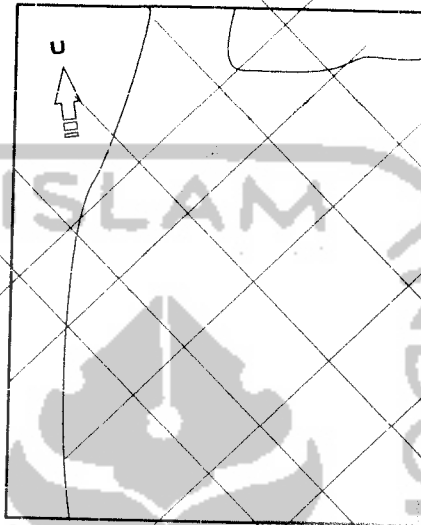


## Bab IX Pengembangan Desain

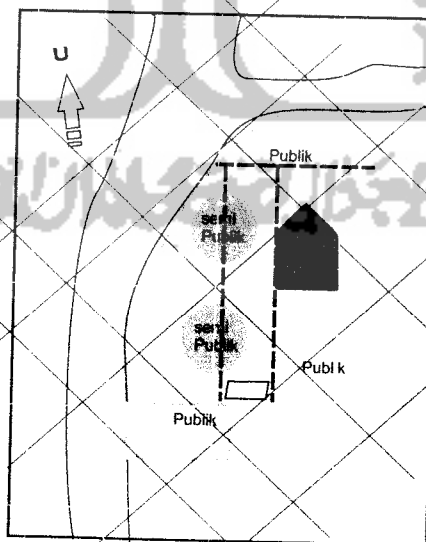
### 9.1 Penataan Masa

Penataan masa menggunakan sumbu linier (x),(y) dan imajiner dapat di lihat sebagai berikut:



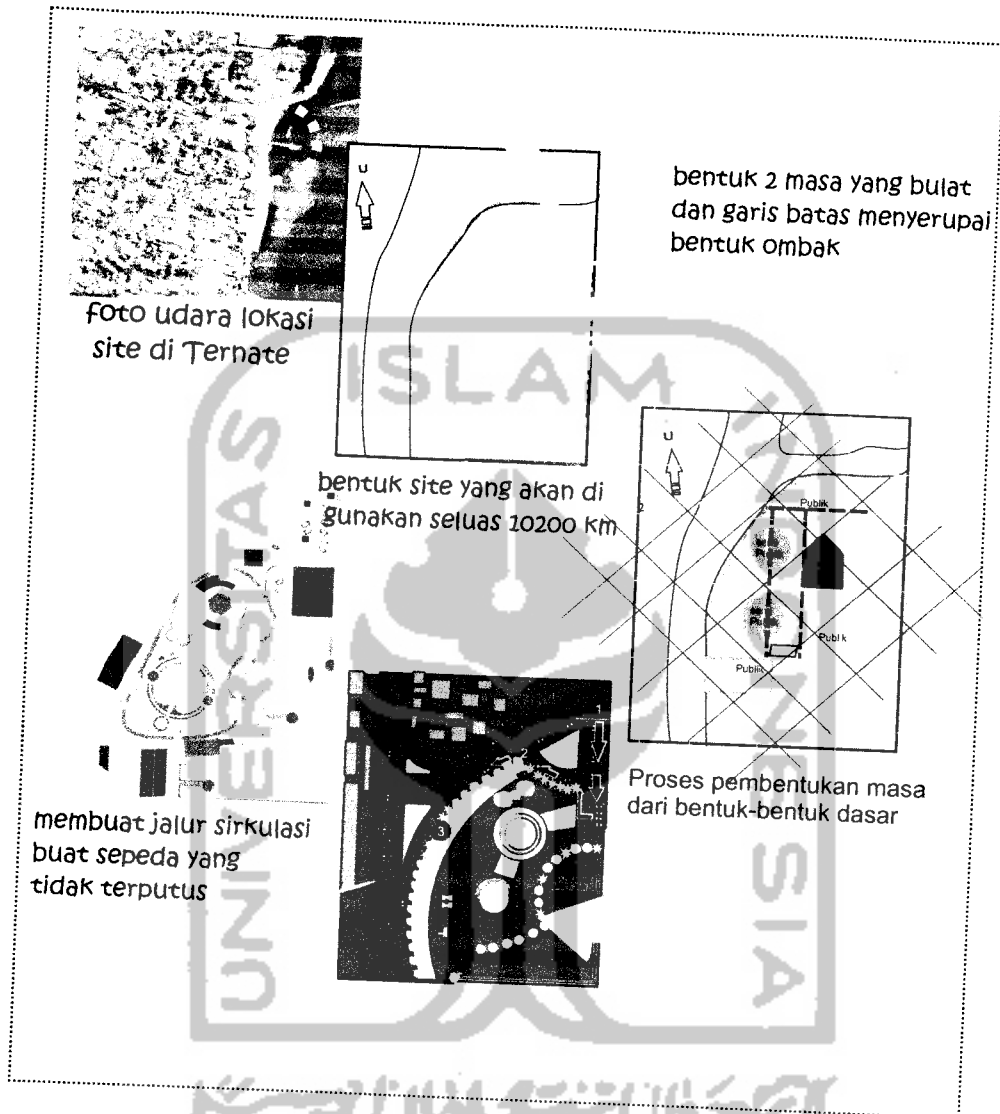
Gambar 9.1a Penataan masa

secara umum bentuk tercipta dari beberapa bentuk dasar seperti kotak, bulat dan segi tiga. maka dari itu sumbu sumbu di atas akan di plottingkan bersama bentuk-bentuk dasar kedalam site dan di sesuaikan dengan masing-masing zona yang sudah di bagi



Gambar 9.1b Ploting zonifikasi kegiatan pada site

Proses pemilihan site hingga pembentukan masa

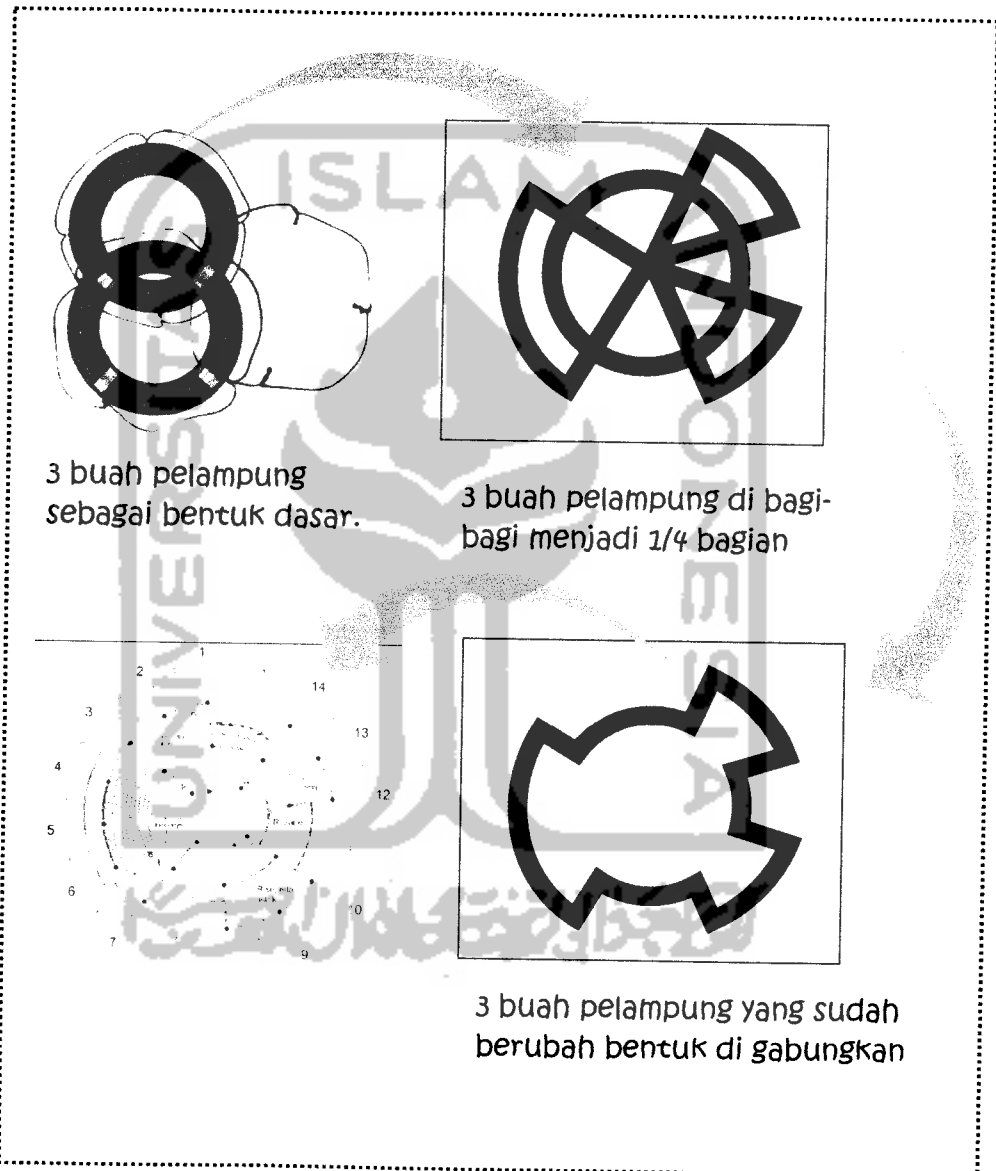


Gambar 9.1c Proses pembentukan masa

## 9.2 Gubahan Masa

### 9.2.1 gedung circle (utama)

Berikut ini adalah gedung utama, yang berbentuk circle atau bulat. bentuk ini tercipta dari bentuk pelampung yang bundar dan terarah menuju ke satu titik pusat.



Gambar 9.2a Tercipta gedung circle

### 9.3 Desain Ruang Dalam

#### 1. Lantai 1 gedung circle

lantai 1 gedung circle terdiri dari ruangan yang berkonsep IPTEK, ruangan yang berkonsep imajinasi dan ruangan yang berkonsep audio.

Ruang berkonsep imajinasi

Ruang pajangan

Ruang berkonsep audiovisual

Ruang berkonsep IPTEK

sirkulasi

Gambar 9.2b Lantai 1 gedung circle

- area anak usia 3-7 tahun
- area anak usia 8-12 tahun
- sirkulasi untuk pajangan poster tentang informasi pengetahuan
- area publik yang terdiri dari tangga penghubung lantai 1 dan 2
- area privat terdiri dari toilet wanita dan pria

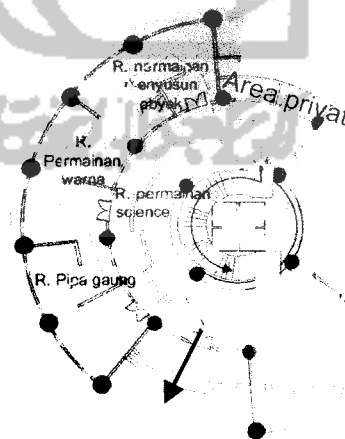
konsep imajinasi terdiri dari ruang permainan warna ruang penyusunan obyek

konsep audiovisual terdiri dari ruang permainan pipa gaung

konsep IPTEK terdiri dari ruang permainan warna ruang penyusunan obyek

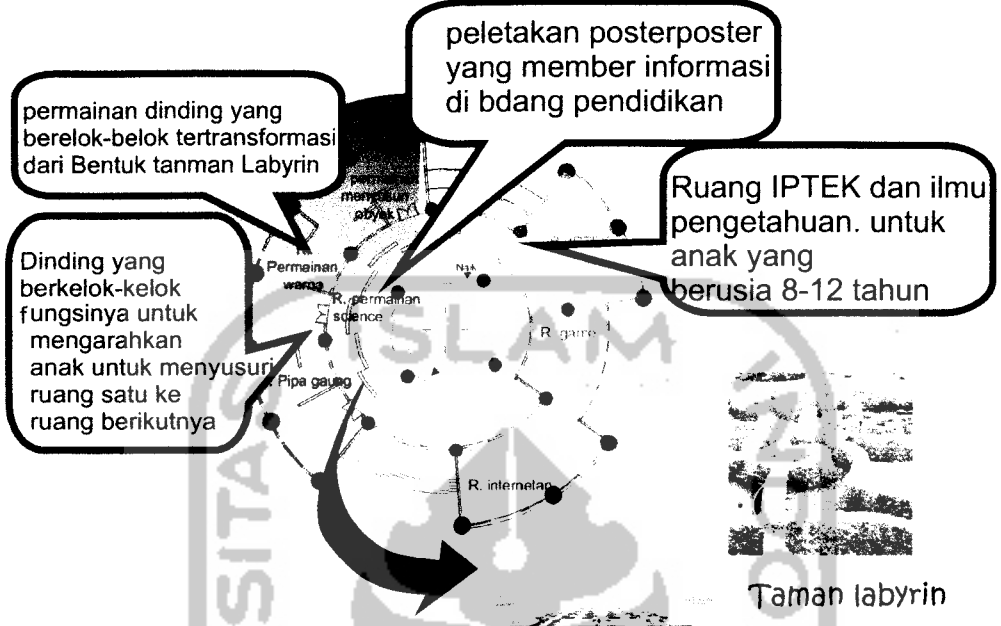
jalur sirkulasi anak 3-7 tahun

jalur sirkulasi anak 8-13 tahun

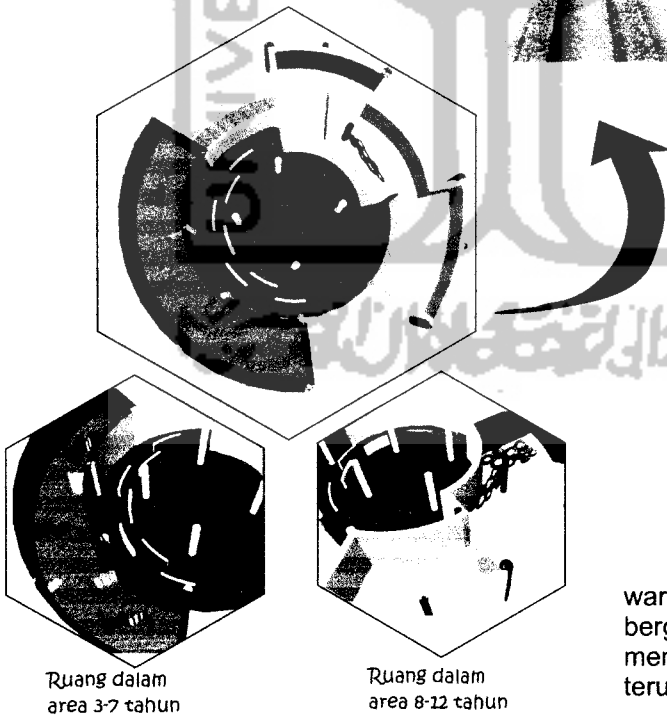


Gambar 9.2c Jalur sirkulasi Lantai 1 gedung circle

### Gedung circle



### Lantai 1 gedung circle



Ruang dalam area 3-7 tahun

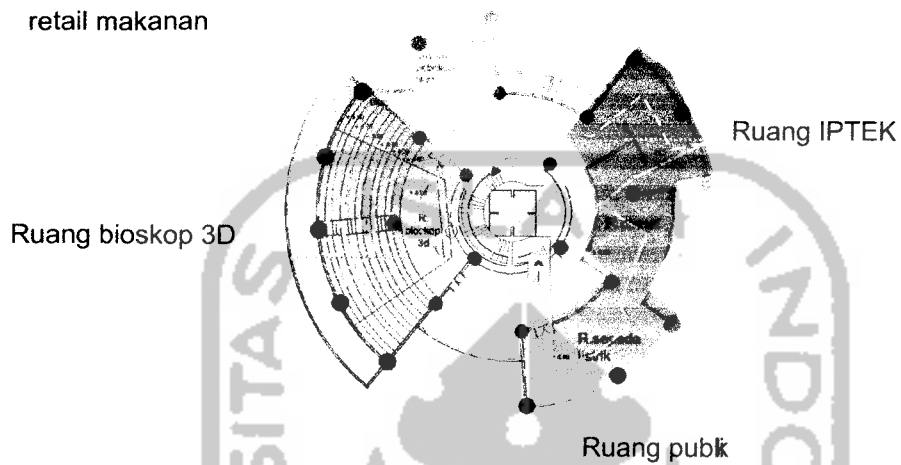
Ruang dalam area 8-12 tahun

warna dinding dalam gedung ini bergradasi tujuanya untuk menarik perhatian pengunjung terutama anak kecil

## 2. Lantai 2 gedung circle

lantai 2 gedung circle merupakan zona publik, dimana semua bisa memasuki area ini ruang yang berkonsep IPTEK terdapat permainan yang moderen.

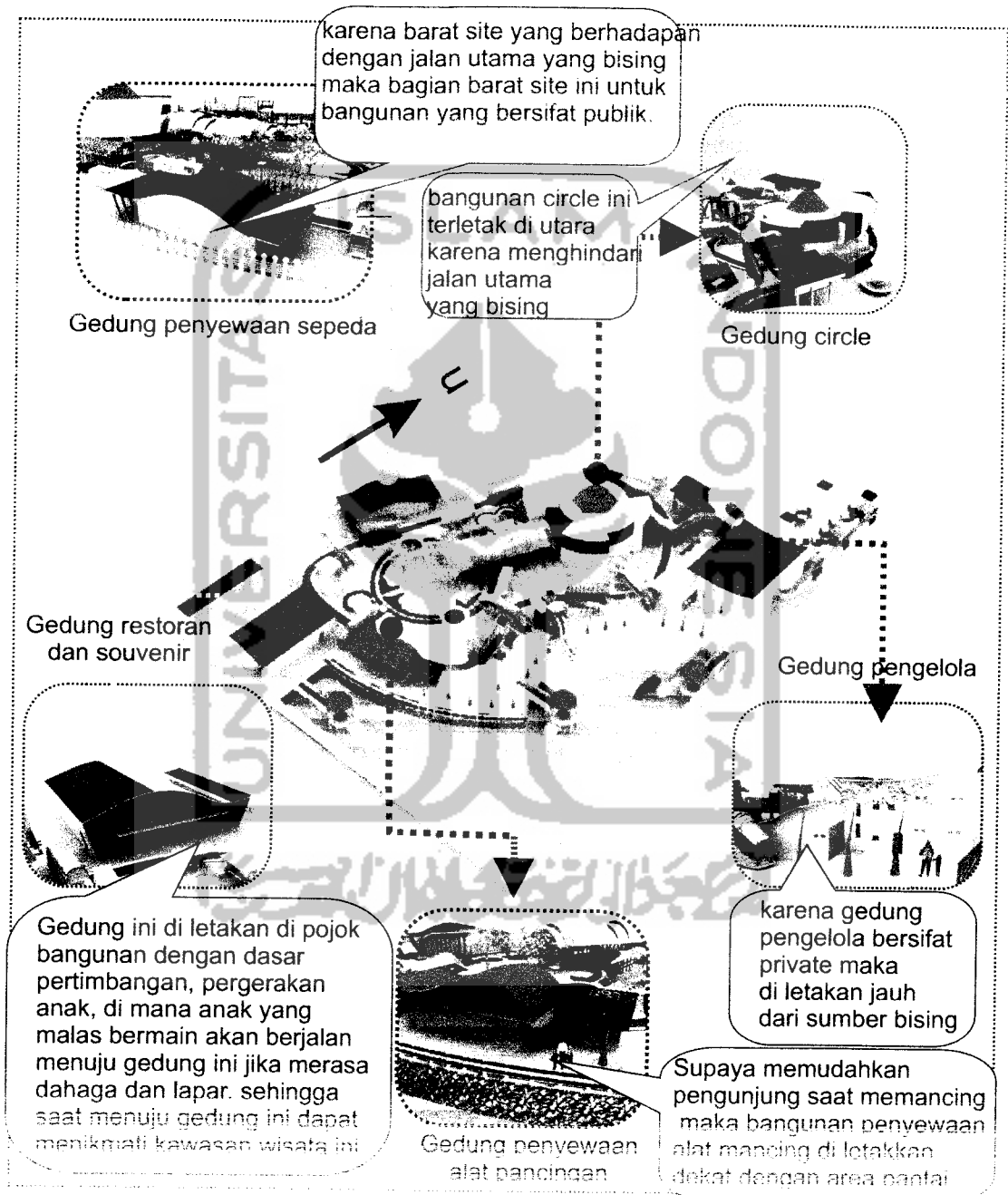
retail makanan



Gambar 9.2d Lantai 2 gedung circle

#### 9.4 Penempatan Bangunan

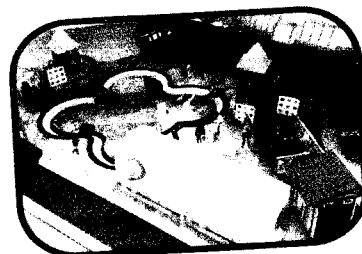
Berikut ini peletakan bangunan berdasarkan hasil analisis.



Gambar 9.4 penempatan bangunan

### 9.5 Potensi alam yang di gunakan

Potensi alam yang di gunakan yaitu potensi laut memanfaatkan air laut dengan cara membuat kolam renang, aquarium permainan percikan air dan permainan pasir



1. permainan kolam  
Renang usia 3-7 tahun



2. aquarium budidaya ikan



3. permainan kolam  
Renang usia 8-12 tahun



4. permainan perahu dan  
tempat pemancingan ikan

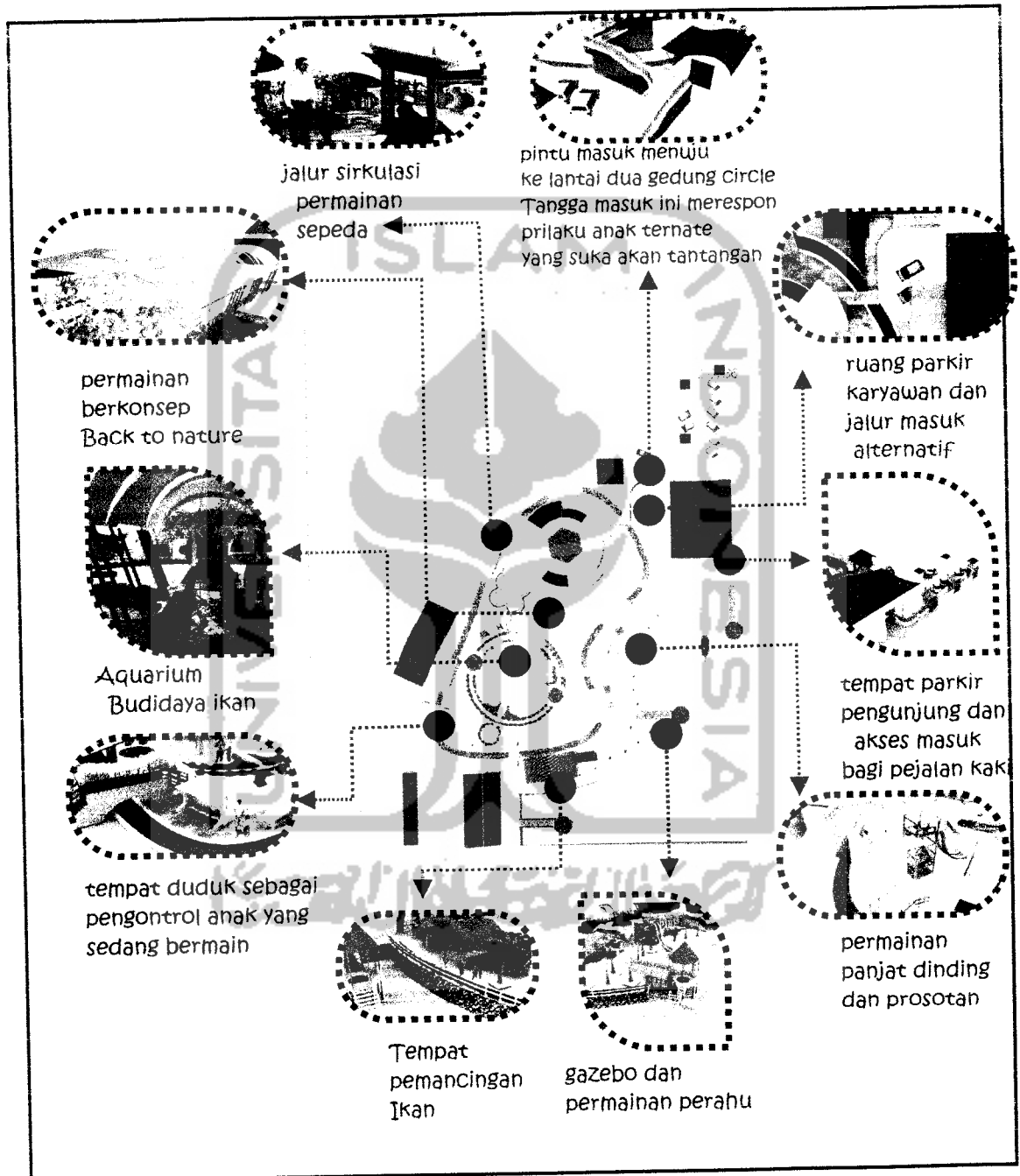


5. permainan percikan Air

Gambar 9.5 Penggunaan potensi alam



9.6 Peletakan ruang luar



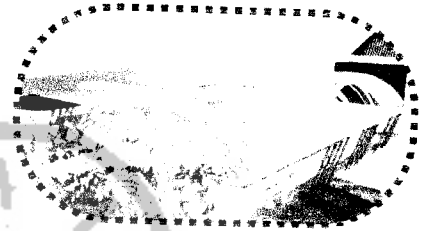
Gambar 9.6 Tataletak ruang luar bangunan



area dapat dimanfaatkan sebagai tempat  
yang sudah capek maka di buat jalur seperti  
yang mengelilingi area bermain sehingga  
pengunjung yang sudah capek dapat  
mengelilingi site dengan menaiki sepeda

### Jalur sirkulasi permainan sepeda

permainan bertema back to nature ini berfungsi  
sebagai permainan yang bermain dengan unsur  
alam seperti adanya unsur air yang ada di aquarium  
yang fungsinya membatasi anak-anak antara usia  
3-7 tahun dan 8-12 tahun



permainan  
berkonsep  
Back to nature

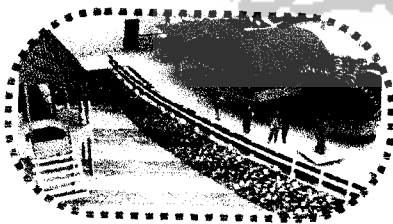


Aquarium  
Budidaya ikan

ruang kontrol ini trlrtak di setiap permainan  
tujuannya untuk para pengawas anak-anak  
bisa beristirahat dan mengontrol anak-anak  
yang sedang bermain dari tempat duduk ini

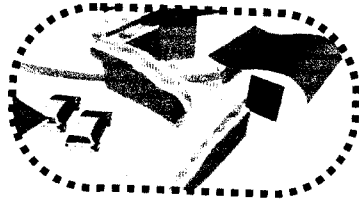


tempat duduk sebagai  
pengontrol anak yang  
sedang bermain



Tempat  
pemancingan  
Ikan

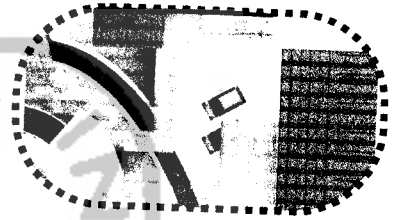
tempat pemancingan ikan ini terletak di pesisir selatan site  
di letakan di selatan supaya jauh dari area bising sehingga  
penggunjung yang hendak memancing akan tenang



tangga masuk menuju  
ke lantai dua gedung circle

Tangga masuk ini langsung ke lantai dua  
dengan tujuan merespon anak-anak Ternate  
yang senang akan perbedaan level  
sehingga dapat

jalur alternatif ini terletak bersampingan  
dengan tangga utama sehingga pengunjung  
yang akan masuk dapat berjalan  
dengan teratur



ruang parkir karyawan dan  
jalur masuk alternatif



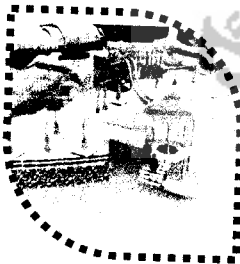
tempat parkir  
pengunjung dan  
akses masuk  
bagi pejalan kaki

parkiran di letakan di utara site karena berdekatan  
dengan jalan sehingga dapat memudahkan  
pengunjung untuk memasuki area ini

permainan panjat dinding ini  
diletakan dekat pantai  
dengan tujuan dapat  
memacu adrenalin  
ketika melihat pantai dari  
ketinggian 20m



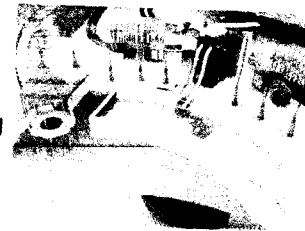
permainan panjat dinding dan prosotan



gazebo dan  
permainan perahu

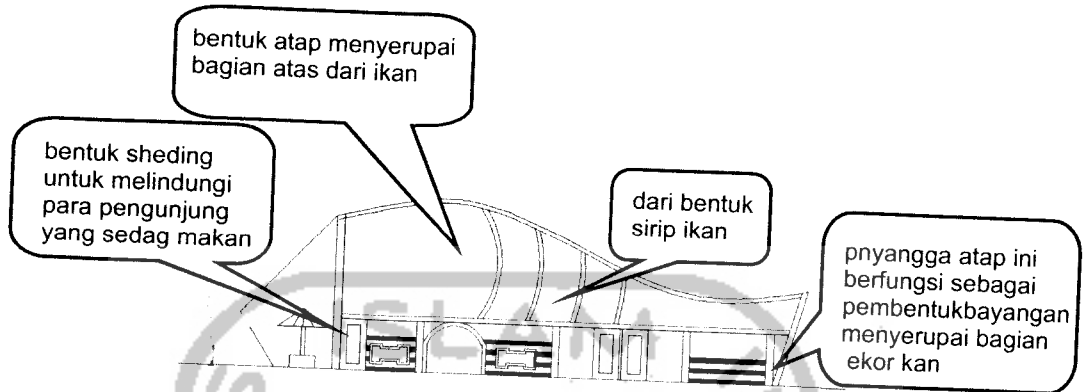
gazebo ini di letakan di pantai supaya  
anak-anak dapat memancing ikan dan  
juga berfungsi sebagai tempat persinggahan  
permainan perahu

tempat pemandian atau kolam renang  
di letakan di pesisir pantai untuk  
memacu adrenalin anak-anak  
yang akan bermain di sini



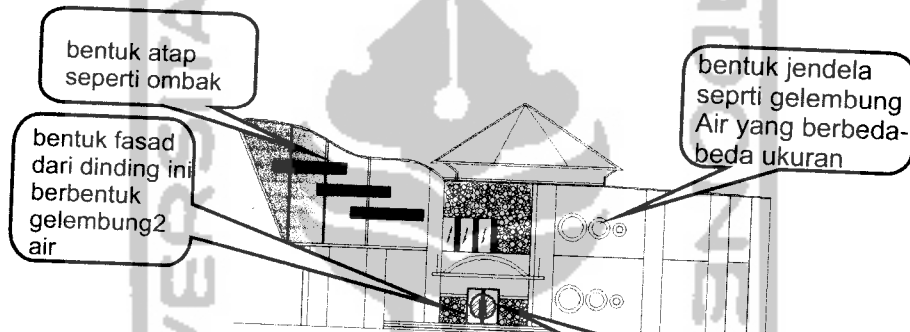
Olivia Irene (05.512.150)

### 9.7 Bentuk Fasad



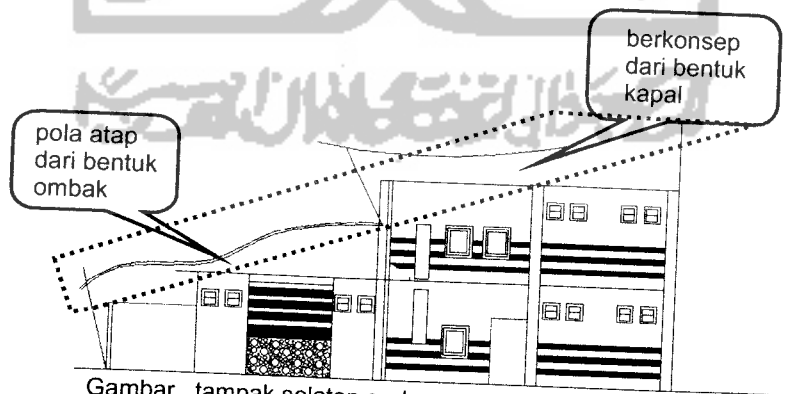
Gambar tampak depan gedung restaurant

UTARA



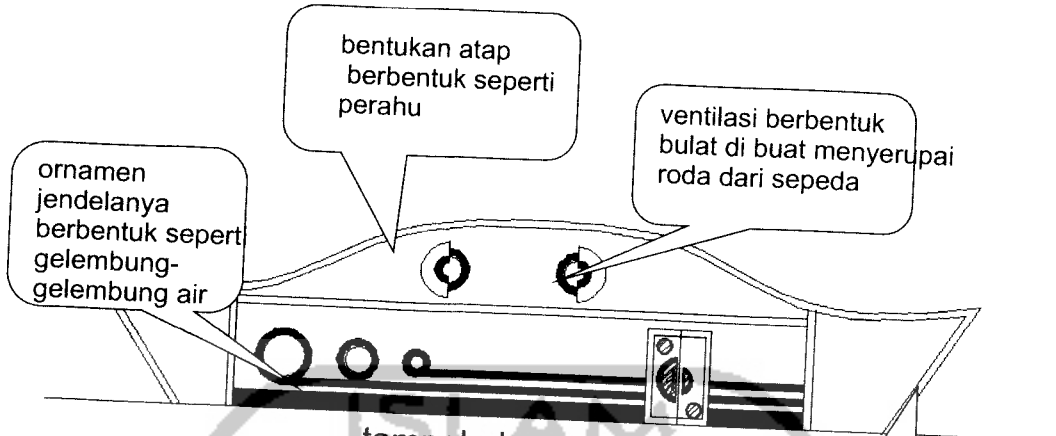
Gambar tampak selatan gedung circle

SELATAN



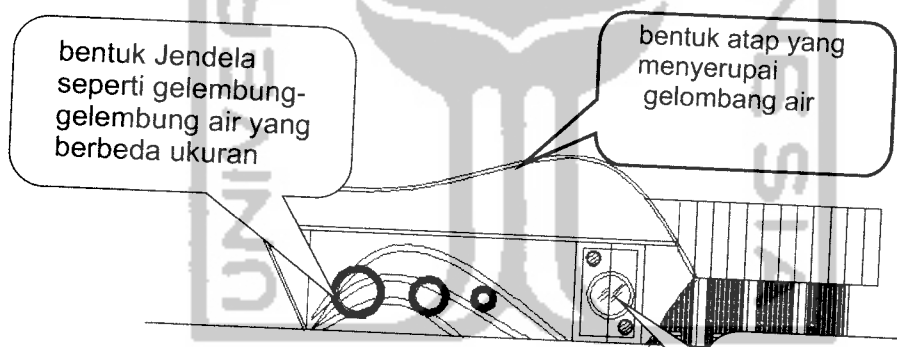
Gambar tampak selatan gedung pengelola

Bentuk atap ini bagaikan gelombang ombak air laut dan kapal yang sedang menyatu



tampak depan gedung  
penyewaan sepeda

fungsi dari tiang  
penyangga ini  
untuk membuat  
bayangan sehingga  
tidak terasa panas



tampak depan penyewaan alat mancing ikan

ornamen pintupun  
berbentuk gelembung  
gelembung air

karena fungsinya di gunakan sebagai gedung penyewaan  
memancing ikan maka bentukannya pun di buat menyerupai  
ikan.