

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

IV.1. KONSEP AWAL

Konsep awal pada Sanggar Belajar Dalam Bermain ini adalah metamorfosis dari sebuah sarana bermain anak yang termasuk golongan permainan gerakan, yang biasanya diproduksi secara pabrikasi atau dalam satu keseluruhan (satu paket). Dan dari kriteria – kriteria sarana bermain ini dijadikan landasan perancangan, baik dari segi gubahan massa maupun warnanya. Adapun dalam pengolahan tata ruang luarnya menyesuaikan dengan gubahan massa bangunan nantinya, agar tata ruang luar bangunan berkesan memberikan nilai lebih bagi bangunan itu sendiri, yang kesemua itu dirancang berdasarkan fungsi bangunan itu sendiri.



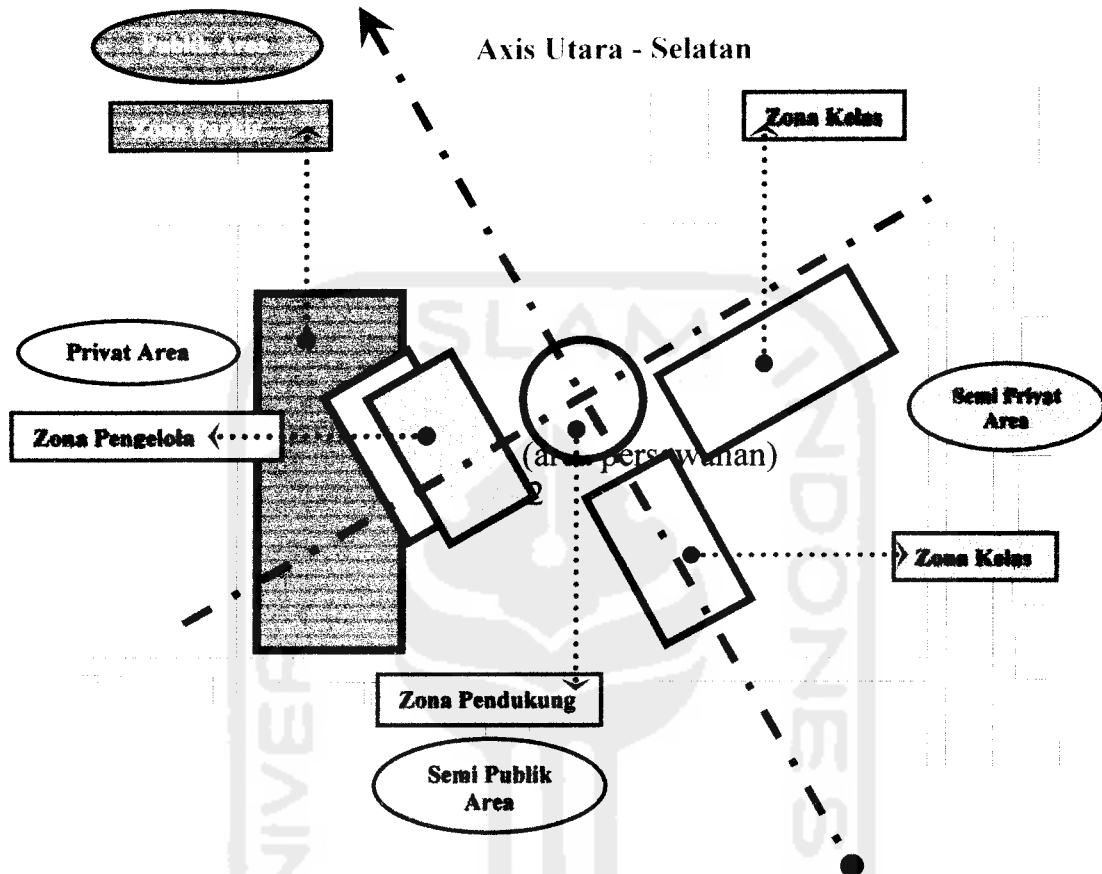
Gambar permainan gerakan

IV.2. PENZONINGAN PADA TAPAK

Dengan melakukan beberapa pertimbangan yang antara lainnya dengan memperhatikan tingkat privasi, tingkat pencapaian, dan fungsi ruang maka penzoningan area pada tapak dibedakan menjadi empat area yang berbeda, yaitu ;

- Area Publik → Area yang dapat digunakan oleh semua orang, baik pengguna bangunan maupun orang luar.
- Area Semi Publik → Area yang lebih diperuntukan bagi pengguna bangunan saja, orang luar tidak dapat menggunakan dengan tanpa ijin.

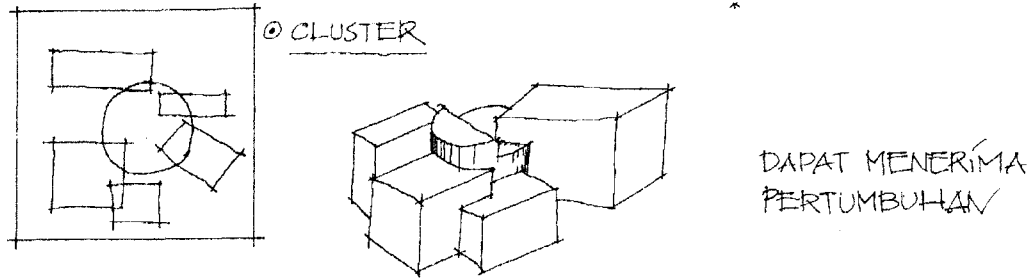
- Area Privat → Area ini hanya dapat digunakan oleh pengguna bangunan, khususnya bagi pengelola bangunan saja.
- Area Semi Privat → Area ini hanya dapat digunakan oleh pengguna bangunan, khususnya bagi pengelola dan orang tua / wali murid saja.



IV. 3. SKETSA GUBAHAN MASSA

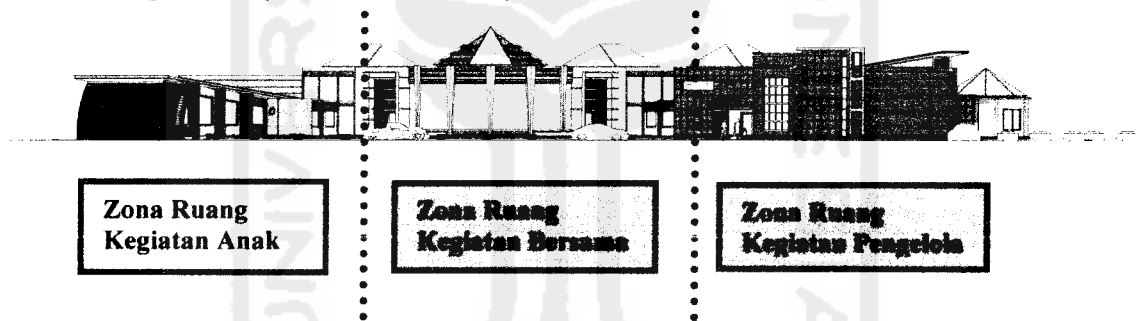
Untuk menimbulkan kesan dinamis pada pola perletakkan massa, yaitu dengan meletakkan massa secara terpisah (cluster) terdiri dari bentuk - bentuk yang berdekatan, bersama - sama menerima kesamaan visual dengan tanpa menurut suatu aturan tertentu yang menyimbolkan dari sifat anak, tetapi tetap mengikuti suatu garis sumbu yang mencerminkan sebagai orang tua yang membimbing anaknya yang terbentuk pada bidang - bidang yang mempersatukan keseluruhan massa bangunan. Secara umum bentuk massa merupakan pengembangan metamorfosis dari bentuk massa geometri dari

permainan anak yang berupa sarana permainan gerakan. (seperti terlihat pada gambar permainan pada hal 34)



IV.4. TAMPILAN BANGUNAN

Penggunaan warna – warna yang cerah pada fasad selain langsung merespond pada mata anak juga sebagai penanda atau suatu pengelompokan wilayah / kawasan, penzoningan kegiatan yang berbeda antara orang dewasa atau orang tua dan anak – anak, dari perbedaan penzoningan atau kegiatan tersebut juga sebagai ide dasar awal penggunaan antara beberapa macam warna dengan hanya satu warna saja atau monocrome.



IV.5. ELEMEN RUANG LUAR

Penggunaan pencahayaan dan penghawaan alamiah lebih diutamakan walaupun penggunaan pencahayaan dan penghawaan buatan tetap digunakan tetapi hanya ruang tertentu saja. Untuk pencahayaan alamiah menggunakan solusi dengan adanya bukaan – bukaan yang relatif banyak tetapi tetap pula dengan memperhatikan sudut jatuh matahari. Dan dengan penghawaan alamiah menggunakan elemen air sebagai penyejuk yang diletakkan dekat dengan bangunan atau ruang - ruang tertentu, baik itu berupa kolam maupun air mancur.

Air mancur sendiri selain sebagai penyejuk juga sebagai poin of interance yang juga dapat memberikan nilai tambah pada tapak.



IV.6. TATARAN RUANG DALAM

Terdapat dua hal sebagai pertimbangan dasar dalam merancang, dimana terdapat perbedaan antara ruang – ruang yang sebagian besar digunakan oleh anak – anak dan ruang – ruang yang banyak digunakan oleh orang dewasa.

Pada ruang – ruang anak elemen dinding menggunakan warna – warna yang cerah, dengan melakukan penggabungan antara beberapa warna, penggunaan wallpaper bergambar, dan adanya penggunaan ornament – ornament atau beberapa mainan anak yang digantungkan. Sedangkan pada ruang – ruang yang banyak digunakan oleh orang dewasa, penggunaan warna – warna soft pada dinding, dan hanya menggunakan satu warna saja yang dengan pendekatan konsep pada konsep minimalis.



Contoh penggunaan warna cerah dan wallpaper bergambar pada ruang anak – anak