuk cluster dengan kapasitas 4 anak



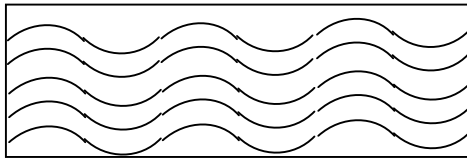
KIDZ WORLD DI BATU

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

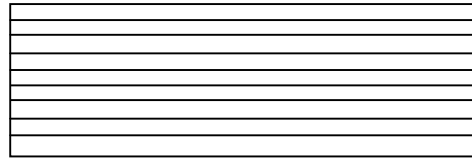
Judul Gambar:

Gambar 4.43
Analisa sirkulasi dan tata letak perabot

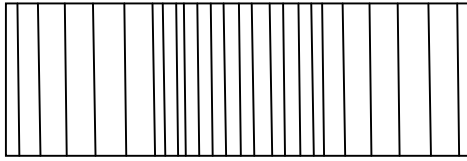
Garis



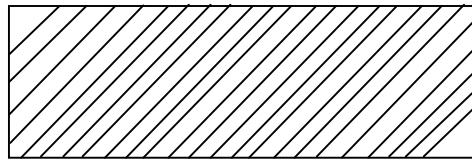
Garis lengkung memperkuat kesan ceria dalam ruangan



Garis horizontal emmebrikan kesan ruang yang melebar dan restenang

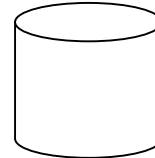
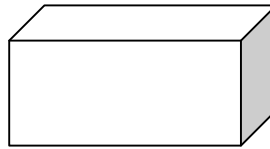
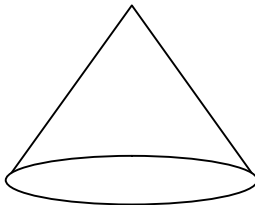


Garis vertikal memberikan kesan ruangan yang meninggi dan resmi



Garis diagoonal memberikan kesan ruangan yang atraktif

Bentuk



Bentuk lengkung memperkuat kesan ceria dan bentuk persegi memberikan efektifitas pada ruangan

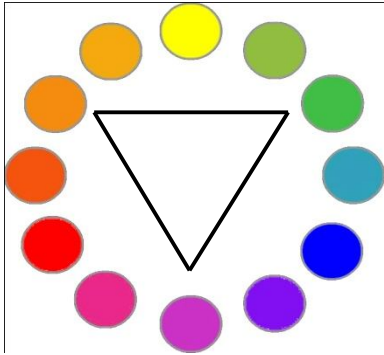


KIDZ WORLD DI BATU

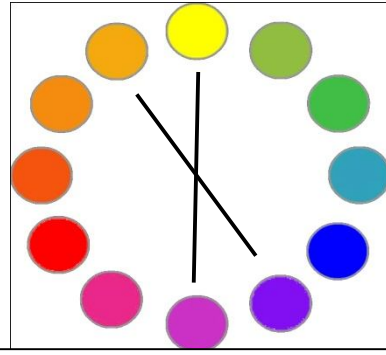
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

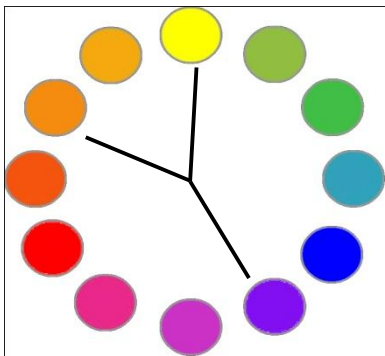
Gambar 4.44
Analisa garis dan bentuk



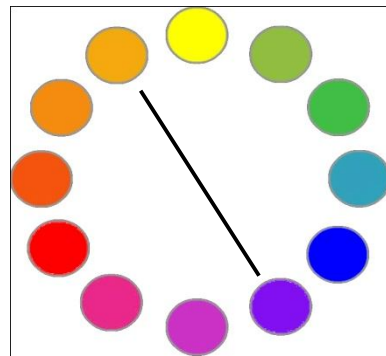
Triadik:
Orange, hijau, ungu



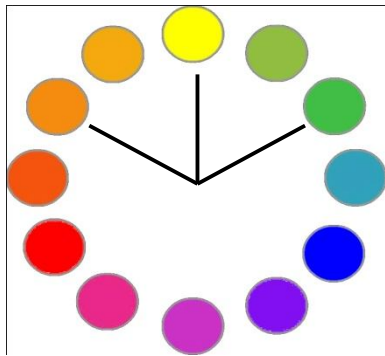
Komplementer ganda:
Kuning, hijau kuning, ungu, ungu merah



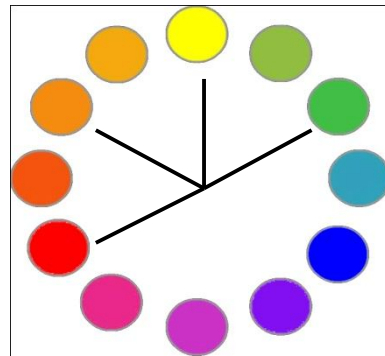
Komplementer terbelah:
Orange, kuning, ungu biru



Komplementer:
Orange kuning, ungu biru



Analogus loncat 1 tanpa kontras:
Orange, kuning, hijau



Analogus loncat 1 dengan kontras:
Orange, kuning, hijau, merah



KIDZ WORLD DI BATU

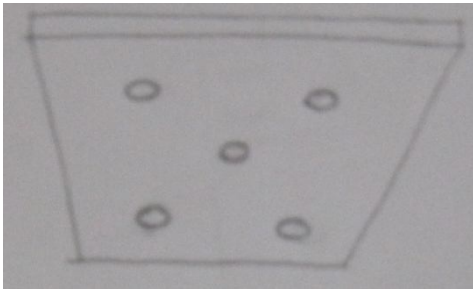
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:

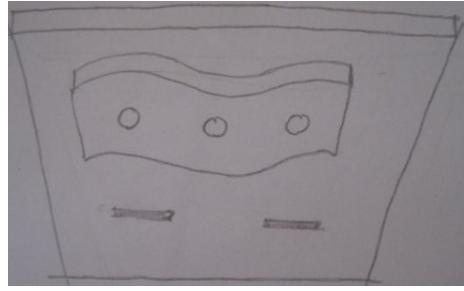
Gambar 4.45
Analisa warna



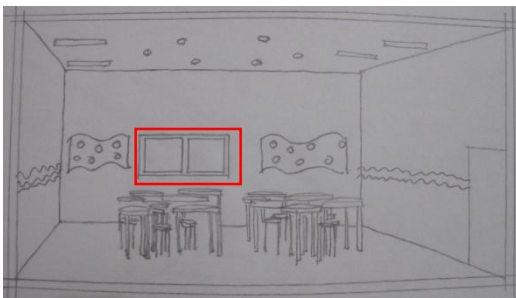
Pencahayaan



Menggunakan pencahayaan tersebar dengan jenis lampu tanam

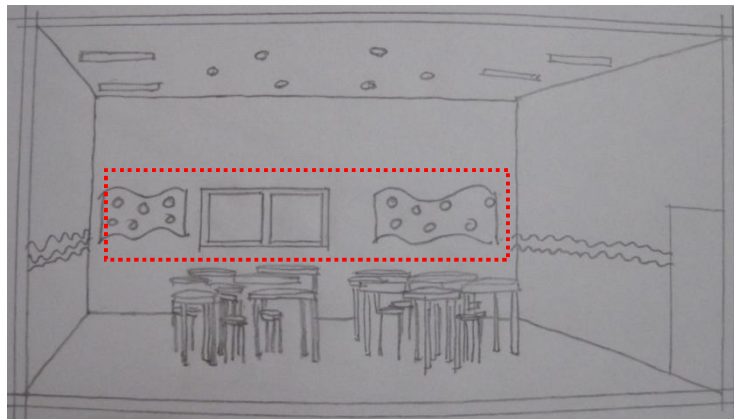


Menggunakan pencahayaan tersebar dengan jenis lampu tanam yang dikombinasikan dengan lampu TL dengan permainan naik turun plafon



Pencahayaan alami diperoleh dari jendela kaca pada salah satu dinding

Titik berat



Titik berat terdapat pada salah satu sisi dinding dengan penekanan melalui perbedaan motif dengan dinding yang lainnya



KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.46
Analisa pencahayaan dan titik berat



4.4.5 ANALISA TAPAK

1. Lokasi Tapak

Tapak berada pada Kota Batu tepatnya di Jalan Oro-Oro Ombo Kecamatan Batu. Pada bagian utara tapak, terdapat sungai dan terdapat perumahan penduduk, di sisi timur dan selatan berupa lahan kosong, di sisi selatan juga terdapat bangunan pemerintah kantor pariwisata dan budaya, di sisi barat berbatasan langsung dengan jalan menuju ke perumahan Panderman Hill. Tapak berupa lahan kosong dengan luas $\pm 28000 \text{ m}^2$.

- **Peruntukan lahan**

Rencana tata guna lahan : kegiatan pariwisata

GSB : 5 meter

KDB : 40-60%

KLK : 0,4-0,6

Ketinggian bangunan (TLB) : 1-3 lantai

Jaringan listrik : tegangan tinggi

Saluran drainase : saluran terbuka

Rencana pembuangan sampah : menggunakan truk sampah

- **Batas-batas tapak**

Tapak terpilih merupakan lahan kosong dengan batas-batas sebagai berikut:

Utara : Perkampungan

Timur : Tanah Kosong

Barat : Gerbang kawasan perumahan Panderman Hill

selatan : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, lahan kosong

2. Elemen-elemen Lingkungan Binaan Perkotaan

a. Pemanfaatan Lahan

Pada jalan Oro-Oro Ombo pemanfaatan lahan yang ada saat ini digunakan sebagai temoat wisata dan perumahan penduduk. Berdasarkan RTDRK Kota Batu area Oro-Oro Ombo diperuntukkan sebagai area untuk pariwisata dan rekreasi. Adanya penambahan fasilitas bermain dan belajar Kidz World pada kawasan ini dirasa perlu karena sebagai fasilitas bermain yang dapat digunakan bagi anak-anak mengingat fasilitas rekreasi yang ada belum sepenuhnya dapat dimainkan oleh anak-anak karena sektor pengguna fasilitas yang dituju adalah anak-anak remaja dan orang tua dan hanya bersifat hiburan. Dengan adanya penambahan fasilitas bermain ini menarik pengunjung yang dating dan memberikan peluang untuk potensi dari sektor perdagangan untuk mengenalkan makanan khas kota Batu.

b. Gaya dan ketinggian bangunan

- Analisa

Bangunan di sekitar tapak yang merupakan daerah rekreasi dan pariwisata juga perumahan memiliki gaya bangunan modern. Berkaitan dengan ketinggian bangunan, pada sekitar tapak ketinggian bangunan sekitar 1-2 lantai.

- Tanggapan

Bangunan pada tapak memiliki gaya modern yang sesuai dengan tipologi bangunan sekitar dengan ketinggian bangunan yang sekitar berkisar yaitu 1-2 lantai.

c. Pencapaian dan Sirkulasi

Pencapaian pada tapak digunakan untuk menentukan entrance menuju fasilitas yang akan dirancang, berikut beberapa pertimbangan untuk pemilihan entrance:

- Mudah dicapai dengan memperhatikan keamanan serta tidak mengganggu sirkulasi kendaraan.
- Mudah dicapai.
- Terletak di daerah yang memungkinkan kendaraan dari jalan dapat masuk dengan mudah (datar) dan sekitarnya memungkinkan digunakan sebagai area parkir.

- Analisa

Jalan utama menuju tapak adalah Jalan Oro-Oro Ombo dengan lebar 6 meter. Jalan Oro-Oro Ombo merupakan jalan dua arah yang menghubungkan ke arah kota Batu. Jalan Oro-Oro Ombo ini memiliki bahu jalan selebar 1 meter namun tidak terdapat perbedaan ketinggian yang biasanya digunakan untuk trotoar.

- Tanggapan

Berdasarkan eksisting jalan tersebut, maka pencapaian menuju tapak hanya dapat dilalui dari Jalan Oro-Oro Ombo. Untuk mencegah adanya *cross circulation* maka jalan menuju ke tapak dimundurkan sejauh 5 meter sehingga bahu jalan lebih luas, dengan dimundurnya jalan ini juga tidak membuat pengunjung yang masuk tidak membelokkan kendaraannya secara mendadak.

Akses masuk dan keluar dari tapak dirancang berbeda sehingga tapak memiliki 2 sirkulasi untuk masuk dan keluar, hal ini diambil karena pertimbangan untuk mengurangi penuhnya kendaraan di satu sisi dan memudahkan untuk aksesnya.

Sirkulasi kendaraan di dalam tapak menggunakan sirkulasi linier dengan akses melewati bagian entrance untuk drop off area.

3. Topografi Tapak

- Analisa

Tapak terpilih berada di jalan Oro-Oro Ombo kecamatan Batu. Kota Batu yang merupakan salah satu kota pariwisata di Jawa Timur terletak di posisi antara $7,44^{\circ} 5,11''$ s/d $8,26^{\circ} 35,45''$ Lintang Selatan dan $122,17^{\circ} 10,90''$ s/d $122,57^{\circ} 00,00''$. topografi pada tapak berada pada topografi yang relative menurun, semakin ladai ke sisi timur.

- Tanggapan

Topografi yang relative menurun membutuhkan pelohana tata massa maupun area bermain yang sesuai dengan topografi tapak sehingga meminimalkan adanya perubahan cut and fill yang terlalu banyak pada tapak. Cut and fill tetap dilakukan pada tapak untuk mengoptimalkan tata lansekap dan pengolahan ruang luar. Selain itu diperlukan pengolahan khusus untuk membedakan area dalam tempat bermain dan belajar dengan area luar tempat bermain seperti area parkir, dan juga pada area menuju entrance tempat bermain. Pengolahan tersebut dapat berupa peninggian tanah yang juga dapat berfungsi sebagai barier dalam tapak. Tapak dengan kontur yang relatif rendah digunakan untuk area bermain outdoor dengan pertimbangan view dan zonifikasi tapak.

4. Pencahayaan Matahari Tapak

- Analisa

Matahari yang bersinar dari arah timur ke barat membuat tapak tersinari oleh matahari setiap waktu tanpa ada bayangan karena di sekitar sisi barat dan timur tapak tidak terdapat bangunan. Namun, jika matahari sore, tapak lebih ternaungi oleh adanya pepohonan besar yang rindang di ada sisi barat tapak.

- Tanggapan

Kondisi iklim tropis dnegan banyaknya sinar matahari yang ada menuntut adanya penyelesaian dari kondisi tersebut pada tapak, terutama pada orientasi bangunan. Orientasi utara-selatan cocok untuk mengatasi penyinaaran matahari dari pagi hingga sore hari. Selain itu, untuk mengatasi panas matahari pada siang hari dapat diselesaikan dengan *sun shading*, penggunaan material dan teknologi yang dapat merduksi panas matahari yang masuk ke dalam ruangan.

5. View ke Luar Tapak

- Analisa
- Tapak memiliki potensi view yang paling menarik adalah view ke arah timur yang berupa pemandangan lembah dan gunung serta pemandangan Kota Batu. View ke arah utara berupa pepohonan besar yang membatasi tapak dengan sungai, view ke arah selatan berupa bangunan Kantor Pariwisata dan Kebudayaan serta pemandangan Kota Batu, sedangkan view ke arah barat yaitu pintu gerbang jalan masuk menuju ke Perumahan Panderman Hill.

- Tanggapan

Orientasi view yang paling menarik adalah ke arah timur dan sebagian arah tenggara, karena dapat melihat pegunungan dan pemandangan Kota Batu. View ke arah utara tidak terlalu menarik karena yang terlihat adalah perumahan warga, begitu juga dengan bagian selatan karena tapak berbatasan langsung dengan bangunan kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan meskipun tidak seluruh sisi selatan tapak berbatasan dengan bangunan tersebut. Sisi utara dan sisi selatan dapat digunakan sebagai zona public yang tidak terlalu membutuhkan view seperti tempat parker, sedangkan pada bagian barat digunakan sebagai entrance sebagai bangunan penanda fasilitas agar pengunjung dapat dengan mudah melihat lokasi fasilitas bermain dan belajar Kidz World.

6. View ke Dalam Tapak

- Analisa

View dari arah luar menuju ke dalam tapak hanya dapat dilihat dari sisi barat karena hanya dari Jalan Oro-Oro Ombo yang dapat melihat lokasi tapak.

- Tanggapan

View yang dapat terlihat dengan baik dari luar tapak menuju ke dalam tapak adalah dari sisi barat, ini baik digunakan sebagai bangunan dengan fungsi entrance, sebagai fungsi penanda adanya fasilitas bermain dan belajar.

7. Vegetasi

- Analisa

Seluruh permukaan pada tapak ditutupi oleh rumput dan ilalang, namun tapak juga digunakan sebagai lahan pertanian, di sekitar tapak juga ditumbuhi oleh pepohonan besar sebagai peneduh.

- Tanggapan

Pohon besar yang terdapat pada sekitar tapak yang berfungsi sebagai peneduh dapat dimanfaatkan sehingga tidak perlu dihilangkan, tapak juga dapat ditanami beberapa alternatif tanaman yang dapat mendukung kondisi tapak agar menjadi lebih teduh. Berikut tabel beberapa tanaman alternatif yang dapat ditanam pada tapak.

8. Uilities Tapak

- Analisa

Drainase berada di jarak 1 m dari tepi jalan. Selain itu juga terdapat sungai di sisi utara tapak yang berbatasan langsung dengan tapak dengan barrier pembatas pohon besar peneduh.

- Tanggapan

Sistem drainase pada tapak memerlukan pengolahan lebih lanjut dengan memeberikan perkerasan pada saluran drainase. Pada tapak juga diperlukan penerangan agar tidak gelap ketika malam hari.

9. Kebisingan

- Analisa

Tingkat kebisingan pada tapak yang paling tinggi berada pada sisi barat tapak karena berupa jalan sebagai akses dari kota untuk menuju ke arah tempat bermain BNS. Dari sisi utara dan selatan juga memiliki kebisingan rendah, tidak sebesar dari sisi barat karena hanya berupa perumahan penduduk dan kantor pemerintah.

- Tanggapan

Area tapak yang memiliki tingkat kebisingan tinggi pada sisi barat dapat digunakan sebagai ruang public speerti area parker, drop off, entrance, sedangkan sisi dengan kebisingan rendah utara dan selatan digunakan sebagai area loading dock, dan sebagai area kantor dan ruang penunjang bagi orang tua seperti foodcourt dan musholla. Pada sisi yang memiliki kebisingan rendah yaitu sisi timur digunakan sebagai area bermain aktif konstruktif dan dramatic play role serta fasilitas bermain di luar. Selain itu penambahan barrier pepohonan juga dapat mengurangi kebisingan pada tapak yang ditimbulkan dari kendaraan bermotor dari Jalan Oro-Oro Ombo. Untuk mengurangi bising yang masuk ke dalam ruangan maka dapat digunakan bahan akustik dalam ruangan.

10. Zoning

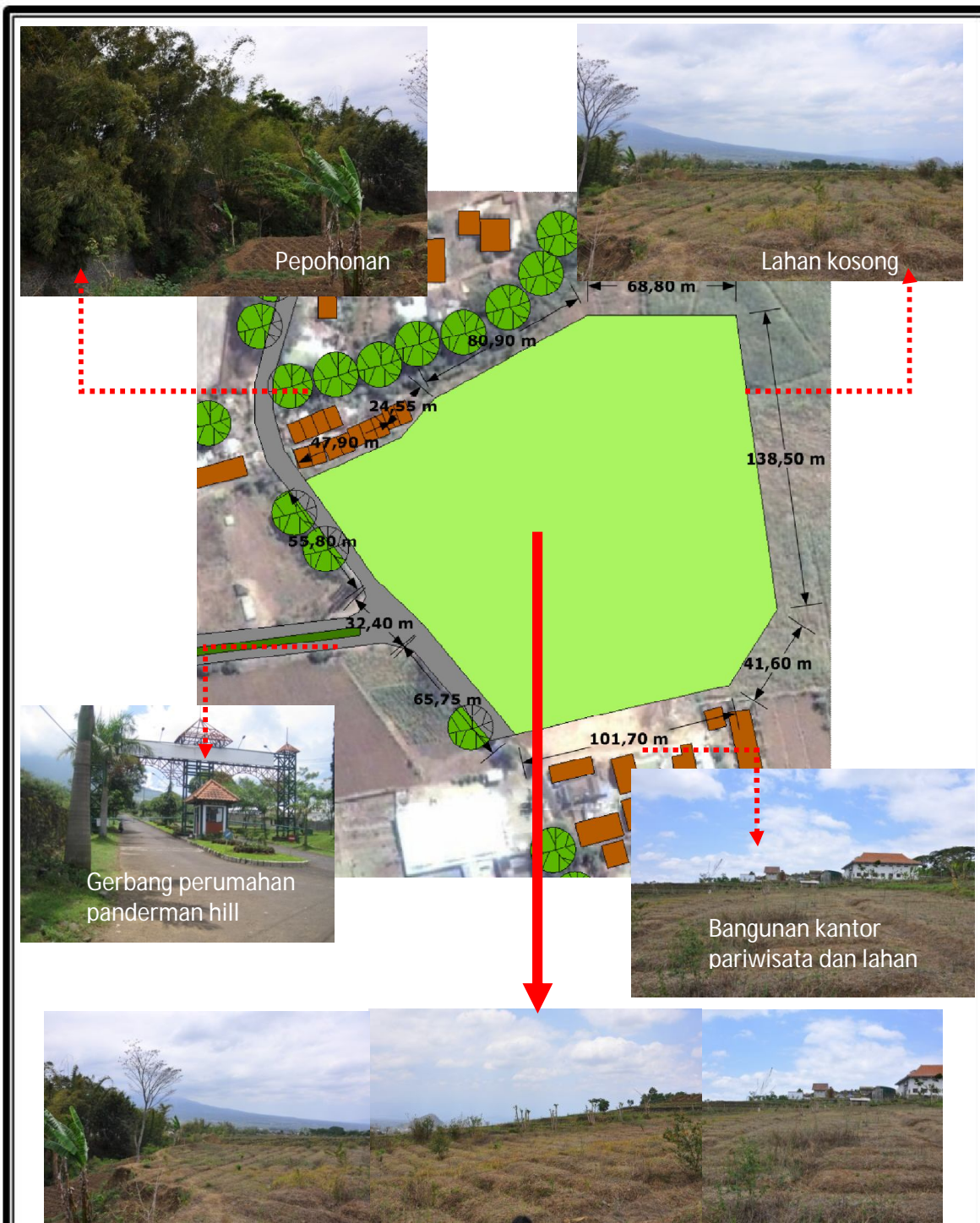
- Analisa

Zoning pada tapak dicapai dengan memperhatikan analisa lingkungan sekitar, matahari, angin, kebisingan, view, GSB, sirkulasi serta kebutuhan ruang tapak. Pencapaian utama terdapat di sisi barat tapak yaitu dari Jalan Oro-Oro Ombo. Sirkulasi utama untuk kendaraan masuk dan keluar tapak di bagian barat. View yang memiliki potensi baik dipergunakan sebagai peletakkan massa dengan fungsi bermain dan belajar baik indoor maupun outdoor, tingkat kebisingan yang ada yaitu kebisingan tinggi dan rendah.

- Tanggapan

Berdasarkan zoning kebutuhan ruang maka tapak dibagi menjadi beberapa zona :

1. Zona Publik, meliputi entrance masuk ke tapak, parkir, ticketing area.
2. Zona semipublik, meliputi loading dock, foodcourt, musholla.
3. Zona privat Kidz World adalah bangunan dengan fasilitas bernain indoor/ outdoor. Di mana zona ini hanya boleh digunakan oleh anak-anak dan instruktur/ pengelola. Pada zona ini dibutuhkan view yang paling menarik dari sekitar tapak sehingga anak-anak dapat beraktivitas di dalam ruang. Selain itu kantor/ ruang karyawan juga masuk dalam zona privat Kidz World.



KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.47
Lokasi tapak



Pemanfaatan lahan



Pemanfaatan lahan kosong di daerah ini dipergunakan untuk area fasilitas rekreasi berdasarkan RDTRK kota setempat. Dekat dengan tapak terpilih, terdapat perumahan warga di sisi utara dan gerbang pintu masuk ke perumahan panderman hill

KETERANGAN :

- Lahan kosong
- Perumahan
- Sungai
- Jalan

Kebisingan



Area tapak yang memiliki tingkat kebisingan tinggi pada sisi barat dapat digunakan sebagai ruang public seperti area parker, drop off, entrance, sedangkan sisi dengan kebisingan rendah utara dan selatan digunakan sebagai area loading dock, dan sebagai area kantor dan ruang penunjang bagi orang tua seperti foodcourt dan musholla. Pada sisi yang memiliki kebisingan rendah yaitu sisi timur digunakan sebagai area bermain aktif konstruktif dan dramatic play role serta fasilitas bermain di luar.

KETERANGAN :

- Kebisingan tinggi
- Kebisingan sedang
- Kebisingan rendah



KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.48
Pemanfaatan lahan dan kebisingan

Pencapaian dan Sirkulasi



KIDZ WORLD DI BATU

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




Judul Gambar:

Gambar 4.49
Analisa Pencapaian
dan Sirkulasi tapak

Kebisingan



KETERANGAN :

-  Kebisingan tinggi
-  Kebisingan sedang
-  Kebisingan rendah

Matahari



KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.50
Analisa Kebisingan
dan Analisa Matahari
pada tapak

View

View dari dalam ke luar



Dari dalam tapak ke arah utara, terlihat barrier pepohonan yang emmbatasi tapak dengan sungai dan perumahan warga di sisi utara tapak



Sisi barat tapak yang terlihat adalah pintu gerbang emnuju perumahan gunung panderman hill. Dari sisi ini menjadi view yang menarik agar bangunan dalam tapak dapat terlihat dari luar tapak



View dari tapak ke arah selatan yang terlihat adalah pegunungan dan lahan kosong, view dari sisi ini memiliki potensi yang baik untuk fasilitas yang membutuhkan ruang luar dan berhubungan secara view ke arah luar



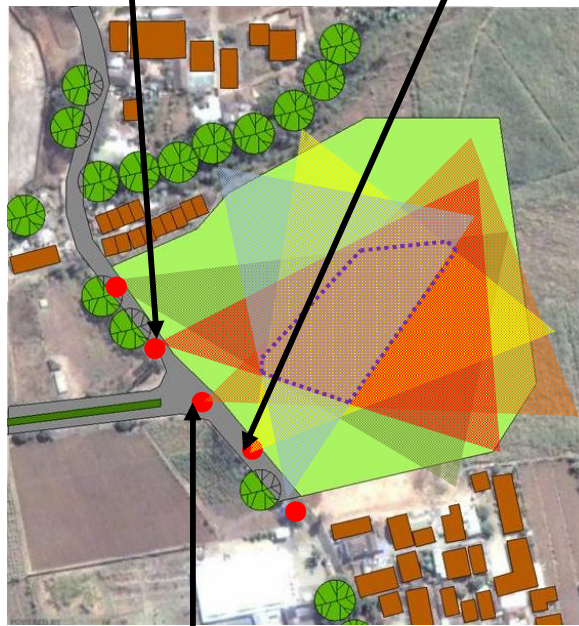
KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.51
Analisa view dari dalam ke luar pada tapak

View dari luar ke dalam



KIDZ WORLD DI BATU

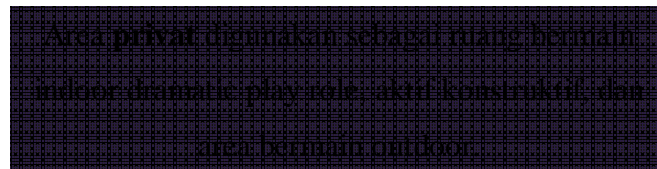
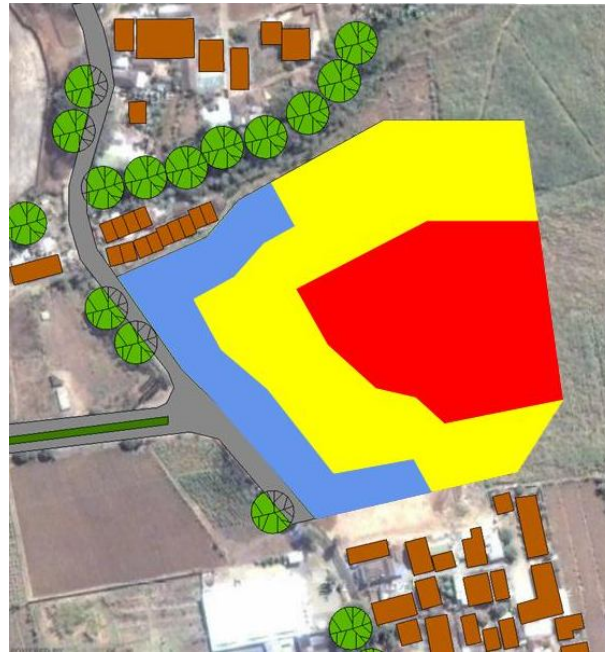
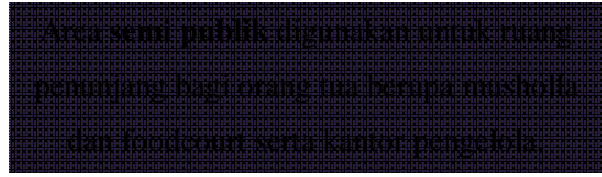
**Dosen Pembimbing:
Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Damayanti Asikin, MT.**

Judul Gambar:


Gambar 4.52
Analisa view dari luar ke dalam pada tapak



Zonifikasi tapak



KETERANGAN :

-  Publik
-  Semi Publik
-  Privat



KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

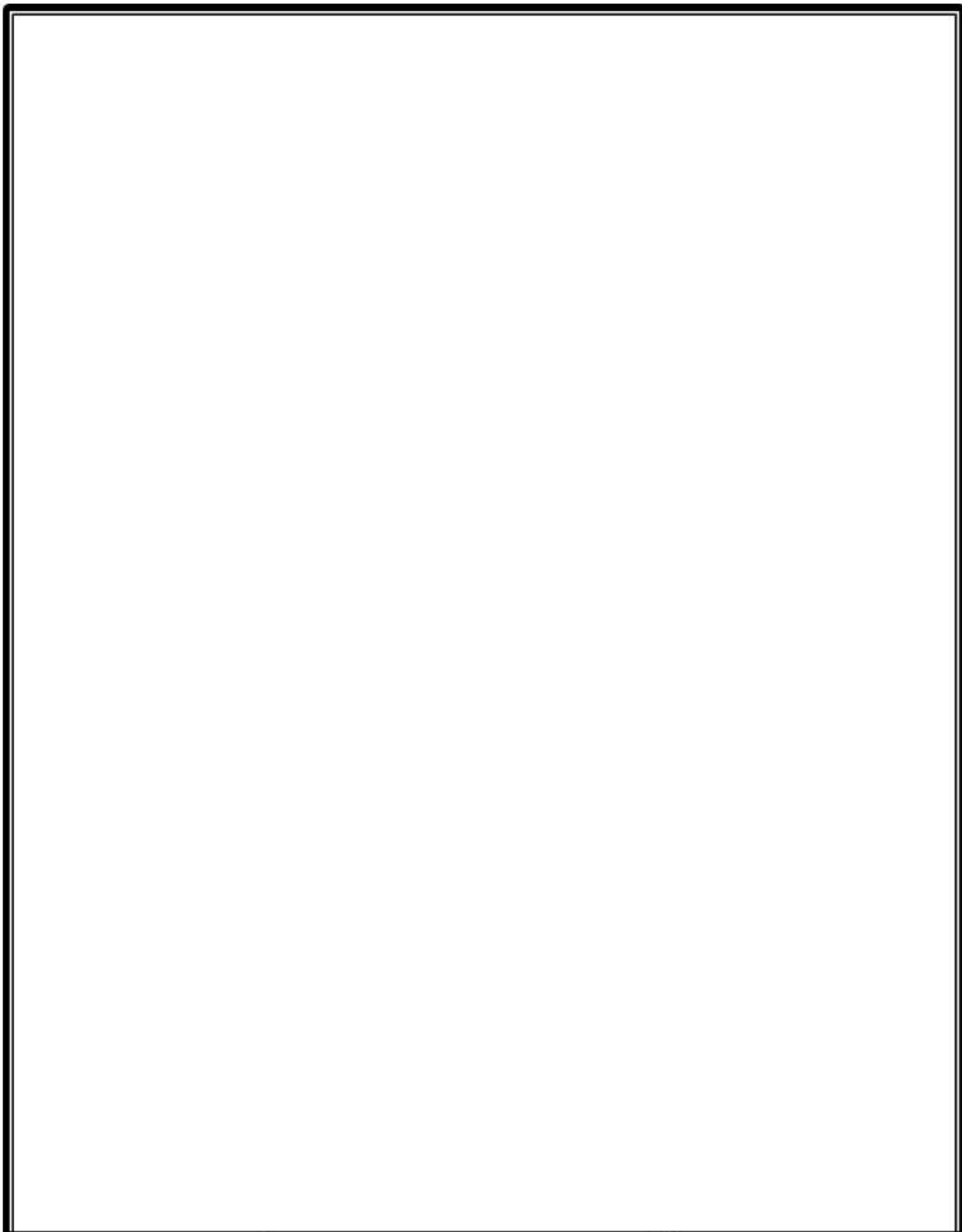
Gambar 4.53
Analisa Zonifikasi
Tapak



4.4.6 Analisa Tata Massa dan Ruang Luar

Tata massa pada objek rancangan menggunakan pola cluster yang terbagi-bagi menurut kelompok fungsi bangunannya agar lebih memudahkan pengunjung untuk menuju ke area bermain/ fasilitas yang dituju. Cluster ini terdiri dari area entrance, area bermain indoor dramatic play role, area bermain indoor aktif konstruktif, area bermain outdoor, area penunjang, dan area pengelola yang berupa kantor. Tiap cluster dihubungkan oleh ruang luar yang berupa taman. Sirkulasi pada ruang luar menggunakan sirkulasi radial linier yang menyebar dari entrance yang menerus ke hall terbuka dan diteruskan ke masing-masing taman luar di setiap zona.





KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.54
Analisa tata massa dan
ruang luar

4.4.7 Analisa Bangunan

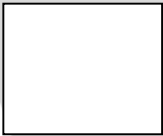
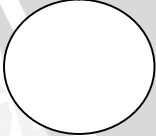

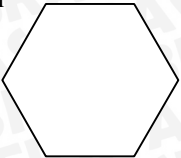
Analisa bangunan digunakan untuk mendapatkan konsep bentuk, tampilan, struktur, dan utilitas bangunan.

A. Analisa Bentuk Bangunan

Bangunan di sekitar tapak menggunakan bentuk dasar kombinasi yaitu bentuk dasar kotak/ persegi dikombinasi dengan bentukan bersudut/ segitiga. Bentukan atap miring prisma ataupun limas an juga banyak ditemukan begitu juga dengan bentukan atap datar sehingga semakin menegaskan garis lurus. Kebanyakan menggunakan fasade dengan gaya modern. Begitu juga dengan fasilitas bermain yang telah ada di sekitar tapak. Untuk bangunan yang akan dirancang Kidz World bentukan akan mengikuti tipologi bentukan bangunan di sekitar tapak dengan kombinasi sudut dan lengkung. Kondisi iklim yang tropis di Kota Batu, pilihan penggunaan atap yang bersudut adaptif bagi bangunan dengan lingkungan sekitar.

Selain ditinjau dari bentukan di sekitar tapak, bentuk dasar bangunan juga didasarkan pada fungsi bangunan, kebutuhan besaran ruang, dan jenis struktur yang dipakai. Bentuk dasar bangunan memiliki karakter tersendiri seperti ada pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Bentuk dasar bangunan

Bentuk dasar	Karakter	Kesan
Segiempat 	Mudah dimodifikasi Fungsional	Pasif Stabil Formal Monoton Kaku Solid
Lingkaran 	Bentuk dapat dimodifikasi dengan penambahan dan pengurangan	Labil Ceria
Segitiga 	Terjadi ruang mati pada sudutnya Ruang yang tersisa tidak efisien	Dinamis Rekreatif
Segienam 	Terbentuk ruang-ruang baru	Kaku

Objek rancangan merupakan bangunan yang bersifat publik dan komersial. Oleh karena itu bentuk bangunan dapat mengundang dan menarik minat dan perhatian pengunjung untuk datang. Bentuk bangunan juga dipengaruhi oleh lokasi dan bentuk tapak. Tapak terpilih yang berbentuk segi banyak memungkinkan untuk dimodifikasi/diolah sehingga bangunan juga akan memiliki karakter yang sesuai dengan fungsinya, selain itu lokasi tapak yang hanya dapat diakses lewat satu jalan mengakibatkan pandangan dari luar tapak ke bangunan terbatas.

B. Tampilan bangunan

Tampilan bangunan memiliki pengaruh yang besar pada pengunjung, selain itu tampilan bangunan juga harus sesuai dengan interior bangunan. Berdasarkan literatur, beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk perencanaan tampilan bangunan antara lain yaitu:

1. Signage, merupakan elemen penanda pada tampilan bangunan dan dapat menarik perhatian. Signage dapat ditunjukkan dengan pemakaian warna kontras atau menggunakan nama sebagai identitas terutama untuk bangunan dengan tujuan komersial.
2. Pintu masuk, elemen fasade yang pertama kali dilihat dan dicari oleh pengunjung sebelum memasuki bangunan. Pintu masuk yang transparan dapat memberikan kesan yang mengundang.
3. Efek lighting, merupakan elemen penunjang bagi tampilan bangunan, selain sebagai elemen pencahayaan pada malam hari. Dengan bantuan lighting, dapat menambah kesan bangunan yang diinginkan.
4. Ekspose struktur dan material, dengan ini dapat menambah nilai estetika pada tampilan bangunan.
5. Warna bangunan, bangunan komersil dengan fungsi bagi anak-anak juga ditunjang dari segi warna bangunan yang ingin ditonjolkan. Kesan ceria yang ingin ditunjukkan pada bangunan dapat dicapai dengan menggunakan dominasi warna kuning, dengan skema warna yang digunakan antara lain yaitu triadik, komplementer, analogus loncat 1 dengan kontras, analogus loncat 1 tanpa kontras, komplementer ganda, dan komplementer terbelah. Skema warna yang digunakan pada masing-masing bangunan berbeda namun dengan warna penyatu sebagai dominasi warna yaitu kuning untuk mendukung kesan ceria pada bangunan.

Secara umum tampilan bangunan yang ingin dicapai pada objek rancangan juga memperhatikan kondisi dan lingkungan tapak yang dapat mempengaruhi tampilan

bangunan, oleh karena itu tampilan bangunan pada bangunan tempat bermain dan belajar Kidz World dapat dicapai melalui:

- a. Tampilan bangunan yang memiliki keselarasan dengan bangunan di sekitarnya namun juga dapat menarik perhatian dengan tampilan bangunan yang berbeda dari lingkungan di sekitar tapak.
- b. Tampilan bangunan yang mampu memberikan identitas sebagai tempat bermain dan belajar bagi anak dengan penggunaan signage yang menunjukkan identitas bangunan kepada pengunjung, penggunaan entrance yang mengundang/ menonjol sehingga dapat dijadikan penanda tempat bermain.
- c. Sistem struktur

Sistem struktur bangunan berkaitan dengan unsur-unsur pendukung berdirinya suatu bangunan, sehingga dapat mendukung aktivitas di dalam bangunan.

1. Struktur kaki bangunan(pondasi)

Pemilihan pondasi untuk bangunan harus memperhatikan keadaan topografi tanah, fungsi bangunan, dan ketinggian lantai bangunan. Pada objek rancangan, bangunan berlantai satu bermassa banyak dengan topografi tanah yang relatif datar. Karena itu pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali sebagai pondasi utama, dan foot plate sebagai pondasi pendukung.

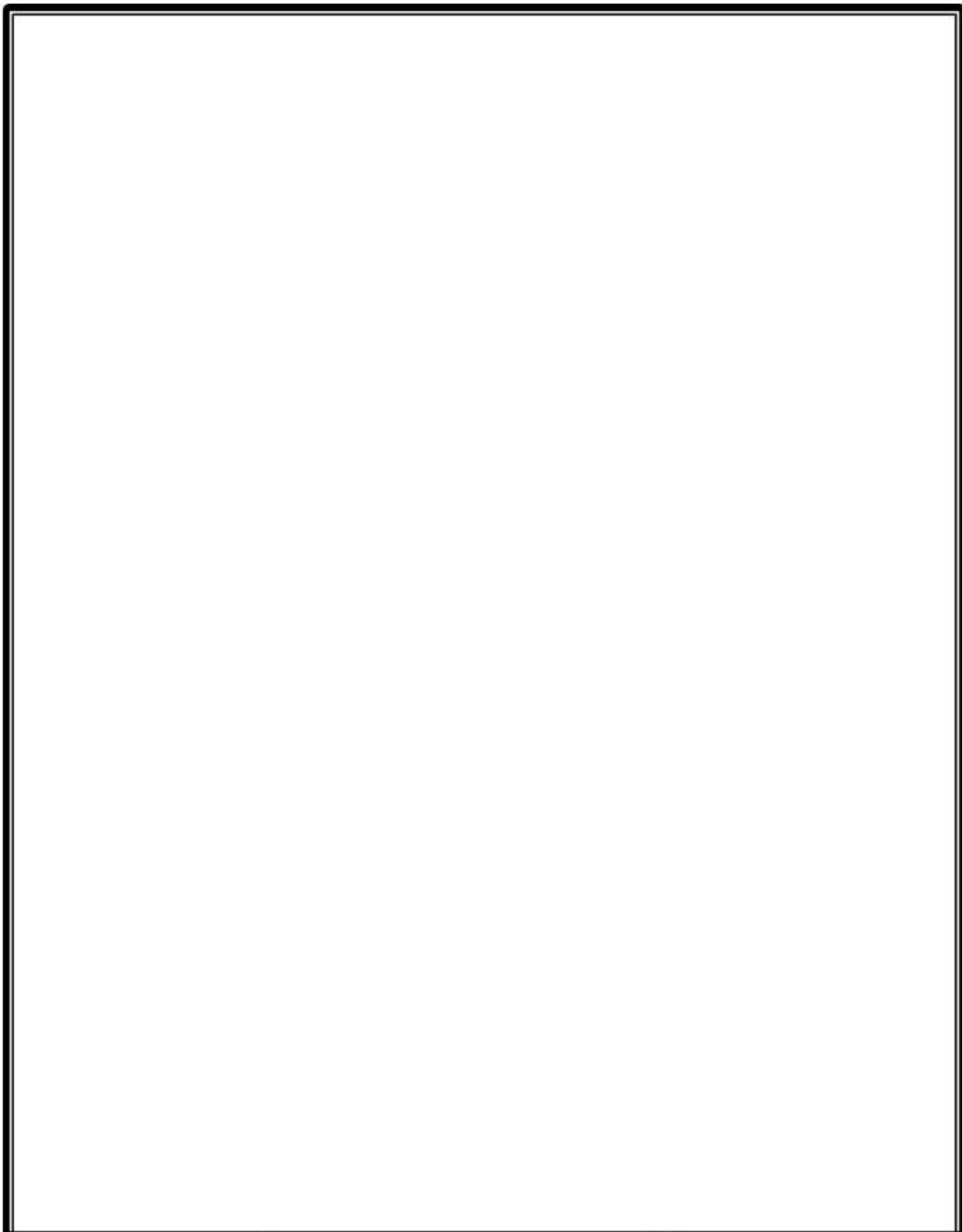
2. Struktur badan bangunan

Perancangan fasilitas bermain dan belajar Kidz World akan menggunakan material dari batu bata dan kayu dengan penggunaan struktur grid dan *shear wall* yang akan difinish dengan menggunakan cat.

3. Struktur atap

Struktur atap pada objek rancangan menggunakan bahan baja ringan dengan struktur tras. Penggunaan struktur ini dikombinasikan dengan atap datar atau atap beton.





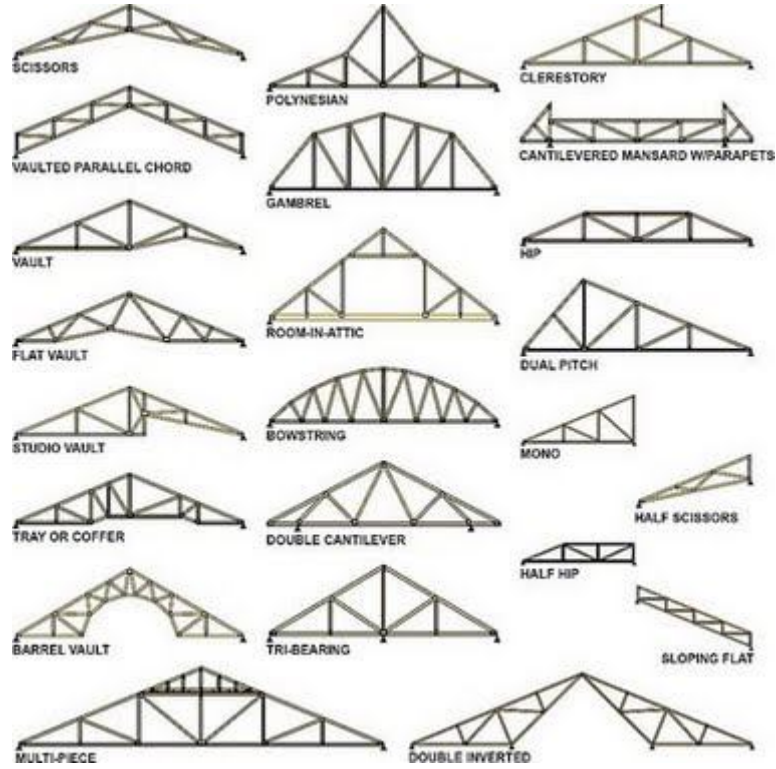
KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.55
Analisa bentuk dan
tampilan bangunan

Struktur atap bangunan



Atap dengan bentang yang lebar dan dengan bentuk yang lengkung menggunakan struktur atap tras.

Atap dengan bentuk lengkung sesuai dengan karakteristik anak yang ceria dan sesuai dengan fungsi bangunan yang emwadahi aktifitas anak-anak



KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.56
Analisa struktur atap
bangunan

4. Utilitas Bangunan

Analisa utilitas pada objek rancangan antara lain yaitu:

a. Penyediaan air bersih

Sistem penyediaan air bersih berkaitan dengan sistem plumbing yang merupakan sarana dalam distribusi air bersih. Untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada tapak, berasal dari PDAM dan sumur bor. Air tersebut disimpan dalam tandon bawah tanah, kemudian didistribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkan air seperti kamar mandi, dapur, wastafel. Khusus untuk dapur dan area bermain aktif konstruktif membutuhkan water heater untuk menyediakan air panas untuk mencuci peralatan dan sebagai fasilitas bermain. Selain itu juga dibutuhkan air bersih untuk pemadam kebakaran yang disalurkan ke hydrant dan sprinkler yang terdapat pada masing-masing bangunan dan ruangan.

b. Pembuangan air kotor

Air kotor terdiri dari air bekas floordrain kamar mandi, kloset, dapur, wastafel, air bekas malam, pewarna. Air kotor ini dibuang ke dalam sumur resapan yang terdapat pada tapak, sebelumnya ditampung dalam bak kontrol dan dialirkan melalui pipa pembuangan. Untuk air kotor yang berasal dari kloset kamar mandi dialirkan ke dalam septic tank kemudian dialirkan ke sumur resapan. Sedangkan air kotor yang berasal dari dapur, ruang batik dialirkan ke bak epnangkap lemak terlebih karena mengandung minyak yang dapat menyumbat saluran pembuangan.

c. Drainase

Tapak yang berkontur relatif datar ini memiliki bak-bak penampungan air hujan yang terdapat pada tepi-tepi bangunan. Bak kontrol tersebut akan mengalirkan air ke penampungan bawah tanah yang dapat digunakan sebagai air untuk menyiram tanaman dan sebagai pemadam kebakaran pada tapak. Sistem drainase yang digunakan berupa sistem drainase tertutup agar tidak menimbulkan kesan yang kumuh dan kotor pada tapak.

d. Sistem elektrikal dan komunikasi

Aliran listrik yang diperlukan pada tapak dan bangunan yang berupa pencahayaan buatan, penghawaan buatan, peralatan pada dapur, peralatan pada area bermain, kantor, maupun untuk komunikasi diperoleh dari PLN yang berasal dari tiang listrik sekitar tapak. Pemdsitribusian jaringan telepon menggunakan box telepon yang dihubungkan ke dalam bangunan, kemudian di paralelkan ke ruang-ruang tertentu pada masing-masing bangunan. Jaringan tata suara pada bangunan digunakan untuk keperluan backsound musik, yang juga digunakan untuk alat informasi, sehingga dapat melayani dan memberikan kenyamanan serta informasi bagi pengunjung tanpa harus menuju ke ruang

informasi. Aliran listrik juga diperlukan untuk keperluan akses internet yang terdapat pada bangunan.

e. Penghawaan

Penghawaan alami pada bangunan diperoleh dari penggunaan jendela dan ventilasi, sedangkan penghawaan buatan menggunakan AC split, pemilihan penggunaan AC split untuk memudahkan dalam sistem kontrol yang dapat mengatur sirkulasi udara dalam ruangan dan menjaga kelembapan udara dalam ruangan pada masing-masing ruang sesuai dengan kebutuhan dalam ruang.

f. Pengolahan sampah.

Limbah sampah yang dihasilkan perlu ditampung pada tempat penampungan sampah sementara. Sampah yang dihasilkan pada fasilitas bermain ini terdiri dari sampah kering, bungkus makanan dan minuman, sampah basah, dan sampah organik. Oleh karena itu perlu adanya penampungan sampah sementara yang memisahkan sampah menurut jenisnya di tempat-tempat tertentu yang kemudian akan diambil oleh truk sampah.

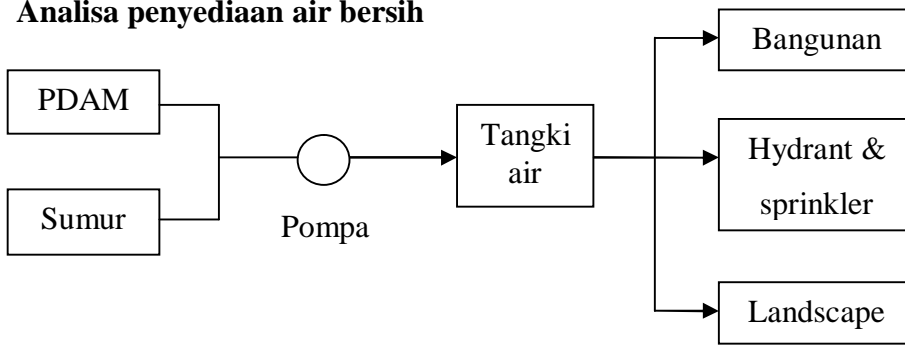
g. Sistem pemadam kebakaran

Sistem penanggulangan kebakaran yang ada pada bangunan adalah sistem pemadam kebakaran pasif dan aktif. Di mana pada masing-masing bangunan terdapat hydrant di beberapa titik, dan terdapat alarm kebakaran yang bekerja secara otomatis, sprinkler, dan smoke detector

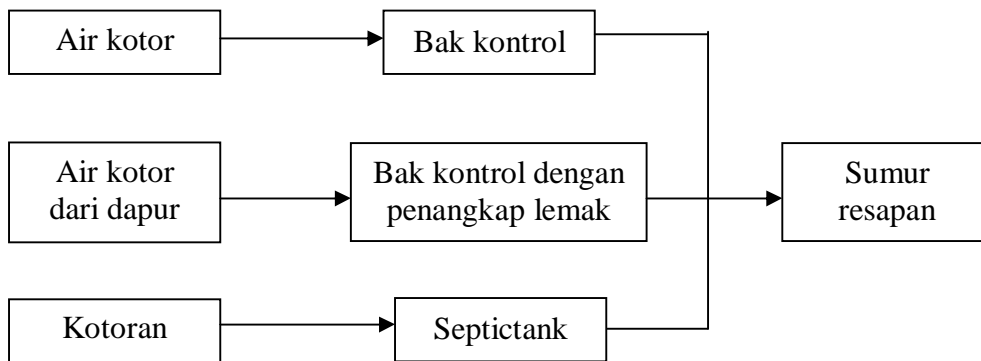
h. Penangkal petir

Penangkal petir pada bangunan menggunakan sistem konvensional atau Franklin yang berupa batang yang runcing yang terdapat di ujung ataupun masing-masing sudut atap bangunan yang terbuat dari bahan copper split dan dihubungkan dengan batang tembaga menuju elektroda pada tanah.

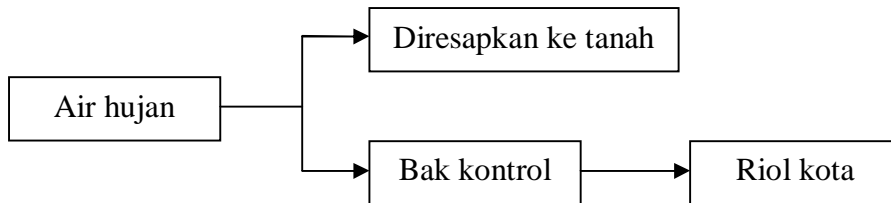
Analisa penyediaan air bersih



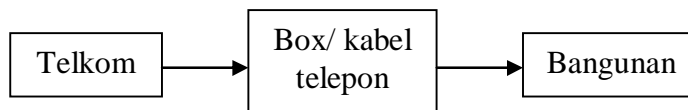
Analisa penyediaan air kotor



Analisa drainase



Analisa sistem komunikasi



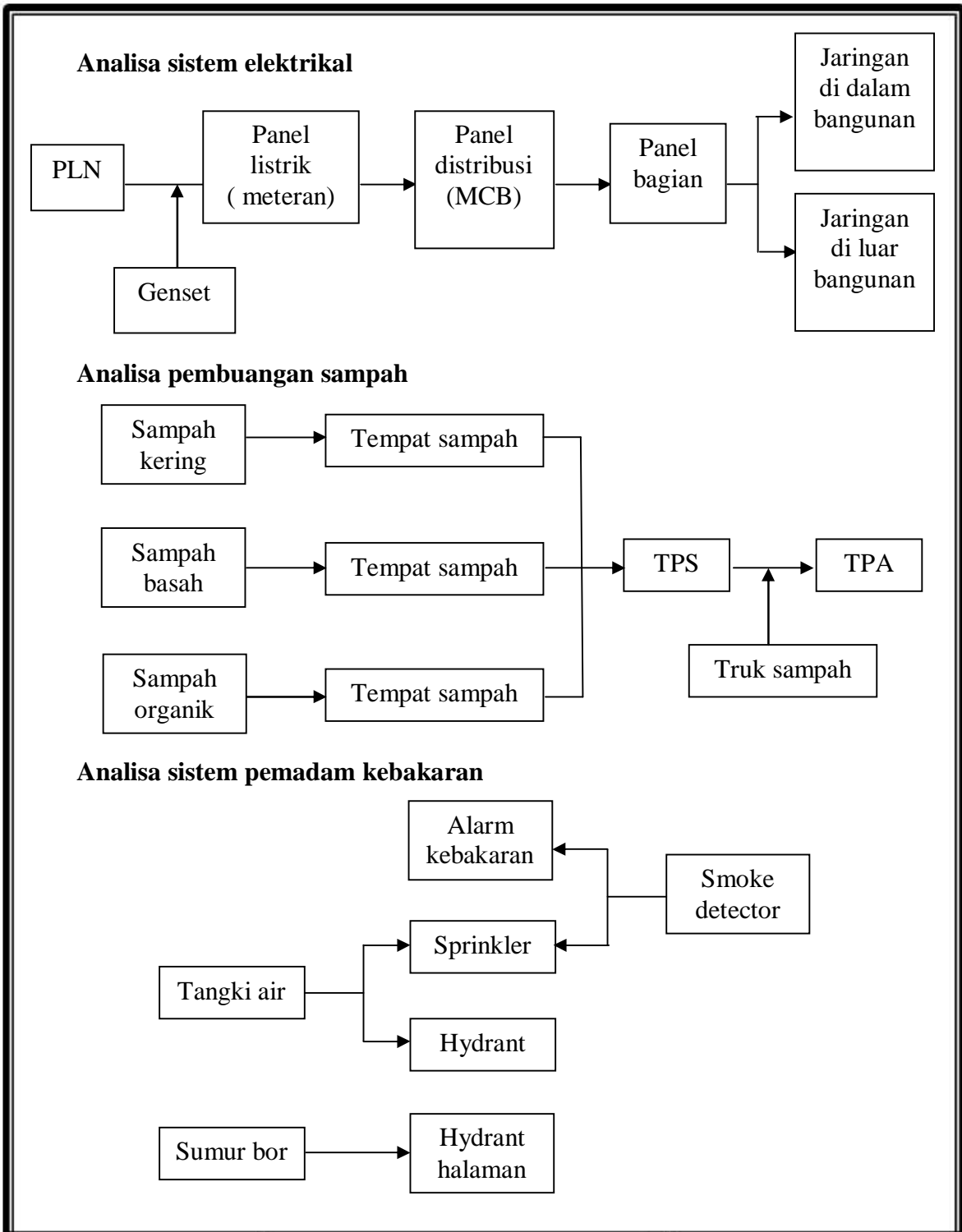
KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.57
Analisa listrik,
sampah, dan pemadam
kebakaran





KIDZ WORLD DI BATU

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

Judul Gambar:

Gambar 4.58
Analisa listrik,
sampah, dan pemadam
kebakaran



