

BAB I

PROJECT SINOPSIS

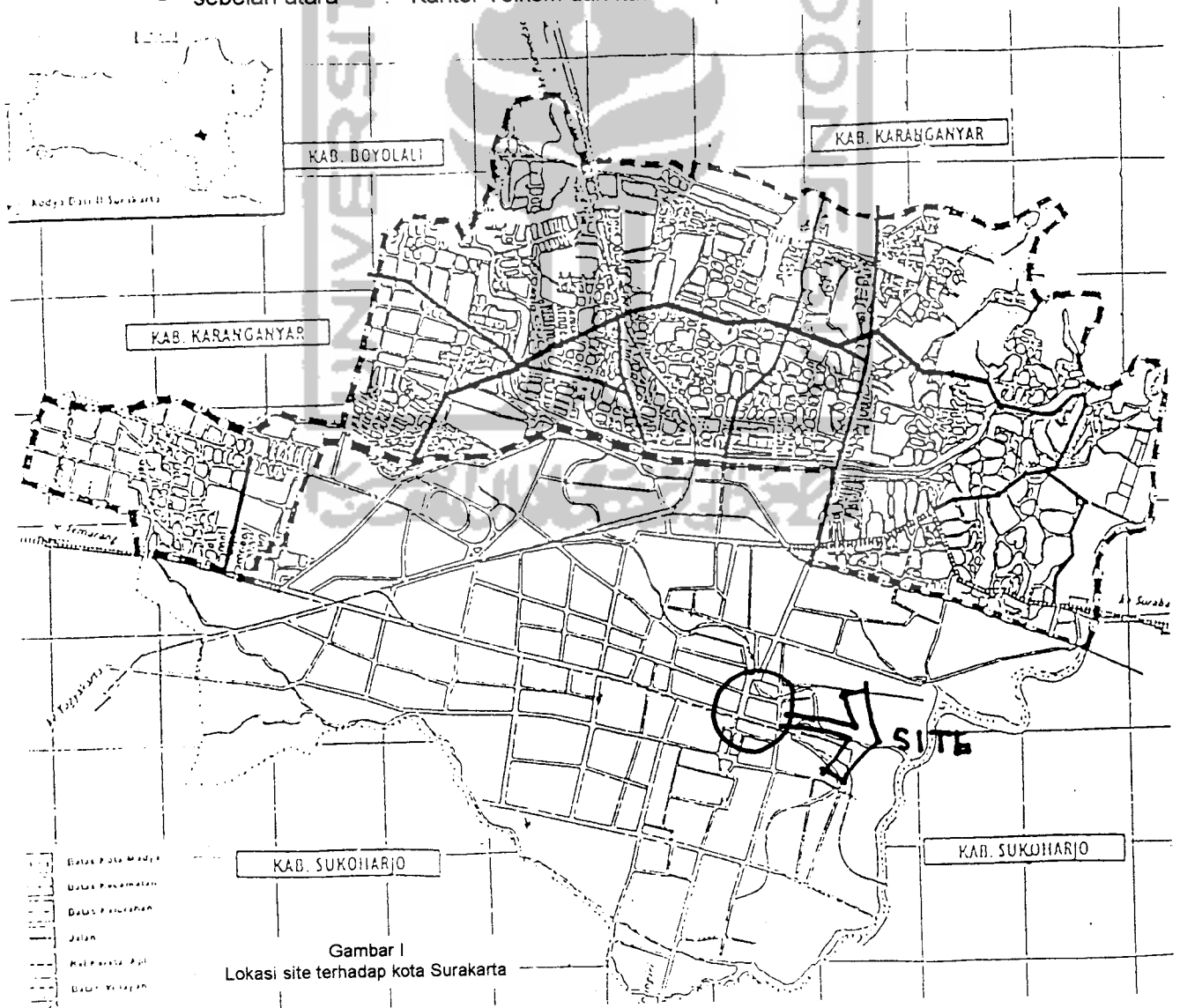
1. JUDUL : **SANGGAR KREATIVITAS ANAK
DI SURAKARTA**

2. LOKASI :

Berada di kawasan Benteng Vastenbrug yang terletak di Jl. Sudirman, Gladag, Surakarta.

Kawasan Benteng Vastenbrug dibatasi dengan:

- Sebelah barat : Jl. Jendral Slamet Riyadi
- Sebelah timur : Jl. Kapten Mulyadi
- Sebelah selatan : Kawasan Dept. Store Matahari
- sebelah utara : Kantor Telkom dan kawasan pertokoan



3. LUAS SITE : ± 64.000 m²

4. LUAS TOTAL BANGUNAN : ± 7321 m²

5. FASILITAS

Fasilitas-fasilitas yang diwadahi pada Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta adalah:

Tabel 1:

Besaran Ruang Pada Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta

No	Fasilitas	Ruang	Kapasitas orang	Standart m ² /orang	Sub Total Luasan m ²	
1	Ruang Edukatif	Ruang Lukis				
		- Praktek indoor	50	4	± 200	
		- Praktek outdoor				
		Taman bunga	50	4	± 200	
		Taman binatang	50	4	± 200	
		- Penyimpanan				± 70
		Ruang musik dan vokal				± 120
		- Praktek	30	4	± 30	
		- Teori	30	1	± 50	
		- Penyimpanan				
		Ruang Seni Tari				± 80
		- Praktek	20	4	± 40	
		- Ganti	20			
		Ruang Drama				± 100
		- Praktek	50	2	± 45	
		Ruang Bercerita	30	1.5		
						± 160
Ruang Pengenalan Alam	40	4				
Ruang Ketrampilan				± 160		
- Praktek	40	4	± 40			
- Teori	40	1	± 80			
- Penyimpanan				± 120		

2	Ruang Rekreatif	Ruang Bermain indoor					
		- Konstruktif	75	4	± 300		
		- Ilusi	50	1.5	± 75		
		- Gerak	75	2	± 150		
		- Represif	60	1	± 60		
		Ruang Bermain outdoor					
		- Konstruktif			± 250		
		Permainan pasir	50	5	± 250		
		Permainan air	50	5	± 60		
		- Ilusi/fantasi	40	1.5			
		- Reseptif			± 60		
		Taman	40	1.5	± 550		
		- Gerak	50	11			
		- Permainan			± 550		
		petualangan	50	11			
		- Permainan lalu lintas	30	8	± 240		
		Ruang ganti			± 100		
		Lavatory			± 100		
		3	Ruang Perpustakaan	Ruang informasi dan peminjaman	50		± 30
				Ruang baca			± 75
Ruang Buku					± 80		
Lavatory					± 70		
4	Ruang Penunjang	Lobby			± 80		
		Ruang informasi			± 50		
		Ruang karcis			± 20		
		Ruang pameran tetap	60 lukisan	5 m ² /lks	± 300		
		Ruang pameran tidak tetap	60 lukisan	5 m ² /lks	± 300		
		Ruang pamer outdoor			± 500		
		Informasi			± 20		
		Panggung Pertunjukan					
		- Tertutup	100		± 200		
		- Terbuka			± 300		

5	Administrasi	Ruang Tunggu	50	2	± 100
		- Indoor			± 100
		- Outdoor			
		Ruang kesehatan			± 50
		Lobby			± 20
		Ruang Tamu	8		± 30
		Ruang pimpinan			± 9
		Ruang Staff	20		
		Ruang pengajar	20		± 40
		Ruang rapat	50		± 30
		Ruang informasi			± 18
		Ruang service			± 100
		lavatory			± 50
6	Kegiatan pendukung	Area parkir	80 mobil 100 motor		±1500 ± 230
		Café / restoran			
		- Tertutup			± 200
		- Terbuka			± 300
		- Ruang pembayaran			± 50
		- Dapur			± 200
		- Gudang			± 80
		Toko souvenir	15 buah	10	± 150
		Ruang Satpam			± 9
		Ruang Service			± 80
		Lavatory			± 50

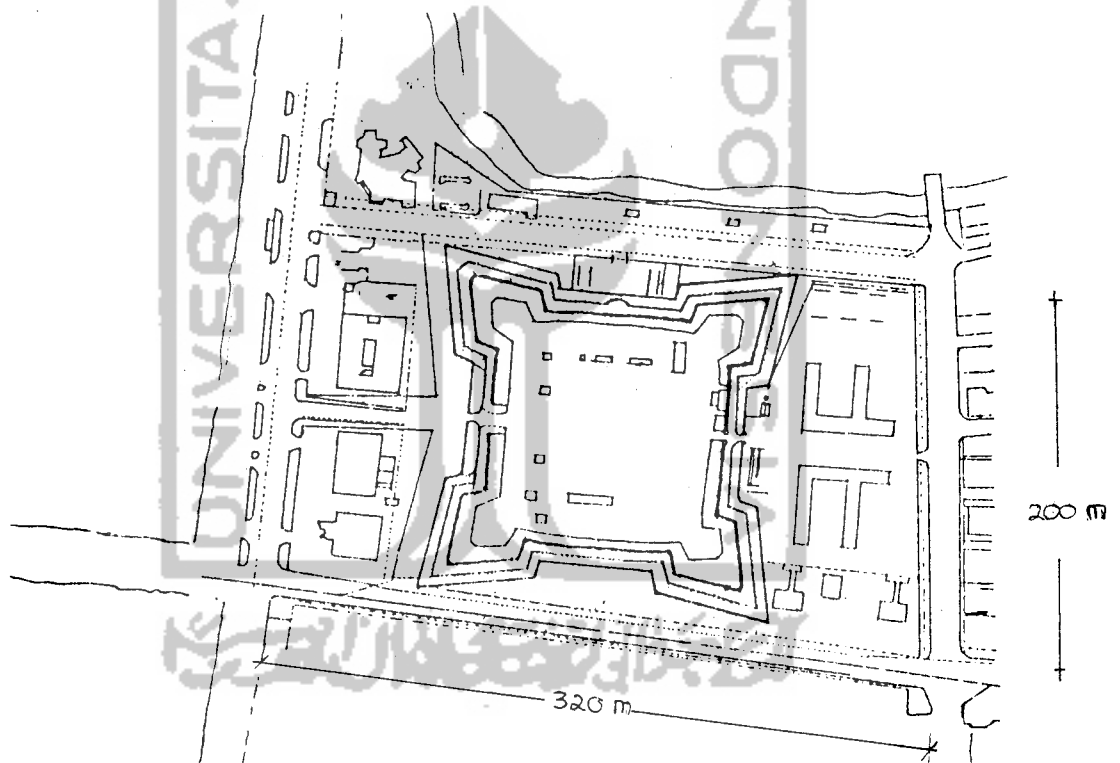
5. JUSTIFIKASI

a. Fungsi

- Mengembangkan kawasan Benteng Vastenburg sebagai kawasan pendidikan dan budaya.
- Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas yang meliputi pelatihan, pameran serta kegiatan pendukung lainnya dalam nuansa yang rekreatif dan edukatif.

b. Lokasi

Lokasi yang menjadi pilihan untuk Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta adalah di kawasan benteng Vastenbrug yang terletak di Jl. Sudirman, Gladag, Surakarta.



Gambar 2
Lokasi site

6. USER CHARACTERISTICS

Karakter pelaku dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a. Pelaku utama

Pelaku utama yaitu anak-anak dengan aktifitas utamanya menyalurkan dan mengembangkan bakat serta minat yang ada dalam diri setiap individu anak.

Anak sebagai anggota tetap sanggar dibedakan menjadi dua jenis menurut pembagian pertumbuhan usia anak :

- Anak masa pra sekolah (2-6 tahun)
- Anak masa sekolah (6-12 tahun)

b. Pelaku pelengkap

Pelaku pelengkap yaitu orang tua atau dewasa lainnya yang mengantar dan menemani anak-anak belajar.

c. Pelaku penunjang

1) Pengelola

yaitu pihak yang mengelola kegiatan yang ada dalam sanggar seni rupa anak baik intern maupun ekstern seperti permasalahan administrasi, teknis mekanikal dan elektrikal

2) Pemandu pelatihan

Pemandu merupakan staff pengajar yang membina anak-anak untuk memberikan pelatihan maupun memandu dalam mengembangkan kreativitas.

3) Pengunjung

Masyarakat yang hanya sekedar datang untuk melihat jalannya aktifitas yang diadakan pada sanggar kreativitas seperti, permainan, pameran dan perlombaan

4) Pedagang kecil

Merupakan pelaku penunjang yang menjual souvenir di retail-retail yang disediakan di sanggar.

7. CLIENTS DATA

a. Prospective Clients

Kepemilikan dari Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta adalah sebuah yayasan yang bergerak di bidang seni, pendidikan dan budaya di bawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

b. Clients Requirement

1) Fungsional

Bangunan sanggar kreativitas anak merupakan bangunan yang mewadahi fungsi-fungsi ruang yang dibutuhkan anak dalam pelatihan untuk pengembangan minat anak yang disesuaikan dengan kondisi fisik anak dan psikologi perkembangan anak.

Anak-anak mempunyai sifat :

- Ceria
- Aktif dinamis
- Bebas
- Spontan
- Cepat bosan
- Ingin dilindungi

2) Performance

Seluruh bagian bangunan bisa digunakan untuk bermain.

8. THESIS STATEMENT (ARCHITECT RESPOND)

a. Fungsional

Secara fungsional bangunan sanggar kreativitas anak merupakan bangunan yang dirancang untuk mendukung bakat dan minat anak, sehingga semua ruang merupakan area untuk belajar dan bermain maka ruang-ruang tersebut :

1) Nyaman

- Non fisik

Kenyamanan yang berhubungan langsung dengan perasaan manusia terhadap lingkungan sekitarnya.

- Fisik

Kenyamanan untuk mendapatkan derajat kemudahan atau kurangnya kesulitan manusia dalam melakukan rangkaian kegiatan.

2) Aman

Anak bergerak bebas, maka bangunan harus memberikan keamanan dalam artian, anak aman dari gangguan diluar wadah tersebut dan aman dengan menggunakan fasilitas yang disediakan.

b. Performance

Bentuk sanggar kreativitas anak menggunakan idiom-idiom karya Michael Graves dan permainan anak untuk pendekatan karakter ruang.

9. DESIGN METHODS

a. Fulfilling Technical Requirement

Untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta yang merupakan wadah yang digunakan untuk anak-anak sebagai tempat mengembangkan bakat dan minat, maka bangunan tersebut harus sesuai dengan kebutuhan anak baik dalam segi bentuk, fungsi dan teknis bangunan dengan memadukan idiom-idiom karya Michael Graves dan permainan anak sebagai ungkapan karakter ruang.

b. Analizing Similar Projects

Merupakan studi banding tipologis dari berbagai macam bangunan yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta. Sumber-sumber yang dapat dijadikan studi banding tersebut adalah :

1) Built Projects

- Jerry Lewis Elementary School
- United Community Day Care Center, Brooklyn
- Harold E. Jones Child Center

2) Design Reference

- The Portland Building
- Regional Library San Juan Capistrano
- The Environmental Education Center

c. Transformation

Untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan arsitektural dari bangunan Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta yaitu **menganalisa Permainan Anak dan idiom-idiom karya Michael Graves dan untuk ditransformasi ke penampilan bangunan.**