

# PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN

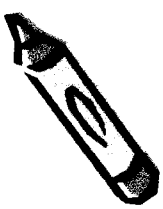
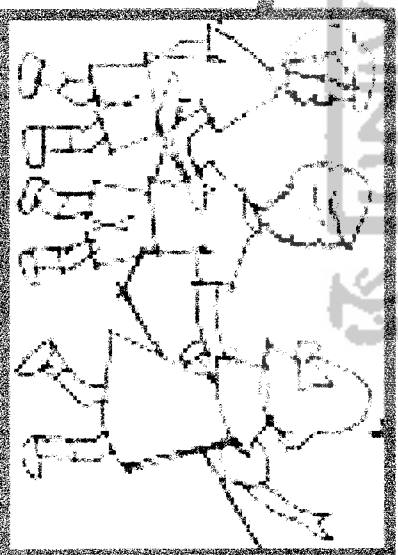
BAGAIMANA MEWUJUDKAN DESAIN DARI  
BANGUNAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI TEMPAT  
BERMAIN SEKALIGUS BELAJAR BERDASAR ATAS  
DAYA KREATIVITAS ANAK DENGAN PENAMPILAN  
BANGUNAN YANG MENGEKSPLORASI BENTUK DARI  
TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK - ANAK

METTY MELLIORARI A.

00512062

PEMBIMBING

IR. H. MUNICHY B. E., M ARCH



## DESIGN REPORT

# SPEKIFIKASI TUGAS AKHIR

## TUGAS AKHIR

INDONESIA  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JUDUL TUGAS AKHIR

## PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN

INDONESIA  
PENYEKAPAN DESIGN  
ARCHITECTURAL BUILDINGS DESIGN  
PERMASALAHAN DOMINAN  
MEWUJUDKAN DESAIN BANGUNAN YANG DAPAT  
BERFUNGSI SEBAGAI TEMPAT BERMAIN SEKALIGUS  
BELAJAR BERDASAR ATAS DAYA KREATIVITAS ANAK  
ASPEK PENEKANAN KONSEP

PADA : PENAMPILAN BANGUNAN  
YANG MENGEKSPLORASI BENTUK  
PADA TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK

# DESIGN REPORT

# ABSTRACT

MELAKUKAN EKSPLORASI, BELAJAR, SERTA BERMAMAN DAN BERKORONG MENIMBULKAN RASA INGIN TAHU, TANTANGAN, DAN MENEMUKAN GAIRAH ATAU SEMANGAT BELAJAR PADA ANAK. KARENA ITU DIBUTUHKAN SUATU WADAH YANG DAPAT MENAMBAH KEGIATAN SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DAN FUNGSI SEHINGGA MEMUNGKINKAN ANAK UNTUK BERKSPERASI DENGAN AMAN YANG MENGGABUNGAN BERMAIN DENGAN BERDASAR ATAS MULTIPLE INTELLIGENCE ANAK SEHINGGA DENGAN KEBUTUHAN DAN JUGA FUNGSIONAL.



## POTENSI

MADIUN ADALAH KOTA GADIS: PERDAGANGAN, PENDIDIKAN, DAN INDUSTRI-SEBAGAI KOTA PERDAGANGAN DAN INDUSTRI BANYAK ORANG TUA YANG BEKERJA SEHINGGA UNTUK PENDIDIKAN ANAK MEREKA LEBIH MEMPERCAYAKAN UNTUK MENYERAHKAN KEPADA PIHAK YANG BERKOMPETEN. DAN SEBAGAI KOTA PENDIDIKAN, MADIUN MEMANG MEMERLUKAN TEMPAT-TEMPAT YANG DAPAT MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN ANAK SEJAK DINI

# DESIGN REPORT

## PERMASALAHAN

BAGAIMANA MEWUJUDKAN DESAIN DARI BANGUNAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI TEMPAT BERMAIN SEKALIGUS BELAJAR BERDASAR ATAS DAYA KREATIVITAS ANAK DENGAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG MENGEKSPLORASI BENTUK DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK

LUKASI SITE TERLEIAK DI  
KELURAHAN BANJAREJO,  
KECAMATAN TAMAN,  
KOTA MADIUN

Sebelah Utara :

Kelurahan Mojorejo

Sebelah Timur :

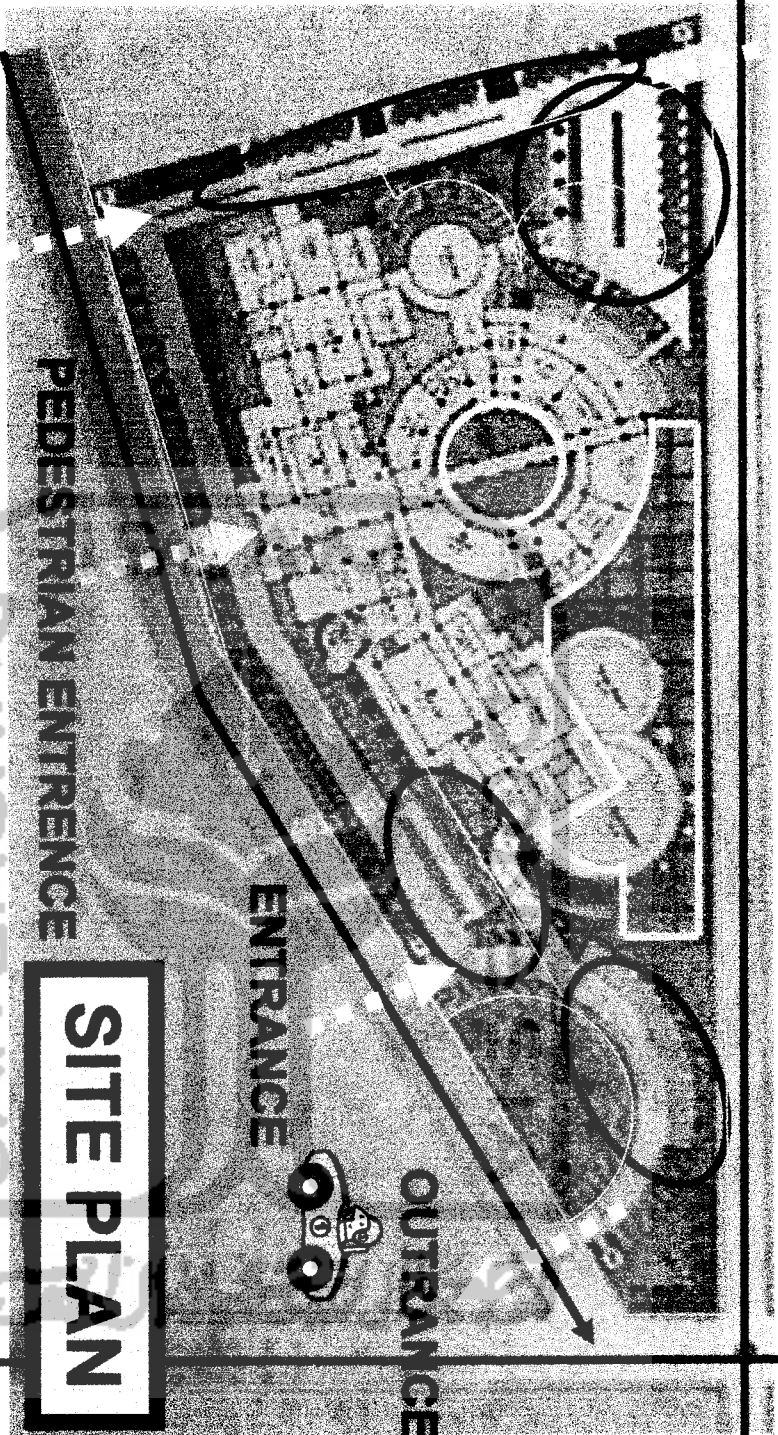
Kelurahan Banjarejo

Sebelah Selatan :

Kelurahan Banjarejo

Sebelah Barat :

OUTRANCE 



ENTRANCE 

— AKSES KENDARAAN

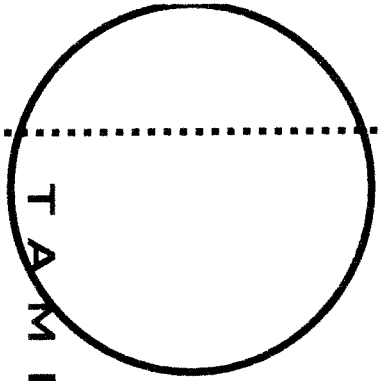
— AKSES PEDESTRIAN

— AREA PARKIR

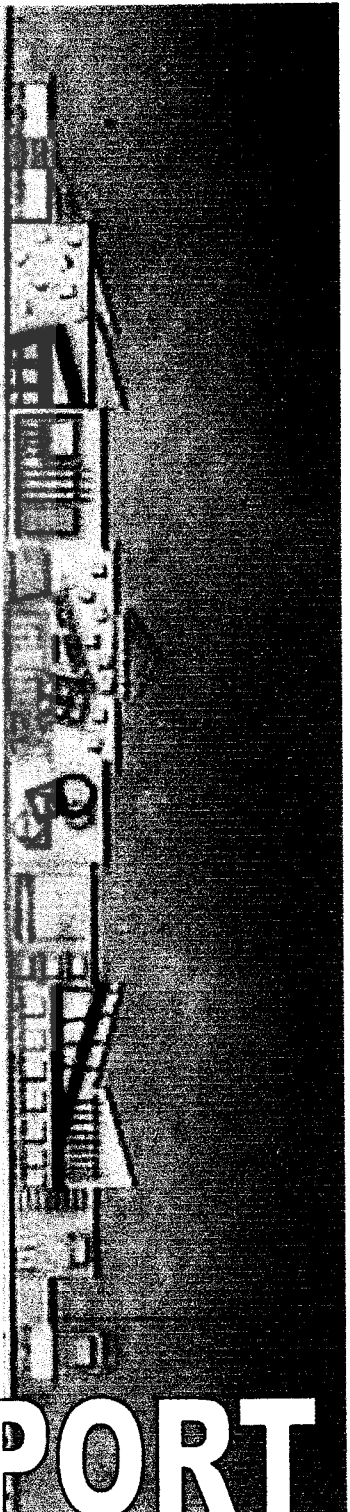
— AREA BERMAIN OUTDOOR

**SITE PLAN**

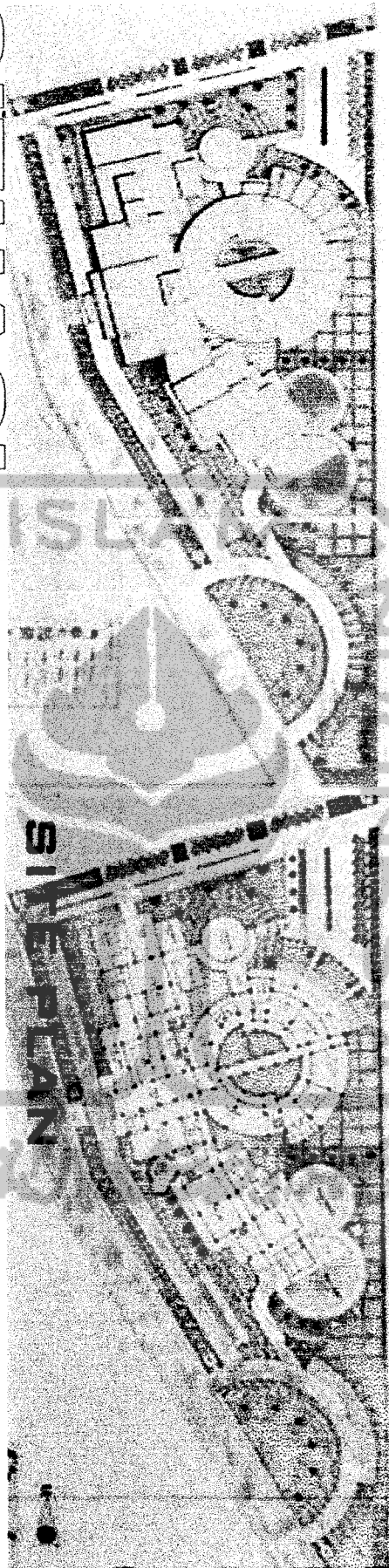
# DESIGN REPORT



TAMPAK DEPAN

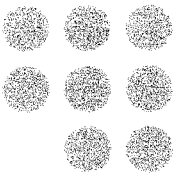


SITUASI



SITE PLAN

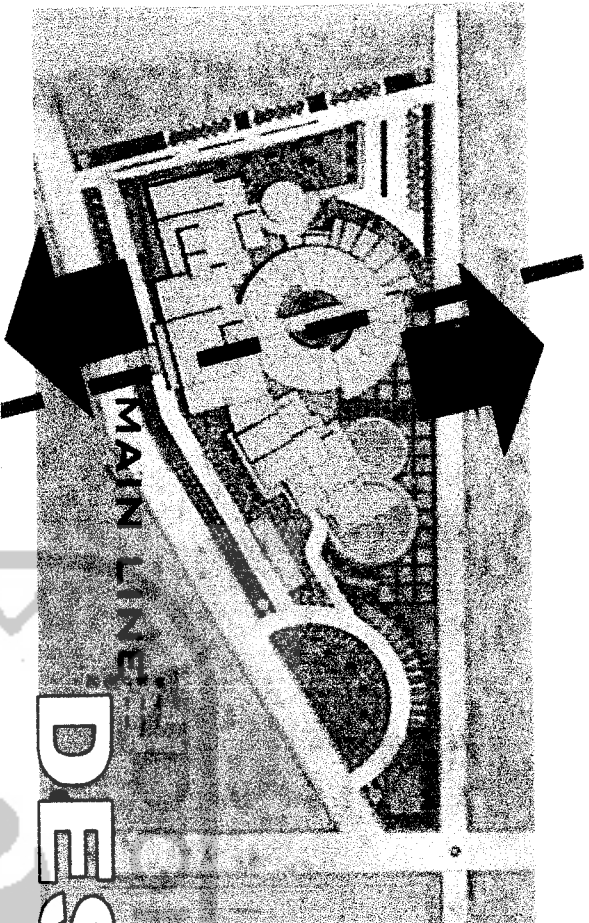
- LUAS SITE = 14.544 M<sup>2</sup>
- LUAS BANGUNAN = 10.000 M<sup>2</sup>
- SITE INI TIDAK MEMPUYAI KONTUR,



TETAPI DI DALAM BANGUNAN DIMASUKKAN  
PERMAINAN PERBEDAAN KETINGGIAN LANTAI

AN TIRAY MUNTUN

# DESIGN REPORT



GUBAHAN MASSA      BENTUK  
DIAMBIL DARI GABUNGAN  
BENTUK-BENTUK DASAR  
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK  
ENGKLEK, YAITU LINIER,  
PERSEGI, DAN LINGKARAN

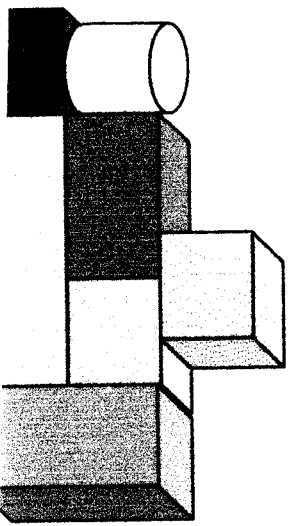
# DESIGN REPORT

MAIN LINE      GARIS SUMBU YANG

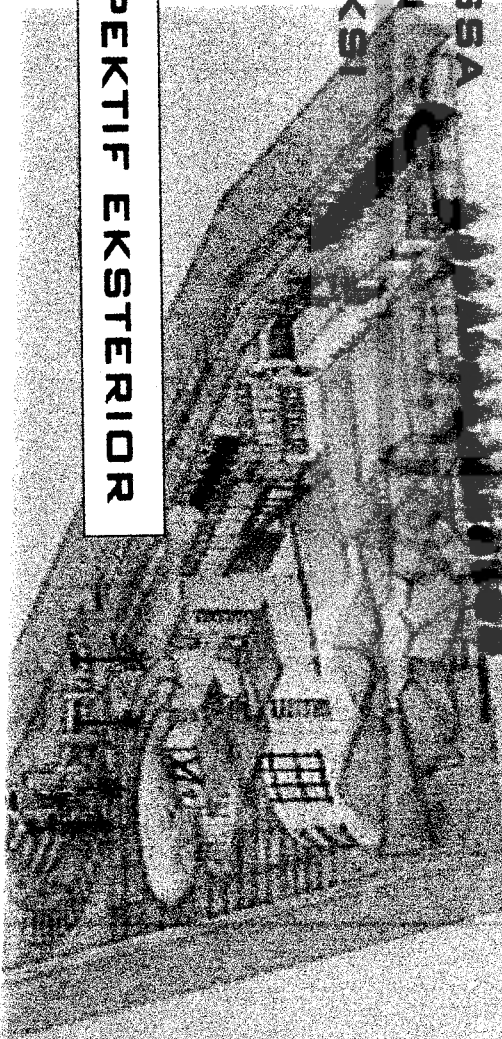
MEMBELAH TAPAK,  
DIPERUNTUKKAN SEBAGAI MAIN  
ENTRANCE KE BANGUNAN, SELAIN  
SEBAGAI AKSES SIRKULASI

# MASSA

BENTUK BANGUNAN / MASSA  
DIAMBIL DARI PERMAINAN  
ANAK MODERN KONSTRUKSI



PERSPEKTIF EKSTERIOR



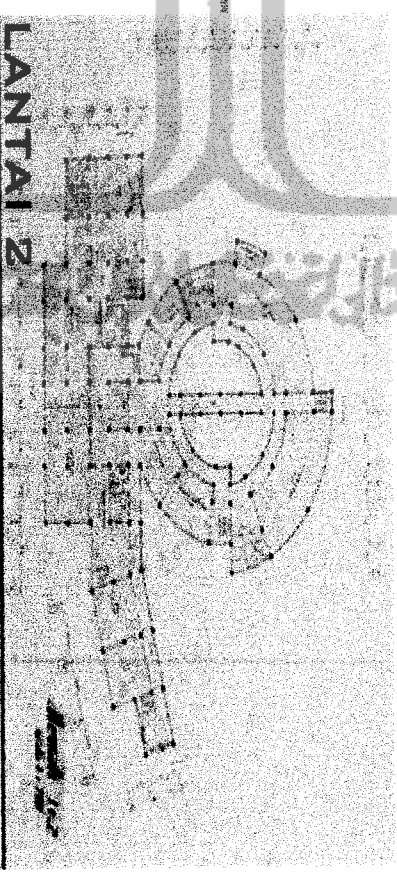
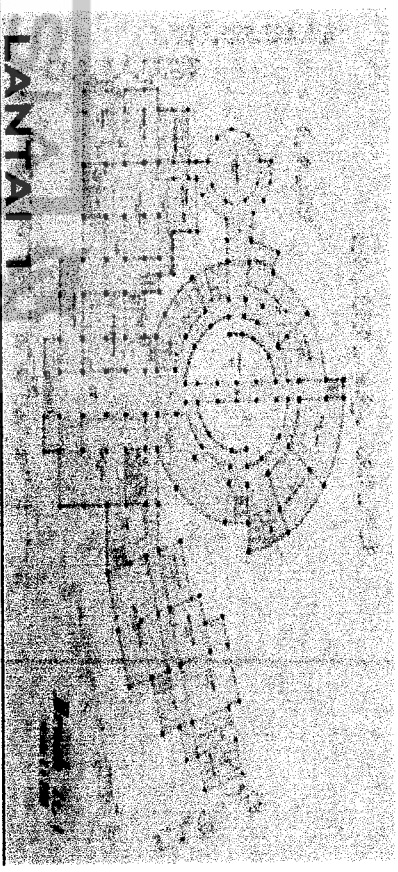
# KONSEP GUBAHAN

LANTAI 1 TERBAGI MENJADI 2 FUNGSI UTAMA, YAITU SEBAGAI AREA PUBLIC DAN AREA EDUKASI. AREA PUBLIC TERDAPAT LOBBY, GALLERY KARYA, RUANG ADMINISTRASI, R.KESEHATAN, CAFETARIA, R.TUNGGU, TOKO SQUVENIR, CHOCOLATE SHOP, SALON, WARTEL, DAN FOTOCOPY. AREA EDUKASI YANG ADA DI LANTAI DASAR YAITU R.TARI, R.MAKAN, R.DRAMA, R.RIAS, RUANG LUKIS, R.VKAL DAN MUSIK, DISCOVERY ROOM, PLANETARIUM, R.MAKAN, PANGUNG TERBUKA, KOLAM RENANG.

DI LANTAI 1 TERDAPAT PERPUSTAKAAN, RUANG SERBAGUNA, RUANG AUDIO VISUAL, LABORATORIUM, RUANG TEORI, RUANG DISKUSI, BENGKEL ELEKTRONIK, RUANG ELEKTRONIK, RUANG KOMPUTER, DAN

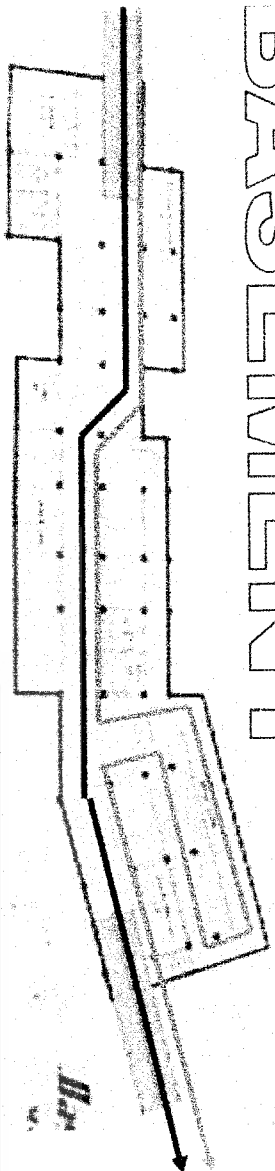
RUANG BERMAIN INDOOR.

## POLA RUANG

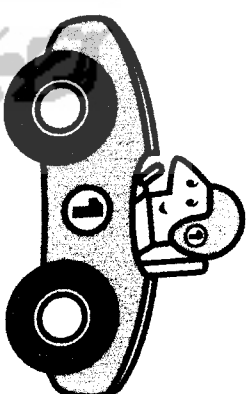


# DESIGN REPORT

# BASEMENT

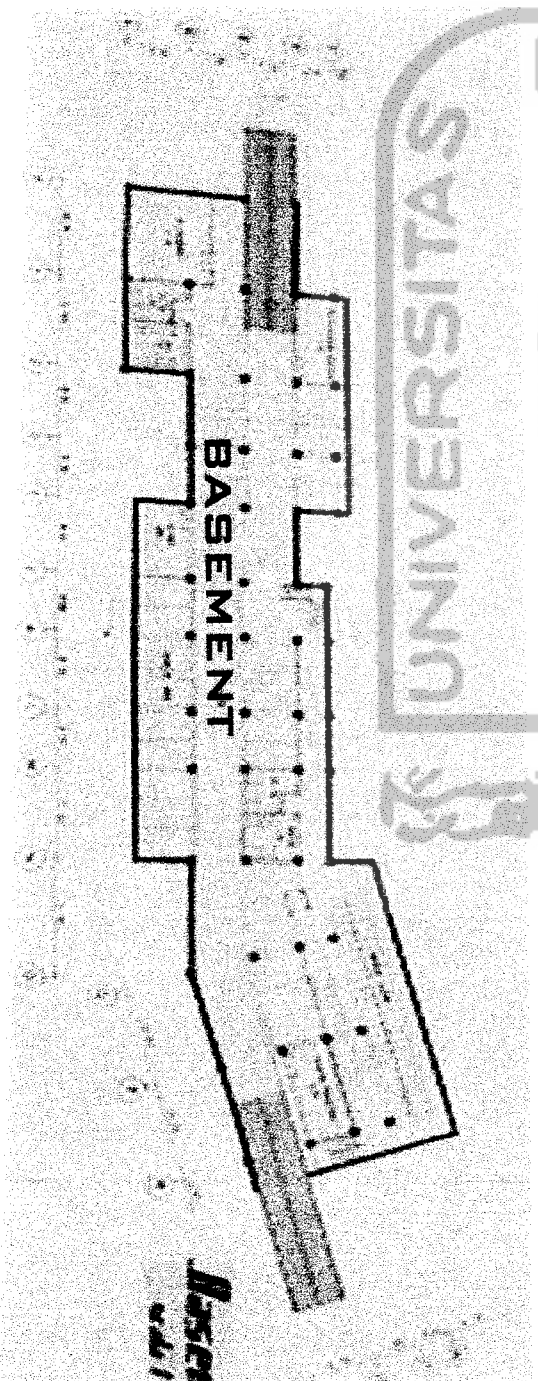


- AKSES KENDARAAN RODA 4
- AKSES KENDARAAN RODA 2

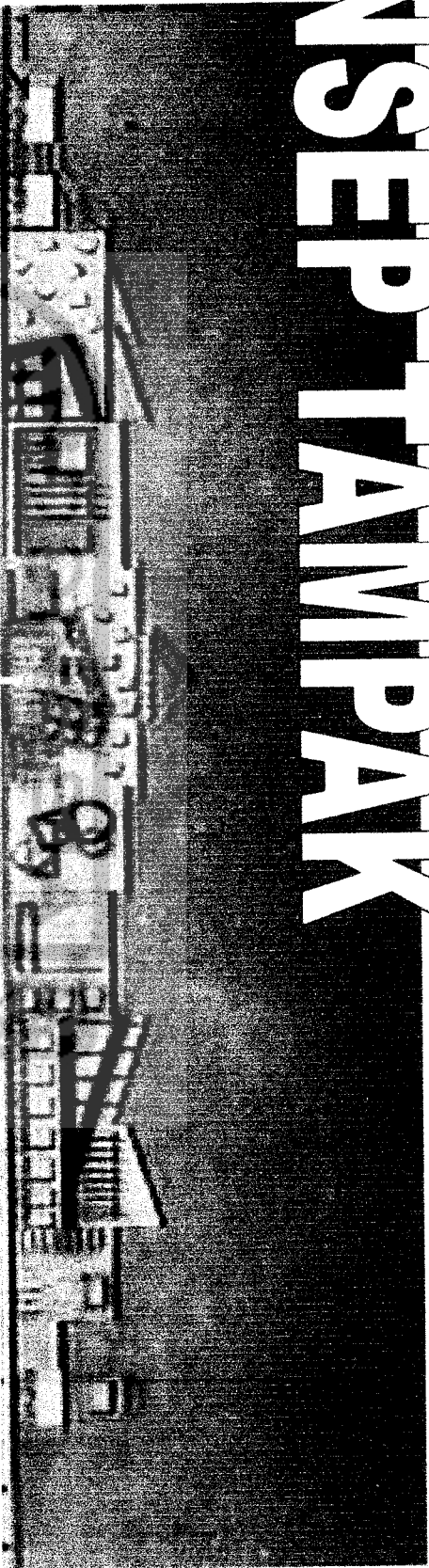


BASEMENT DIGUNAKAN UNTUK FUNGSI PARKIR, RUANG LAUNDRY, RUANG CLEANING SERVICE DAN RUANG-RUANG SISTEM UTILITAS DARI BANGUNAN.

# DESIGN REPORT

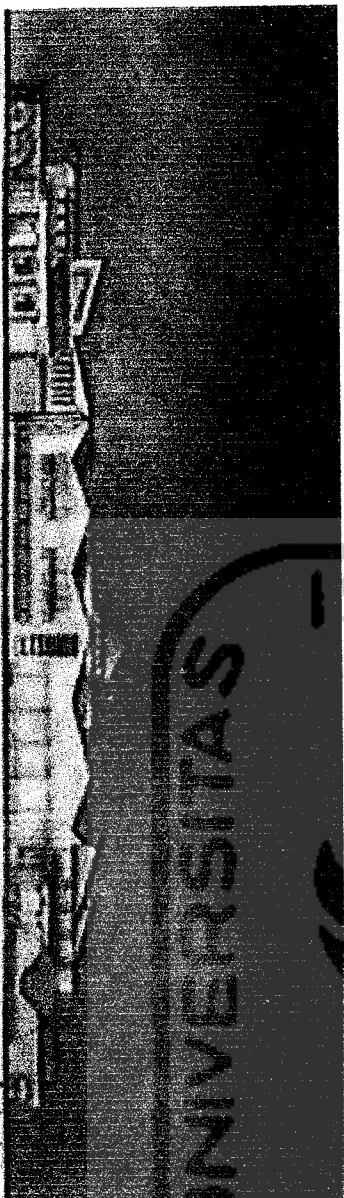


# KONSEP TAMPAK



PERMAYAKAN ANAK MEMPUYAI SIFAT  
CENDERUNG DINAMIS DAN DIULANG-ULANG  
( S.C UTAMI MUNANDAR-SD AKTIVITAS DAN  
PERMAINAN ANAK )

DETAIL ENTRANCE



SIFAT DIULANG-ULANG  
TAMPAK PADA ADANYA

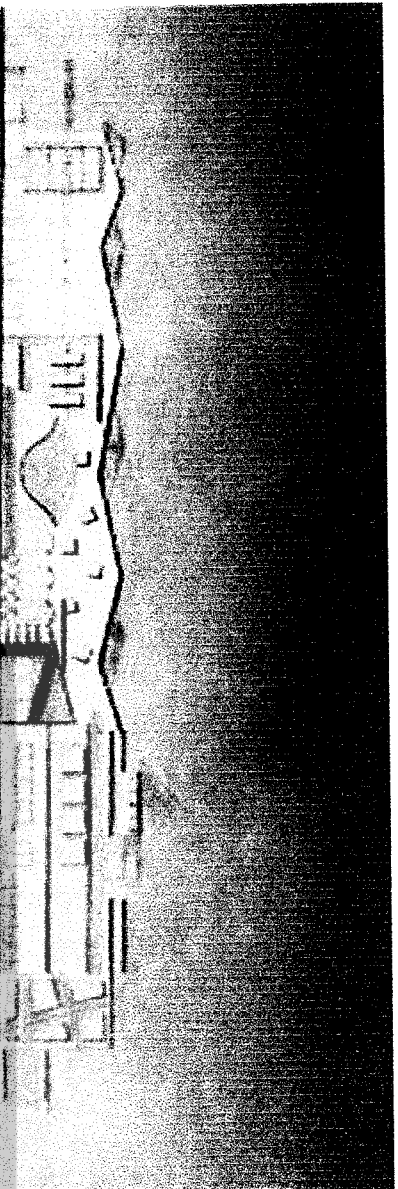
REPETISI ELEMEN-  
ELEMEN PADA  
BANGUNAN

SIFAT DINAMIS TAMPAK PADA ADANYA

ELEMEN-ELEMEN YANG HORIZONTAL-VERTIKAL,

KOTAK-LINGKARAN YANG KONTRAS

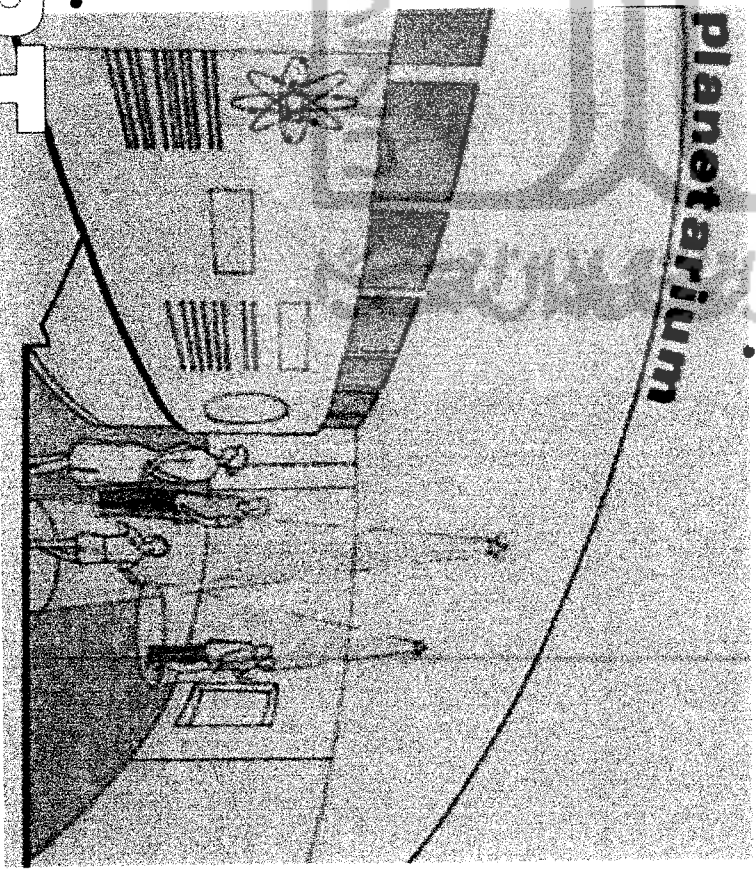
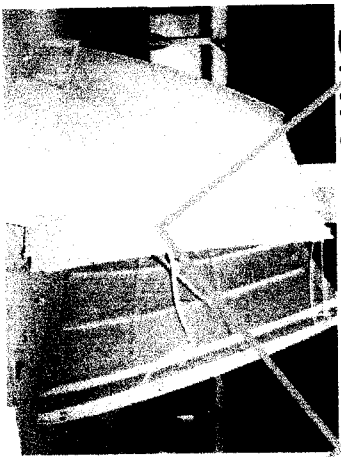
DESIGN REPORT



TAMPAK SAMPIING KANAN ONESIA

PLANETARIUM DIBUAT  
BENTUK SETENGGAH  
BOLA KARENA LANGIT-  
LANGITNYA DIGUNAKAN  
UNTUK MENGEKSPOS  
MENYERUPAI ANTARIKSA

UNIT INI MENGGUNAKAN SPACE  
FRAME, DENGAN BAHAN RANGKA  
BAJA DAN PENUTUP BERBENTUK  
KUBAH DARI BAHAN GRC:GRASS-  
RUBBER-CEMEN:DENGAN TEBAL  
5MM



DESIGN REPORT

# DESIGN REPORT



**HIJAU**  
■ CINTA  
TANPAPAMRIH,  
PENGERTIAN,  
KESEIMBANGAN,  
KETERBUKAAN,  
KEPEKAAN

**ORANYE**

■ NALURI, EMOSI  
■ LATIHAN, GERAKAN  
■ PERANGSANG SYARAF

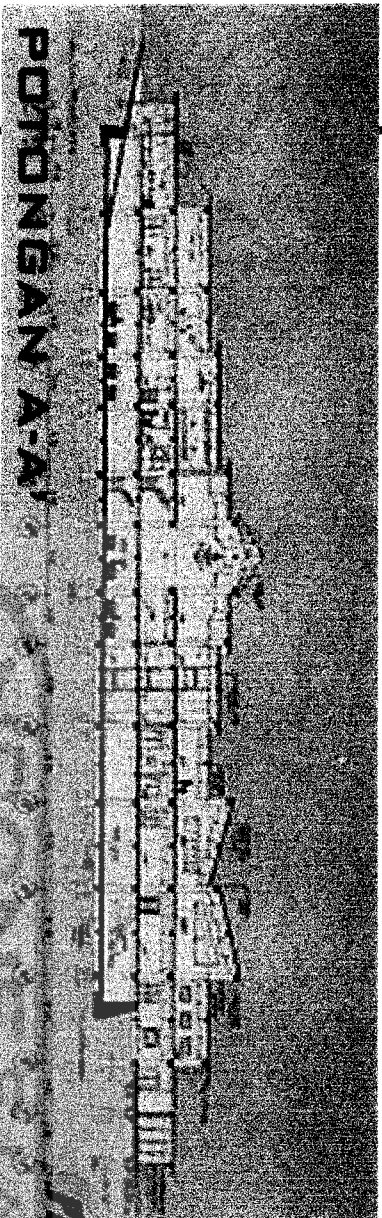
**KUNING**  
■ PERANGSANG SYARAF  
■ INTELEK, RASIONAL,  
KEMAUJUAN, KEKUATAN  
PRIBADI  
■ MEMPUINYAI SIFAT  
MENCERIAKAN SUASANA

**MERAH**

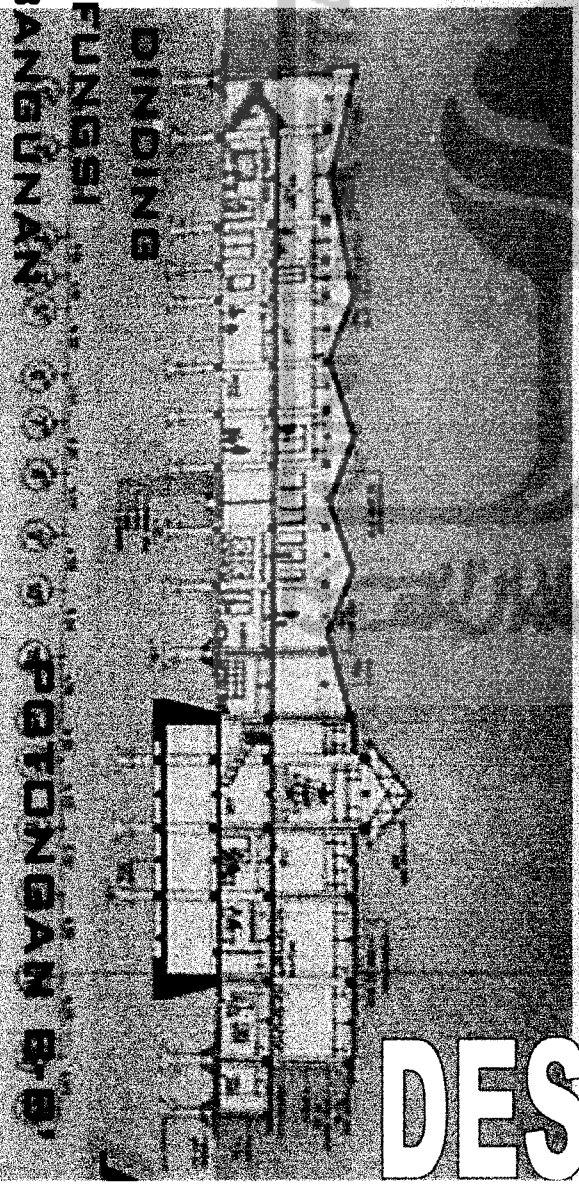
**BIRU**  
■ MEMBERIKAN  
KETENANGAN  
■ BICARA, KOMUNIKASI,  
UNGKAPAN KREATIF

■ PERANGSANG AKTIVITAS FISIK  
■ STABIL,  
■ ANIAN

■ BERPUSAT PADA DIRI SENDIRI



**STRUKTUR RANGKA MERUPAKAN STRUKTUR UTAMA DARI BANGUNAN INI, BERUPA KERANGKA YANG TERDIRI DARI KOLOM DAN BALOK SEBAGAI RANGKAIAN KESATUAN**



**BASEMENT TERBUAT DARI DINDING PEMIKUL YANG JUGA BERFUNGSI SEBAGAI PONDASI DARI BANGUNAN TETAPI TETAP MENGGUNAKAN PONDASI**

**DESIGN REPORT**

# POTONGAN

LINGKUNGAN DI SEKITAR BANGUNAN ADALAH SAWAH YANG MEMBERIKAN SUASANA SEJUK DAN POTENSI VISUAL DARI SITE KE LUAR SANGAT BAGUS SEHINGGA DAPAT DIMAKSIMALKAN



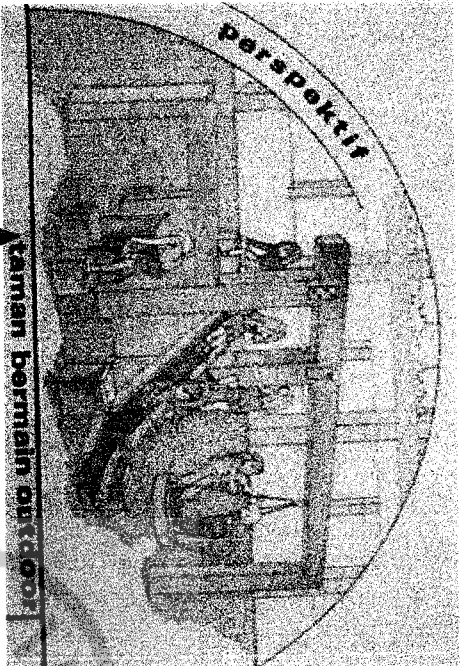
POTONGAN LINGKUNGAN

# DESIGN REPORT

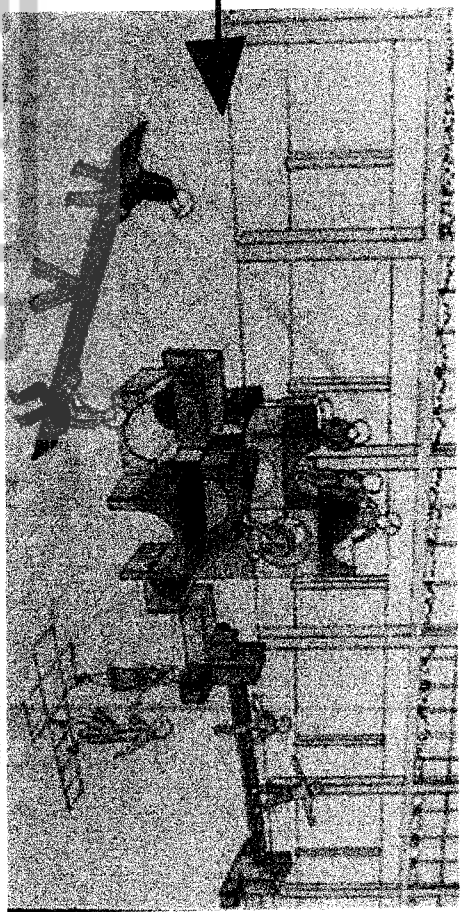
POTONGAN LINGKUNGAN B-B1



L I N G K U N G A N



TAMAN BERMAIN OUT DOOR

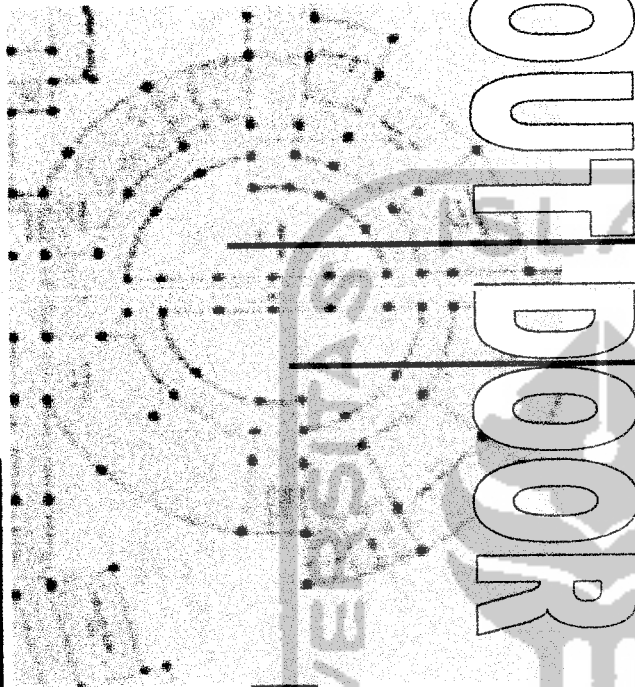


TAMAN BERMAIN OUT DOOR

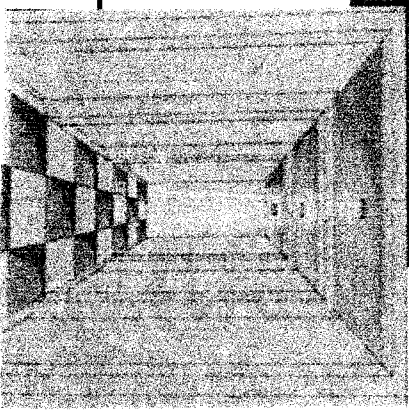
DESIGN REPORT

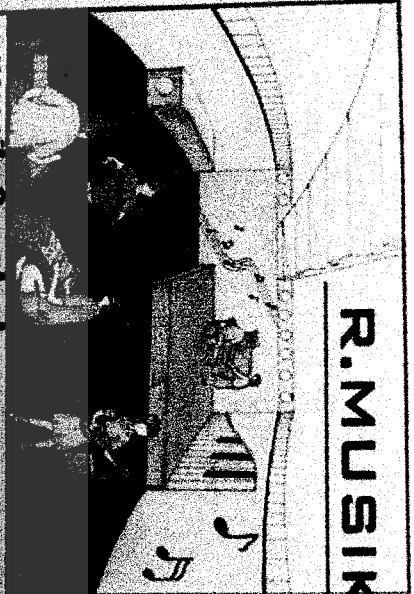
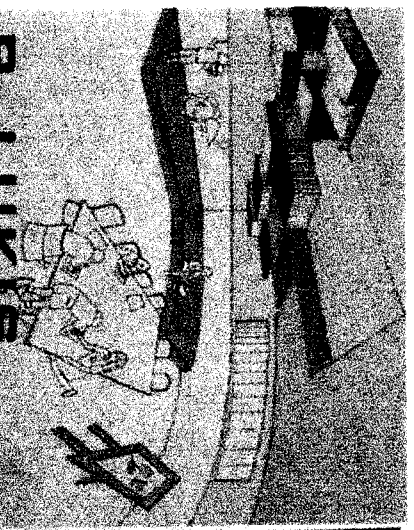
# SEMIOUT DOOR

# INNERCOURT



SELASAR

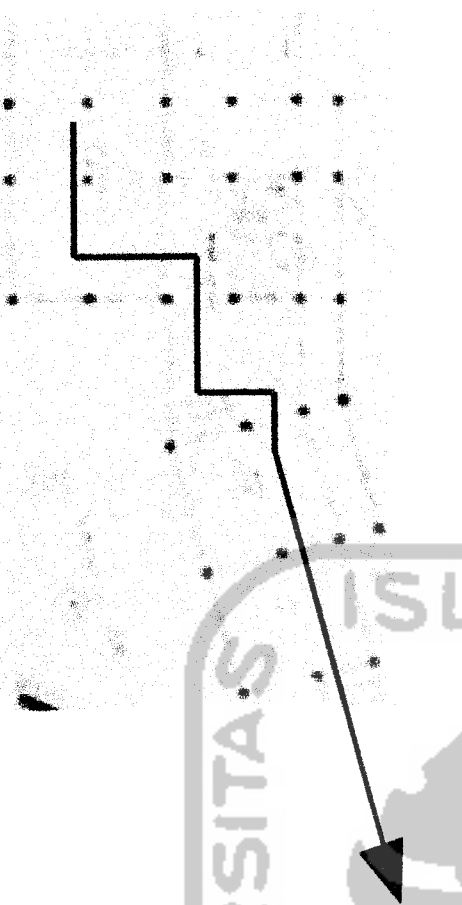
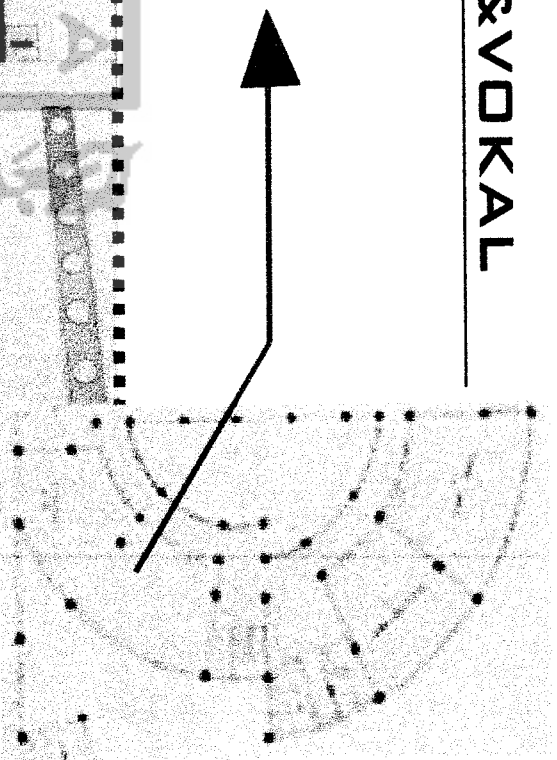




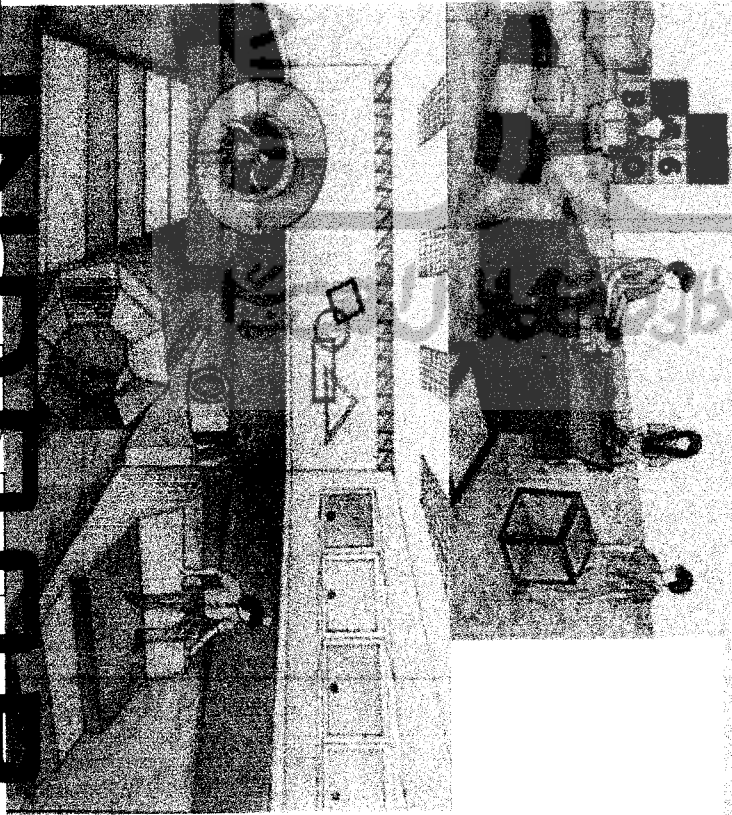
**R. MUSIK & VOKAL**

**R. LUKIS**

ANAK DAPAT BEBAS MENUANGKAN  
IDEN MEREKA DLM BENTUK 2D  
TANPA MERASA TERIKAT. MEREKA  
BEBAS MELUKIS DI KERTAS/KANVAS  
ATAU DI DINDING



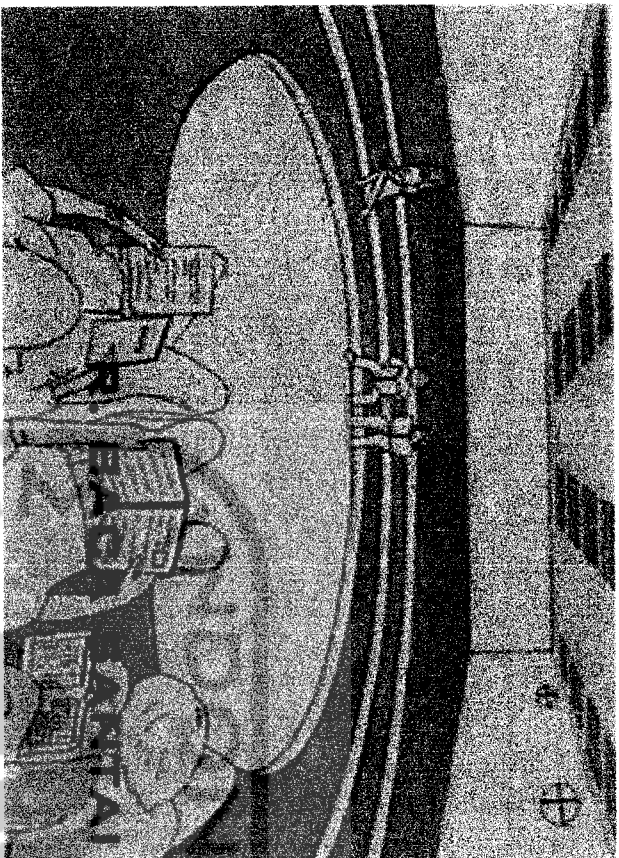
**R. BERMAIN**



**NEGSIIGN RREFPOR**

**INDOOR**

# PERSPEKTIF INTERIOR

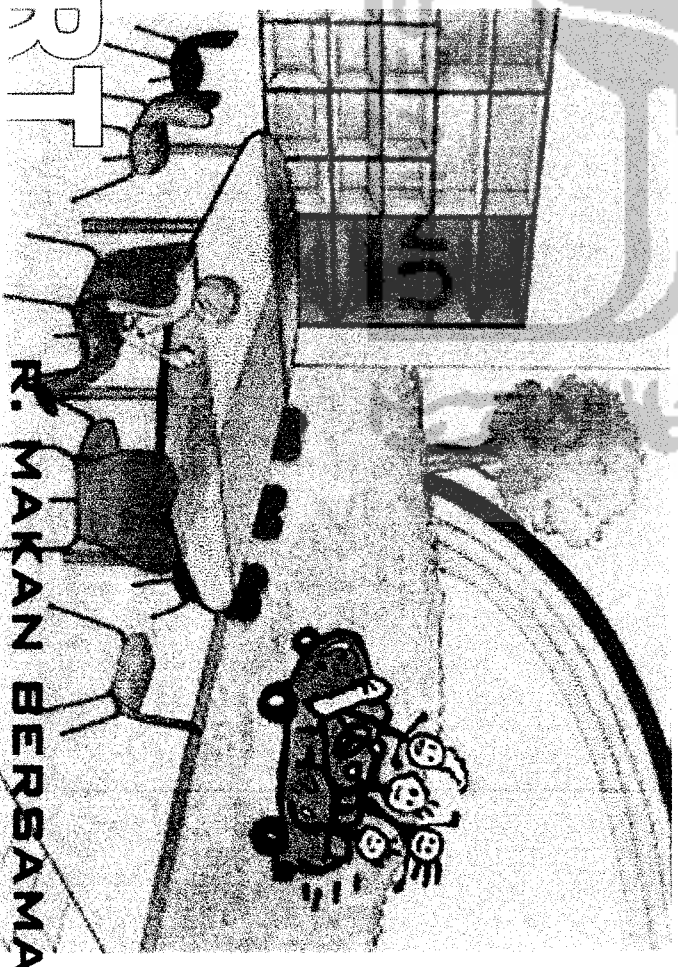


▪RUANGAN INI DIDOMINASI WARNA ORANGE, KARENA ORANGE BERKAITAN DENGAN MERANGSANG PENERNAAN

▪SEBAGIAN DINDING DIKREASI DENGAN LUKISAN AGAR SUASANA LEBIH CERIA

DI RUANG INI ANAK BEBAS MEMBACA DENGAN SANTAI DAN SESUAI KEMAUAN MEREKA, BISA DUDUK DI LANTAI ATAU SAMBIL TIDUR-TIDURAN  
▪DINDING BERWARNA KUNING, KARENA KUNING BERKAITAN DENGAN INDRERA PENGLIHATAN

▪KARPET WARNA BIRU UNTUK MEMBERIKAN NUANSA KETENANGAN

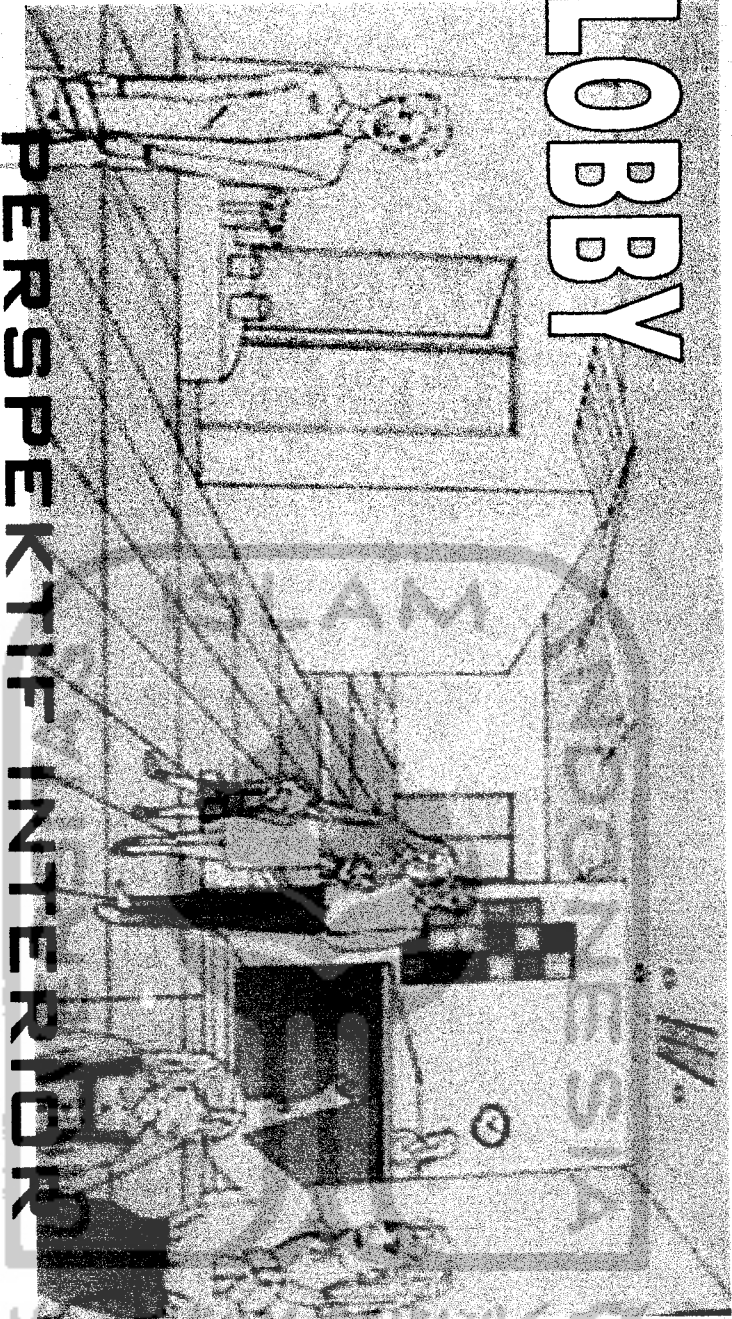


# NEGSIAN RPPORT

R. MAKAN BERSAMA

# LOBBY

## PERSPEKTIF INTERIOR

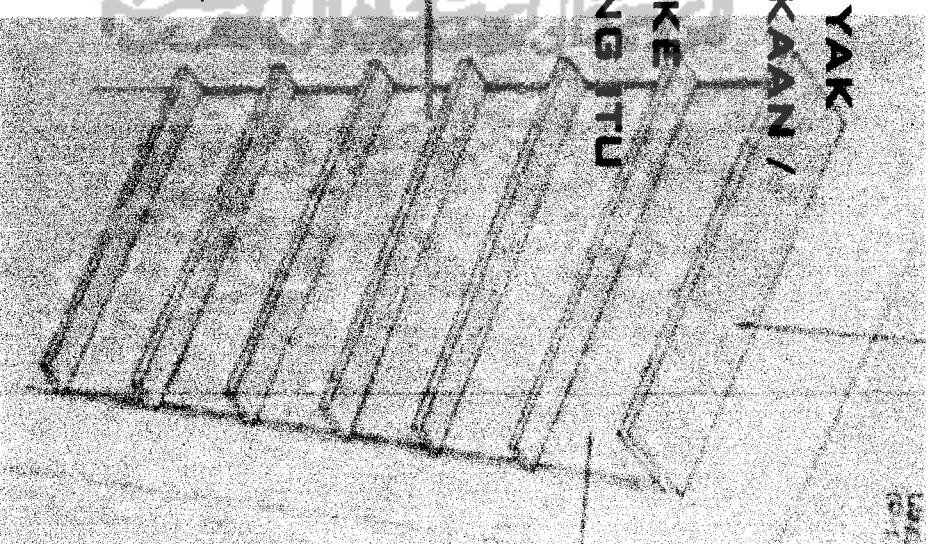
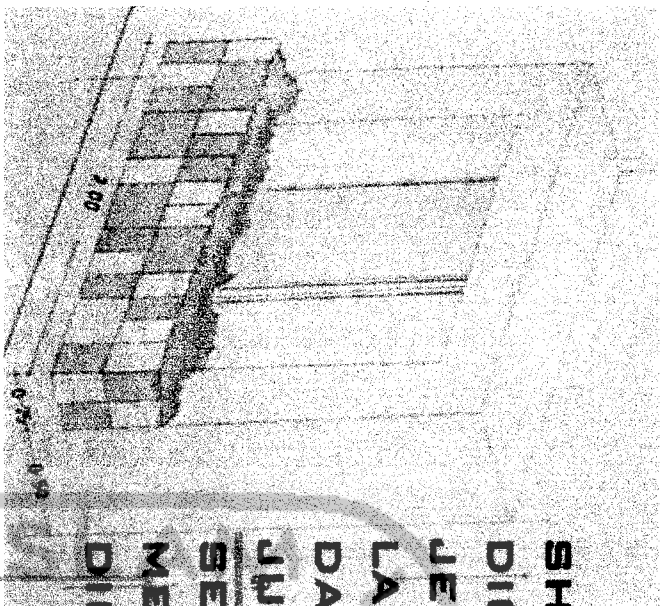


ANAK-ANAK DAPAT DIANTAR SAMPAI BATAS INI SAJA,  
DIMANA DI LOBBY INI JUGA TERDAPAT RUANG TUNGGU,  
DAN DARI SINI DAPAT MENGAkses FASILITAS-  
FASILITAS YANG DAPAT DIGUNAKAN OLEH PENGANTAR  
SEPERTI SALON, TOKO SOUVENIR, CHOCOLATE SHOP,

# DESIGN REPORT

# DETAIL ARSITEKTURAL

SHADDING DAN SIRIP BANYAK  
DIGUNAKAN DI SETIAP BUKAAN /  
JENDELA AGAR MATAHARI  
LANGSUNG TIDAK MASUK KE  
DALAM RUANGAN, DISIMPING ITU  
JUGA DAPAT DIGUNAKAN  
SEBAGAI ESTETIKA YANG  
MEMPERKUAT REPETISI /  
DILANG-ULANG



## DESIGN REPORT

# POLLA

# LANTAI

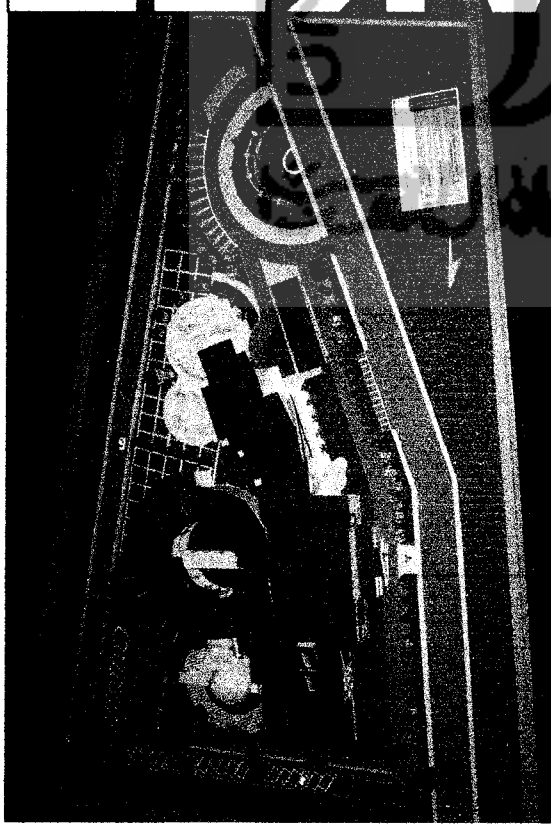
LT. 1

LT. 2

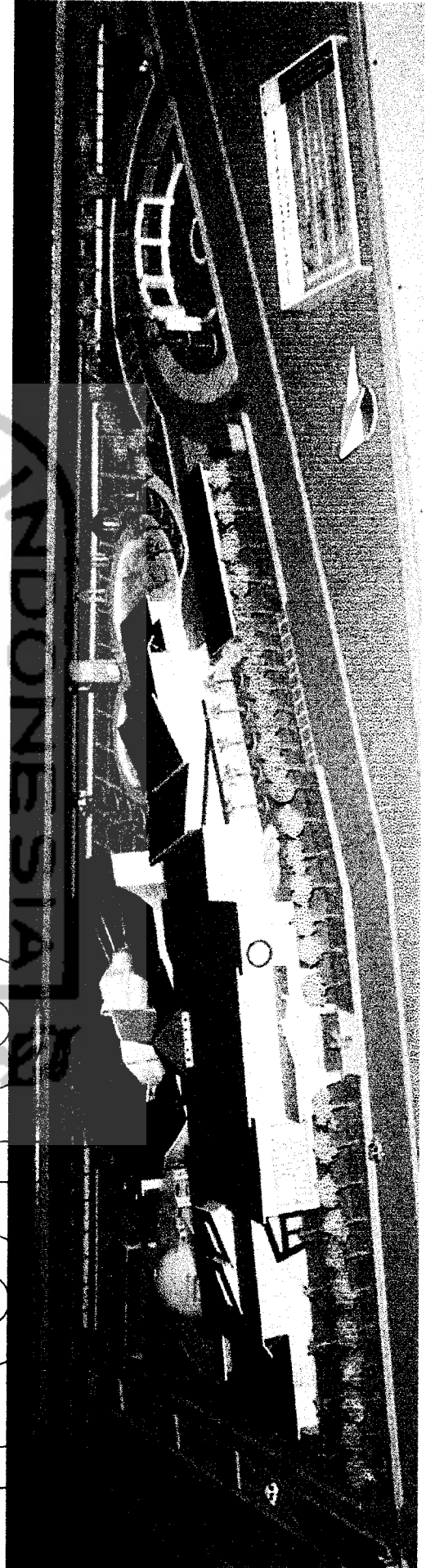
POLA DAN WARNA LANTAI  
DI SETIAP RUANGAN  
BERBEDA-BEDA,  
DISESUAIKAN DENGAN  
AKTIVITAS DI RUANGAN  
TERSEBUT

# DESIG REPORT

# MARKET

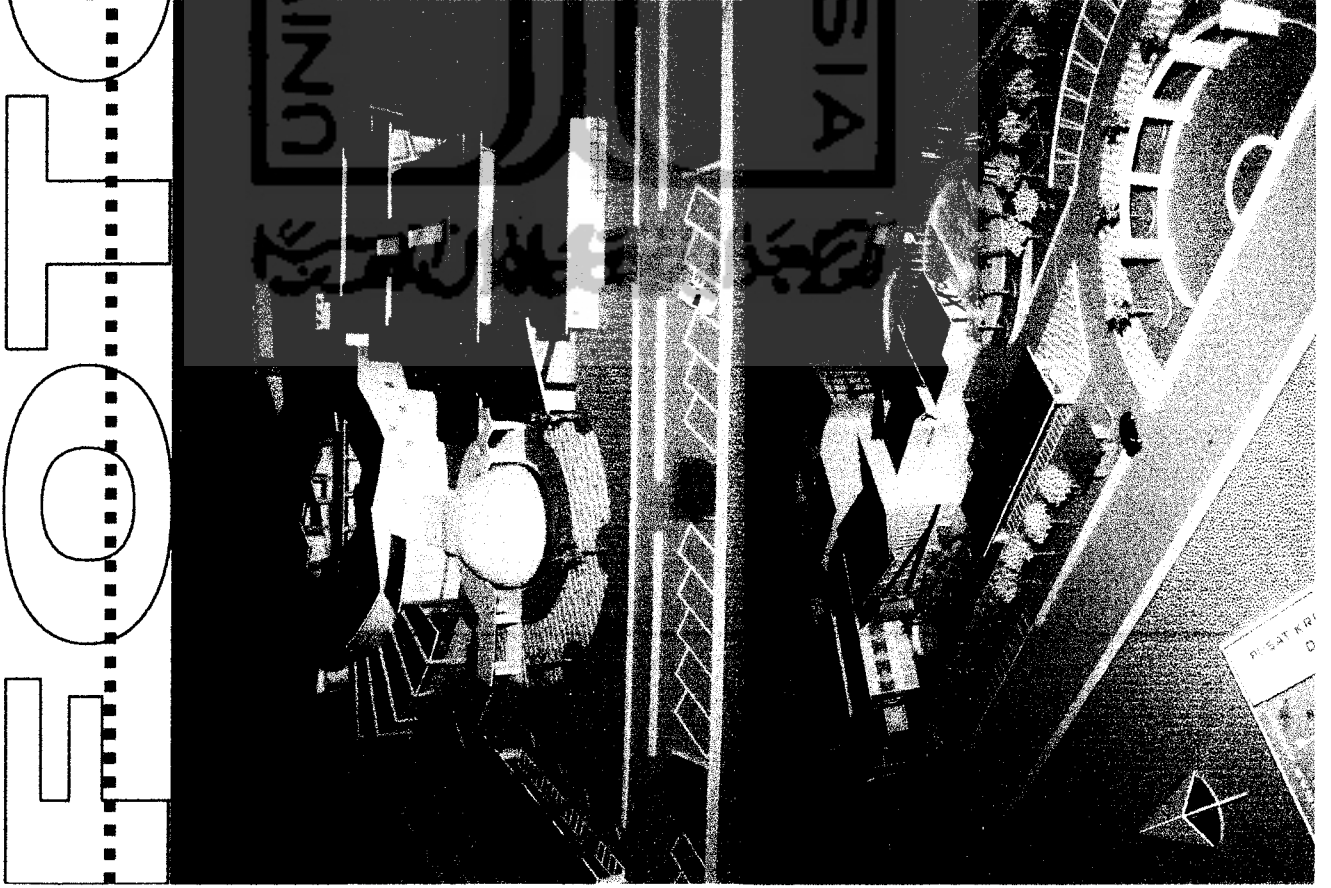


# FOTO





# MARKET



# PHOTO