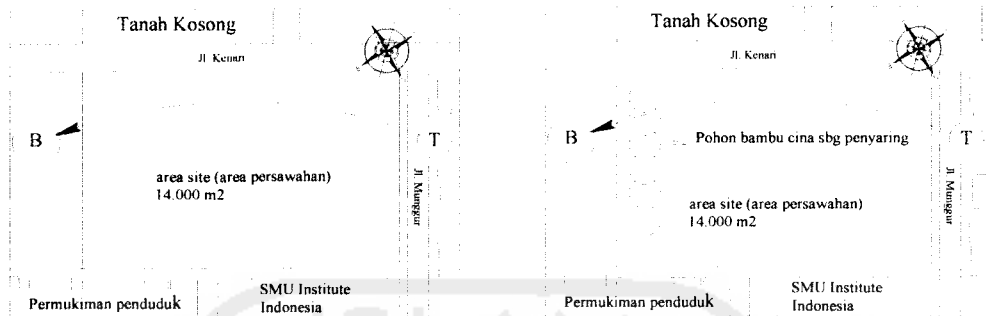


BAB III. ANALISA DAN PENYELESAIAN MASALAH

III.1. ANALISA TAPAK, PELAKU, DAN BENTUK KEGIATAN

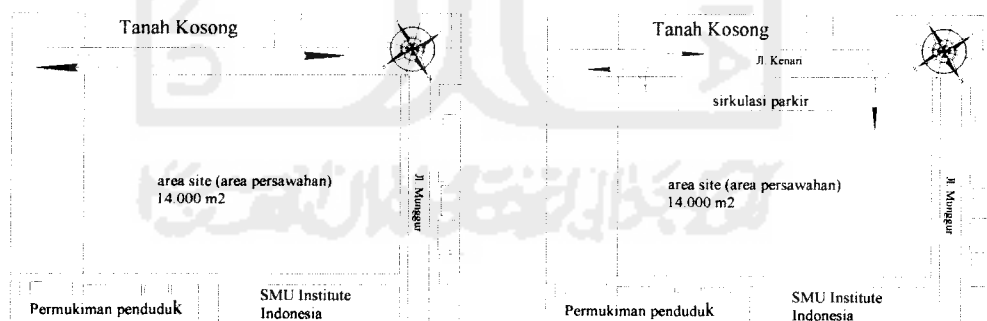
III.1.1. Analisa dan Tanggapan Terhadap Tapak

- Arah Matahari dan Arah Angin



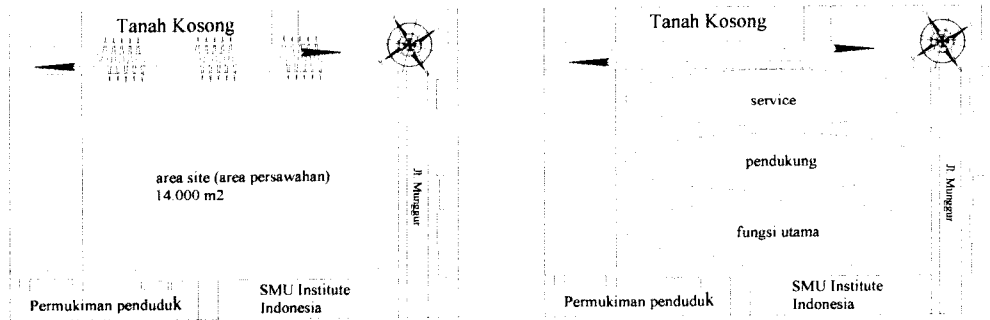
- Sinar Matahari pada pagi hari dimanfaatkan semaksimal mungkin, terutama pada kelompok Infant (usia 1 – 2 thn) dan kelompok toddlers (usia 2 – 3 thn).
- Sinar yang kurang baik dari arah barat dieliminir dengan penggunaan vegetasi penyang yang diletakkan pada site sebelah barat.
- Mengingat site merupakan area persawahan, arah angin cenerung datang dari arah utara pada siang hari, dan dari arah selatan pada malam hari dengan kekuatan yang relatif sedang.

- Sirkulasi Kendaraan



- Lajur sirkulasi lalu lintas, digunakan sebagai lajur sirkulasi kedalam dan keluar site.
- Pola ini sekaligus dimanfaatkan untuk penataan parkir pada site.

- Kebisingan



- Kebisingan utama berasal dari kendaraan yang melintasi Jl. Kenari.
- Kebisingan tersebut diusahakan tidak mengganggu aktifitas utama yang berada didalam site, oleh karena itu bagian site yang letaknya dekat dengan jalan, digunakan sebagai fungsi service, karena fungsi tersebut tidak membutuhkan suasana khusus berupa ketenangan.

III.1.2. Analisa Pelaku

Pada dasarnya pengguna bangunan Sanggar Belajar dalam Bermain ini adalah anak – anak, tetapi selain itu terdapat pula pengguna bangunan yang lain, antara lain :

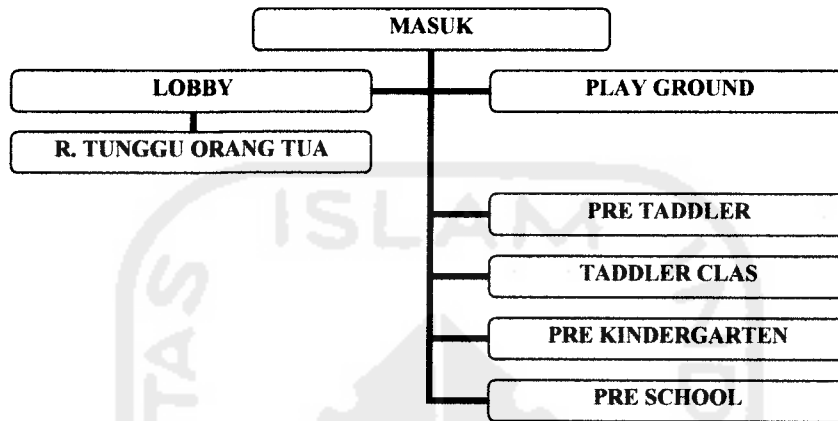
1. Anak – anak
Merupakan pelaku utama yang menggunakan segala fasilitas yang tersedia baik didalam maupun diluar bangunan.
2. Orang tua/ wali/ baby sitter/ pengasuh anak
Mengawasi dan menemani anak mereka yang bilamana butuh bimbingan atau teman pada saat proses pembelajaran, biasanya hanya pada anak yang baru pertama kali datang saja.
3. Staff pengajar dan pembimbing
Merupakan pengguna tetap bangunan pada jangka waktu yang relatif lama.
4. Staff pemimpin/ wakil bangunan
Seorang yang mempunyai kuasa tetap dalam pengelolaan bangunan.

5. Staff keamanan

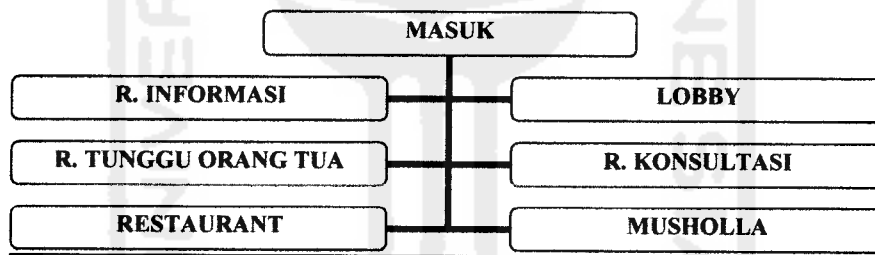
Merupakan penjaga bangunan, yang dimana memberikan keamanan bagi pengguna serta bangunan tersebut, baik didalam maupun diluar bangunan.

III.1.3. Alur Kegiatan Pengguna Bangunan

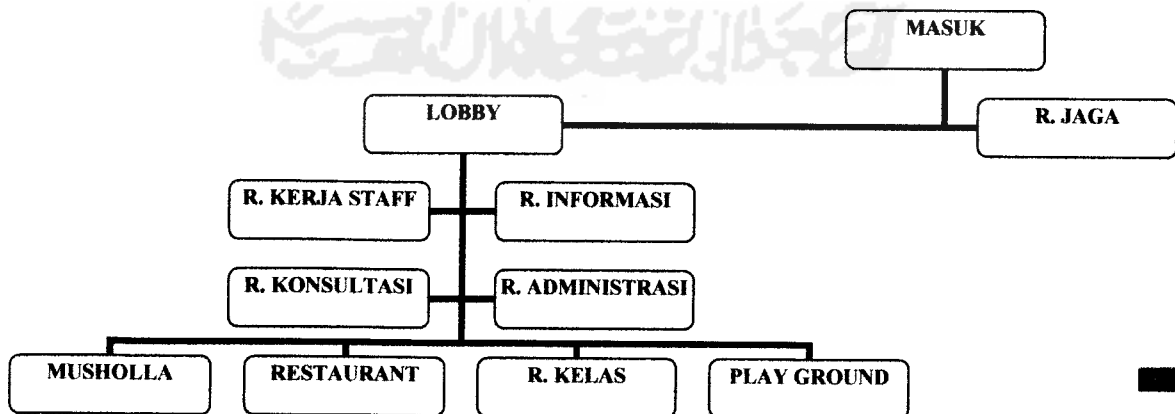
Alur kegiatan anak :



Alur kegiatan Orang tua murid :



Alur kegiatan pengajar / pengelola :



III.2. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

III.2.1. Program Ruang

No.	Nama ruang	Kapasitas (orang)	Standarisasi	Sirkulasi (%)	Luas Satuan (m ²)	Unit	LuasTotal (m ²)
1.	Ruang privat						
	Ruang Staff						
	➤ R. Staff Pengajar	8	2 m ² /orang	20	30.25	2	60.5
	➤ R. Pimpinan	6	2 m ² /orang	20	25	1	25
	➤ R. Wakil Pimpinan	6	2 m ² /orang	20	21.25	1	21.25
	➤ R. Rapat	12	2 m ² /orang	20	60	1	60
	➤ R. Staff Pengelola Perpus	2	2 m ² /orang	20	10	1	10
	➤ R. Staff Pengelola Lab	8	2 m ² /orang	20	30.25	1	30.25
	➤ R. Staff Pengelola	10	2 m ² /orang	20	40	1	40
	Ruang kegiatan pendidikan						
	➤ Kelas / indoor						
	- Messy area	-	1.5 m ² /anak	30	54	2	108
	- R. kelas	35	1.5 m ² /anak	30	120	2	240
	- R. serba guna	-	2 m ² /orang	50	92	2	184
	- R. tidur	23	2 m ² /anak	30	84	1	84
	- Lab. Multimedia	35	2.5 m ² /unit	20	97.75	1	97.75

- Perpustakaan	-	-	30	97.75	1	97.75
- R. Pertunjukan	-	-	50	153.86	1	153.86
- R. Pamer	-	-	50	76.93	2	153.86
➤ Out door						
- Taman bermain	-	-	-	-	4	
- Kolam renang	-	-	-	-	1	
- Gazebo	4	2 m ² /orang	20	4	5	20
- R. belajar	6	2 m ² /orang	20	2.5	5	12.5
2. Ruang Public						
➤ Hall	45	1.5 m ² /orang	80	72	1	72
➤ R. tunggu / tamu	9	1.5 m ² /orang	20	40	2	80
➤ R. Informasi	2	1.5 m ² /orang	20	8.75	1	8.75
➤ R.Administrasi	1	1.5m ² / orang	20	8.75	1	8.75
➤ Restaurant / kantin	40	2m ² /orang	30	100	1	100
➤ Parkir pengunjung					1	
- Mobil	9	-	-	-	-	
- Motor	20	-	-	-	-	
- Bus	3	-	-	-	-	
➤ R. Konsultasi	3	1.5 m ² /orang	20	12	1	12
➤ Parkir pengelola					1	

	- Mobil	4	-	-	-	-	-	-
	- Motor	10	-	-	-	-	-	-
	➤ Retail/ Koperasi	-	-	30	60	1	60	60
3.	Ruang Service							
	➤ R. MEE (Genset+Pompa)	-	-	20	25	1	25	25
	➤ Dapur	4	2 m ² /orang	30	10	2	20	20
	➤ Gudang alat	-	-	20	6	3	18	18
	➤ Gudang Permainan	-	-	20	6	4	24	24
	➤ Lavatory	-	2 m ² /wc	20	12	8	96	96
	➤ Musholla	-	-	20	38.46	1	38.46	38.46
	➤ Security	3	1.5 m ² /orang	20	25	4	100	100
	➤ R. kesehatan	4	1.5 m ² /orang	20	12	1	12	12
	➤ Laundry	3	1.5 m ² /orang	20	12	1	12	12
	➤ Tempat wudhu	2	1.5 m ² /orang	20	3.75	1	3.75	3.75
	Luasan total							2089.43 m ²

Kebutuhan luasan site :

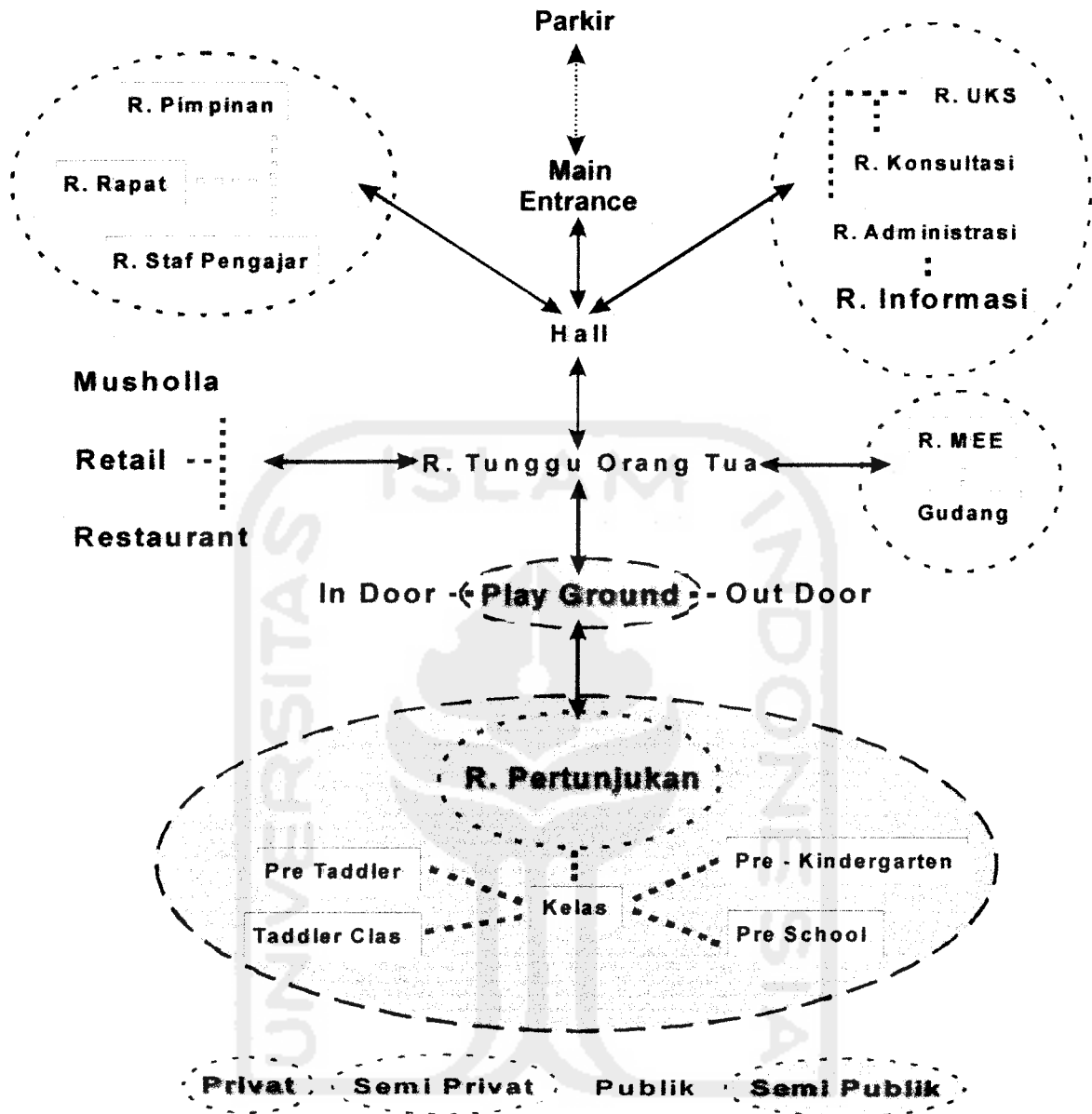
Sirkulasi 20% dari total luas bangunan : $20\% \times 2089.43\text{m}^2 = 417.89\text{m}^2 + 2089.43\text{m}^2 = 2507.32\text{m}^2$

Luasan site : 9.825m^2

BCR Terpakai : $2507.32\text{m}^2 / 9825\text{m}^2 = 0.25 \times 100 = 25\%$

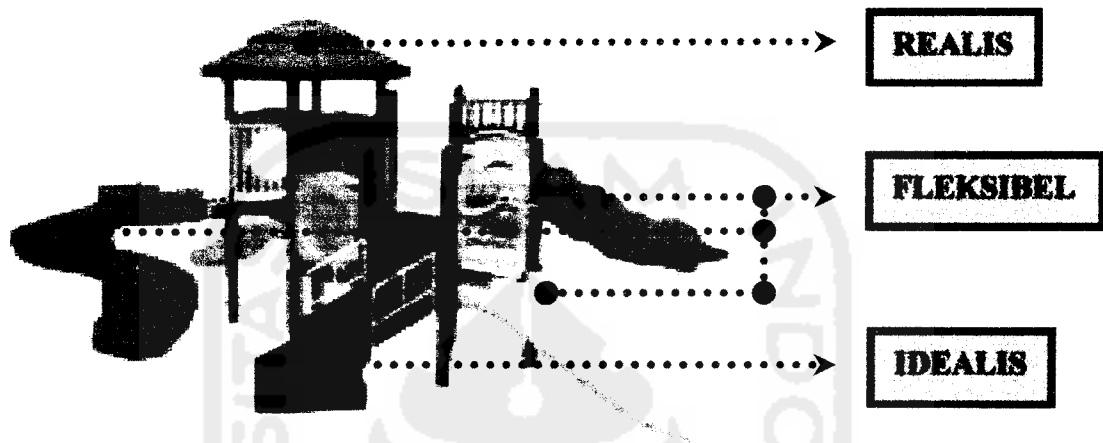
BCR : $60\% \times 9825\text{m}^2 = 5895\text{m}^2$

III.2.2. Organisasi Ruang



III.3. Elemen Arsitektural

Pada bagian permasalahan ini saya mengangkat kreteria sebuah sarana bermain anak yang berdasar pada permainan gerakan, dimana sarana bermain ini diproduksi secara pabrikasi atau dalam satu keseluruhan (satu paket), yang biasanya permainan ini dilakukan pada ruang luar bangunan (taman bermain) dan atau ruang dalam bangunan yang mempunyai dimensi atau luasan yang cukup. Berikut adalah penjelasannya.



Gambar permainan gerakan

- **Study Bentuk** :

Dalam bukunya Mangun Wijaya mengungkapkan bahwa Penggunaan bentukan susunan massa yang dinamis yang berarti membuka diri terhadap unsur dari luar yang bersifat positif, baik yang berupa instrumental maupun asesoris tercermin pada permainan ini, namun selain itu ada tiga hal yang mempengaruhinya, yaitu :⁷

- a. *Idealis*

Berusaha mewujudkan harapan dengan motivasi dan optimis melakukan perbuatan yang benar dan baik. Dalam permainan gerakan (pada gambar diatas) hal ini tercermin pada anak tangga sebagai media dimana anak harus berusaha belajar untuk menaikinya apabila ingin melakukan tahap selanjutnya.

⁷ Mangun Wijaya, YB, Wasthu Citra, Jakarta, Gramedia, 1992.

Pada dasarnya bentuk dasar dari anak tangga adalah kotak yang mempunyai 4 buah sisi dan 4 buah sudut 90° .⁸ Kotak merupakan bentuk yang tegas, kaku, statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu, sehingga gubahan massa ini digunakan pada area pengelola dan beberapa fasilitas penunjang lainnya yang membutuhkan staaf pembimbing.

b. *Realis*

Mencerminkan kenyataan, bersikap apa adanya, dapat diartikan juga sebagai pencerminan sikap secara jujur dalam perbuatan. Dalam hal ini pada permainan gerakan (pada gambar diatas) bentukan yang berusaha menjelaskan bahwa dimana anak - anak dituntut untuk memilih jalan yang menurut mereka mampu dilalui oleh mereka sendiri sesuai pengalaman yang mereka petik dalam tahapan sebelumnya, yang terlihat pada bagian tengah permainan yang memiliki penutup atap, dimana pada bentuknya merupakan penggabungan antara bentuk dasar kotak, segitiga, dan lingkaran yang bentuk tersebut berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapi dan konsisten, yang dimana penggabungan massa ini digunakan pada area fasilitas penunjang bagi anak - anak maupun pengguna bangunan.

c. *Fleksibel*

Dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang terus berkembang. Pada dasarnya setiap orang tua berharap setiap anak mereka memiliki sifat ini dan dalam permainan ini terwujud pada perosotan - perosotan yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda - beda yang dimana anak harus memilih dan melalui sesuai dengan kemampuan dan pengalaman mereka yang kemudian setiap resiko dari apa yang mereka tempuh akan mereka hadapi.

Bentukan perosotan ini memiliki bentukan dasar yang kompleks dimana lingkaran dan lengkung sangat dominan

⁸ Ching, DK, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Jakarta, Erlangga, 1994.

didalamnya. Dari bentukan ini digunakan sebagai dasar dari bentukan massa untuk area kelas yang dikembangkan sesuai kebutuhan.

• **Warna** :

Penggunaan warna yang cerah dapat langsung merespond pada mata anak, jenis warna cerah lebih mampu menggali kreativitas anak, selain itu anak lebih suka warna terang dan menyolok. Berikut adalah kreteria warna yang digunakan ;⁹

- a. Warna primer (merah, kuning, biru) ;
Berkesan aktif dan dinamis, dan termasuk warna yang disukai anak usia pra – sekolah.
- b. Paduan warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun)
Membuat suasana ruangan menjadi gembira dan berkesan ceria.
- c. Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan)
Membuat suasana ruangan terasa segar dan nyaman.
- d. Warna berat (cokelat, biru tua, abu - abu, hijau lumut, hitam - putih)
Berkesan suram, namun bila dipadukan dengan warna terang akan menghasilkan karakter yang unik.



Gambar permainan gerakan pada luar ruangan

⁹ F. J Morks, Psikologi Perkembangan.