

## BAB IV

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 4.1 KONSEP DASAR PEMILIHAN LOKASI DAN SITE

##### 4.1.1 Konsep Dasar Pemilihan Lokasi

Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini merupakan sekolah yang bertujuan untuk memberikan lingkungan yang aman dan nyaman bagi siswa maupun orangtuanya untuk mengembangkan pribadi anak tanpa takut terpengaruh oleh lingkungan yang bersifat negatif. Karena yang diwadahi dalam sekolah ini adalah anak-anak usia sekolah dasar yang senang meniru perilaku di lingkungan sekitarnya.

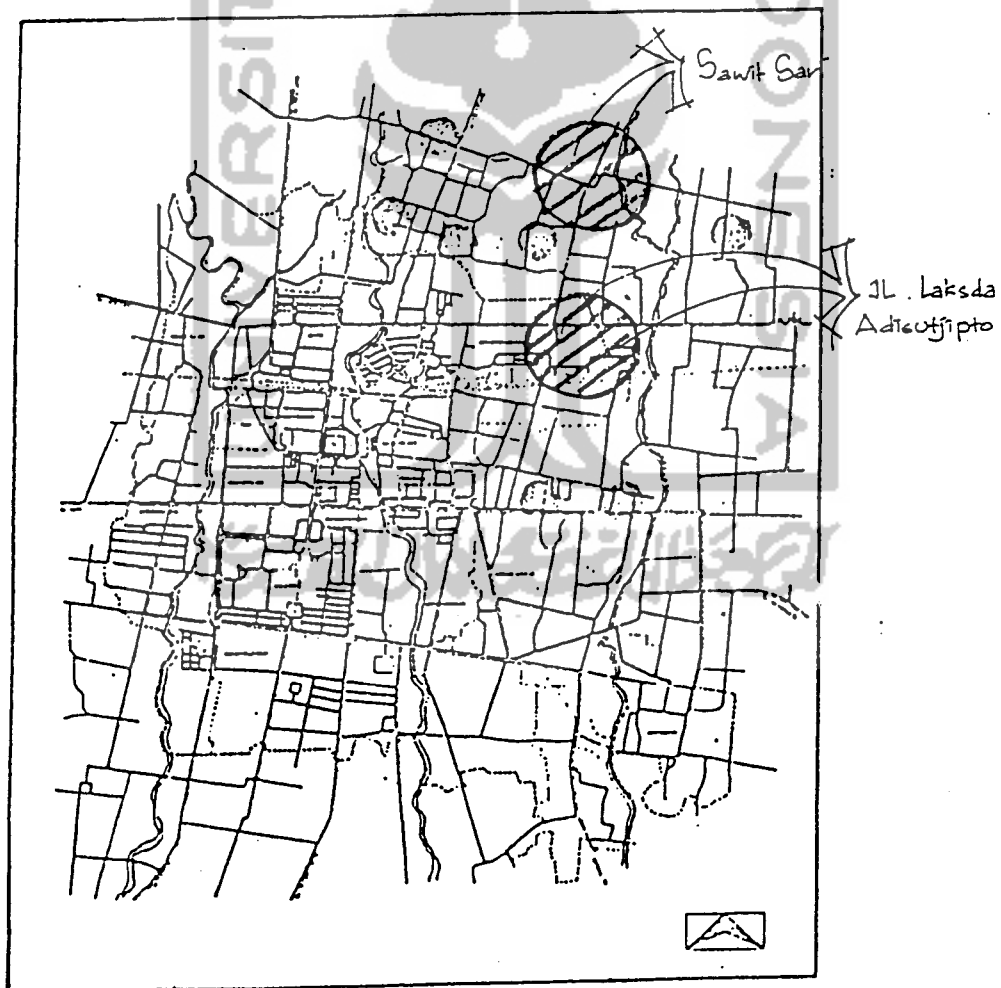
Berdasarkan jenis dan tujuannya tersebut, maka lokasi dan site harus memiliki kriteria sebagai berikut :

1. kawasan tersebut merupakan tempat yang dekat dengan daerah hunian, perkantoran, pendidikan dan perdagangan,
2. pencapaian mudah, dapat dicapai dengan transportasi umum, pribadi maupun pejalan kaki, baik dari daerah hunian, perkantoran dan perdagangan,
3. kondisi prasarana jalan yang baik dan layak,
4. tidak jauh dari pusat kota,
5. lingkungan yang bersih dan menyehatkan serta tidak dekat dengan sumber penyakit, misalnya dekat dengan pembuangan sampah,
6. adanya interelasi hubungan dengan fasilitas kesehatan seperti : rumah sakit, BKIA, puskesmas (adanya kemudahan pencapaian),

7. tersedianya sarana dan prasarana infrastruktur yang memenuhi syarat bagi Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental, dan
8. lokasi bukan kawasan preservasi dan konservasi.

Berdasarkan kriteria-kriteria diatas maka alternatif kawasan sebagai area Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini adalah pada kawasan :

- Sawit Sari (kawasan Ring Road Utara)
- Kawasan Jalan Laksda Adisucipto



**Gambar 4.1**  
**Peta lokasi**  
**(Sumber : RIK Kodya Yogyakarta)**

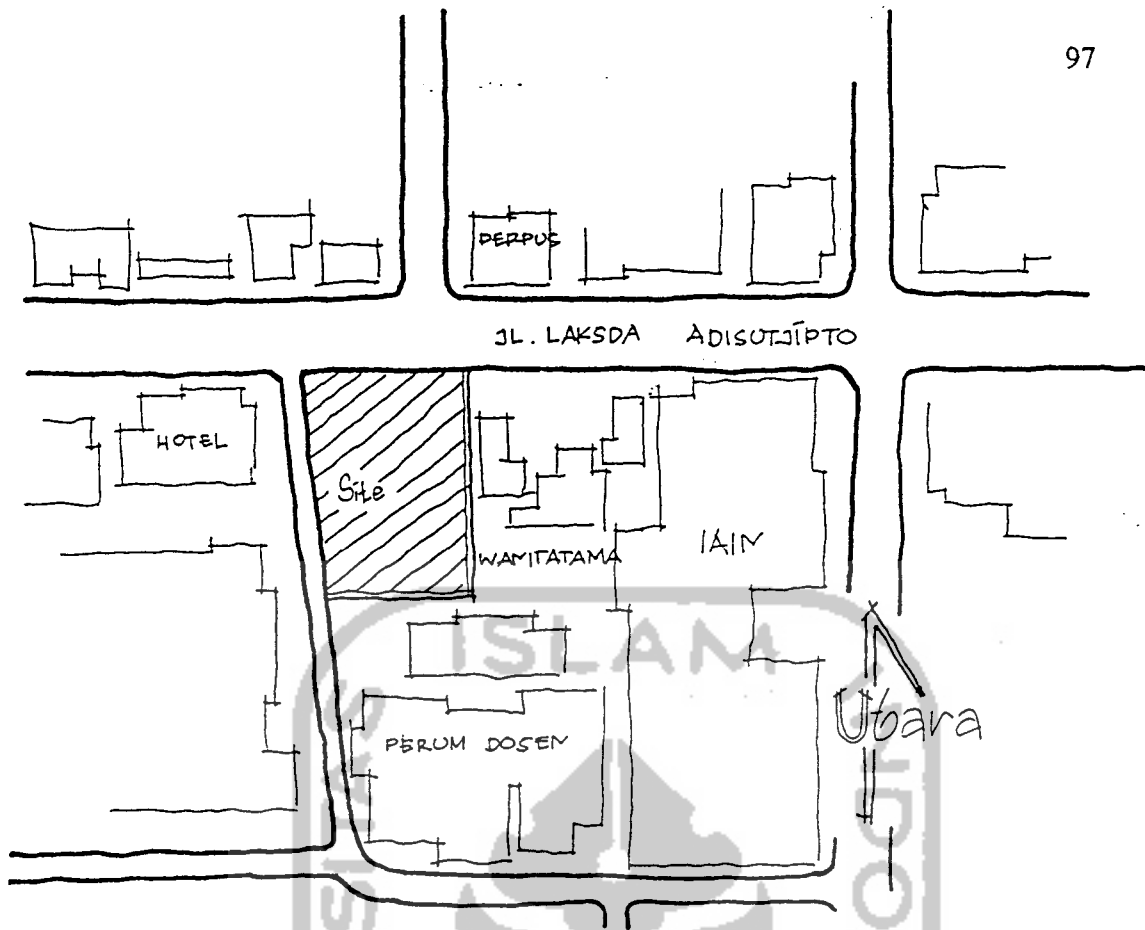
#### 4.1.2 Konsep Dasar Pemilihan Site

Kriteria pendekatan pemilihan site pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini adalah sebagai berikut :

1. adanya kemudahan pencapaian, baik dari segi pintu masuk utama (main entrance), pintu masuk pendukung (side entrance) maupun pintu masuk service,
2. ketersediaan lahan yang cukup, juga meliputi perkembangan pelayanan yang direncanakan kemudian,
3. peruntukan tanah yang sesuai tata guna lahan, dan tanah sedapat mungkin memiliki kontur tanah yang dapat menunjang perletakan massa bangunan dan kedinamisan proses gerak,
4. keterkaitan antar kegiatan dengan tuntutan spesifiknya, baik terhadap privacy maupun terhadap kebisingan pada tiap massa bangunan,
5. seminimal mungkin pencemaran udara dan kebisingan, serta kemungkinan pengolahan/pengembangan pemandangan yang baik, dan
6. ketersediaan sarana dan prasarana jaringan utilitas.

Berdasarkan kriteria-kriteria diatas, maka site yang diajukan adalah site yang berada di kawasan jalan Adisucipto dengan batas-batas site yaitu :

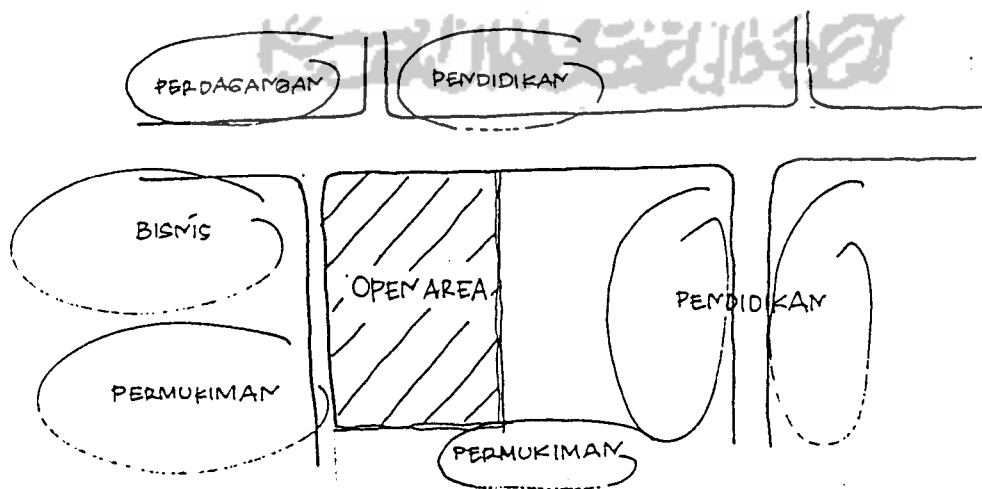
- \* sebelah utara : Jl. Laksda Adisucipto (Perpustakaan Yayasan Hatta)
- \* sebelah selatan: Kompleks Perumahan Dosen IAIN
- \* sebelah timur : Komplek Gedung Mandala Bhakti Wanitatama.
- \* sebelah barat : Gang (Century Yogya International Hotel)



Gambar 4.2  
Peta Site  
(Sumber : Survei)

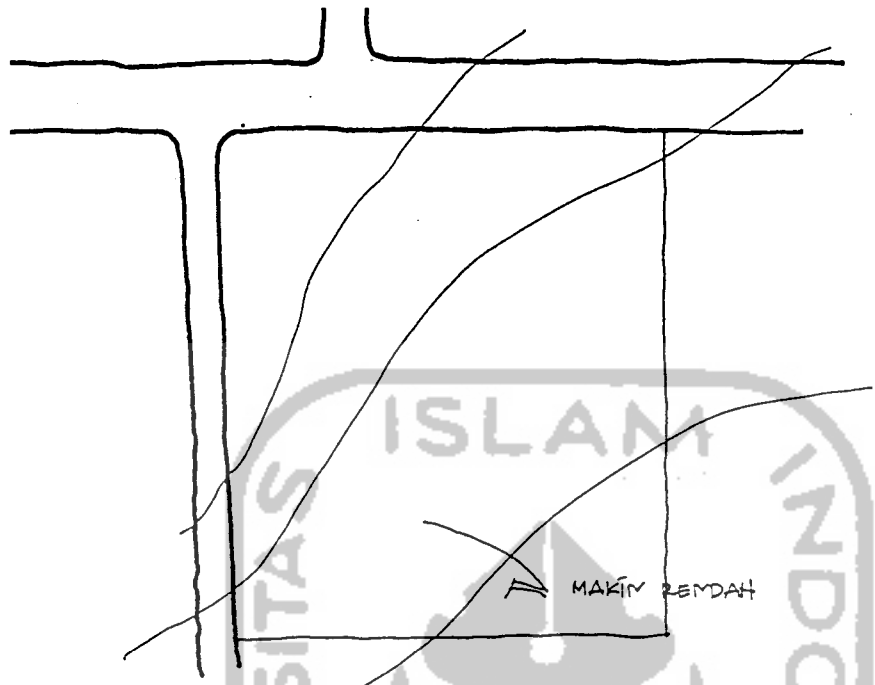
Sedangkan untuk setiap kondisi site ditentukan konsep perencanaan sebagai berikut:

a. *Tata Guna Lahan*



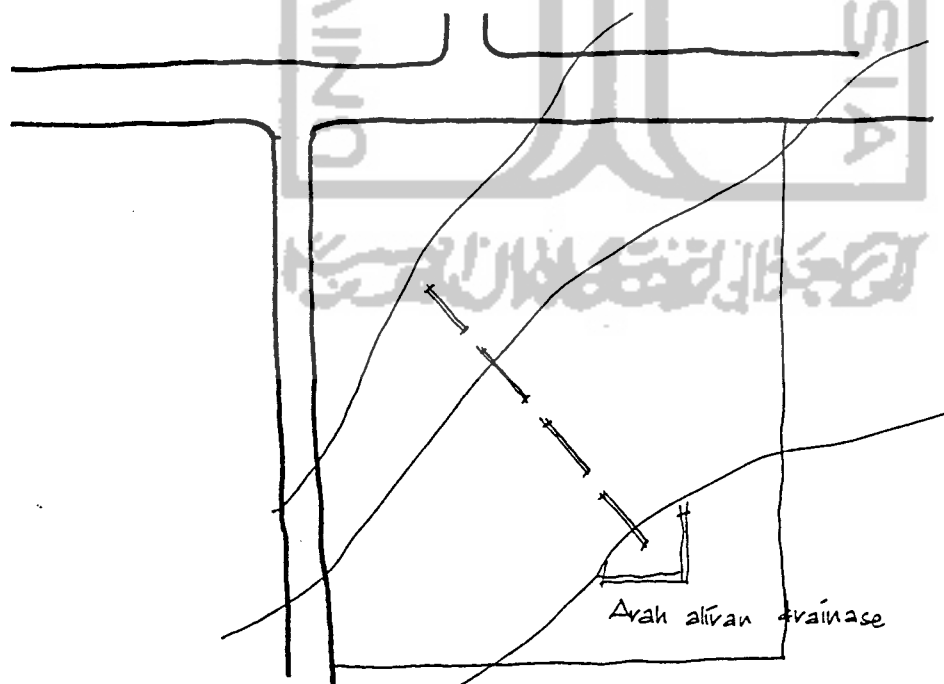
Gambar 4.3  
*Tata Guna Lahan*

b. *Kontur*



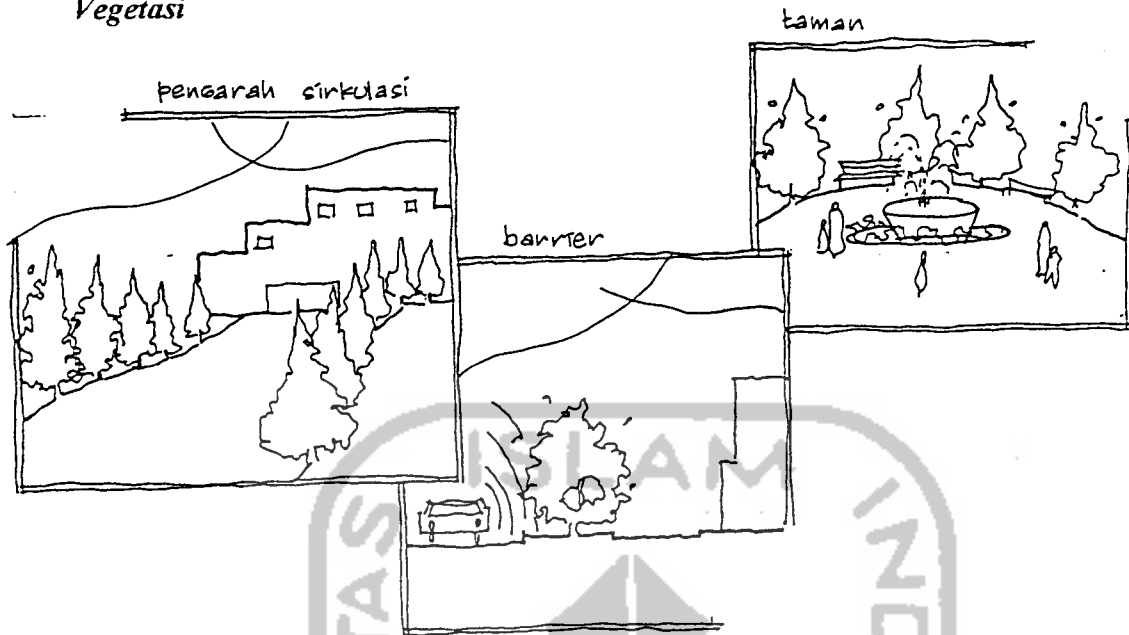
Gambar 4.4  
*Kontur*

c. *Drainase*



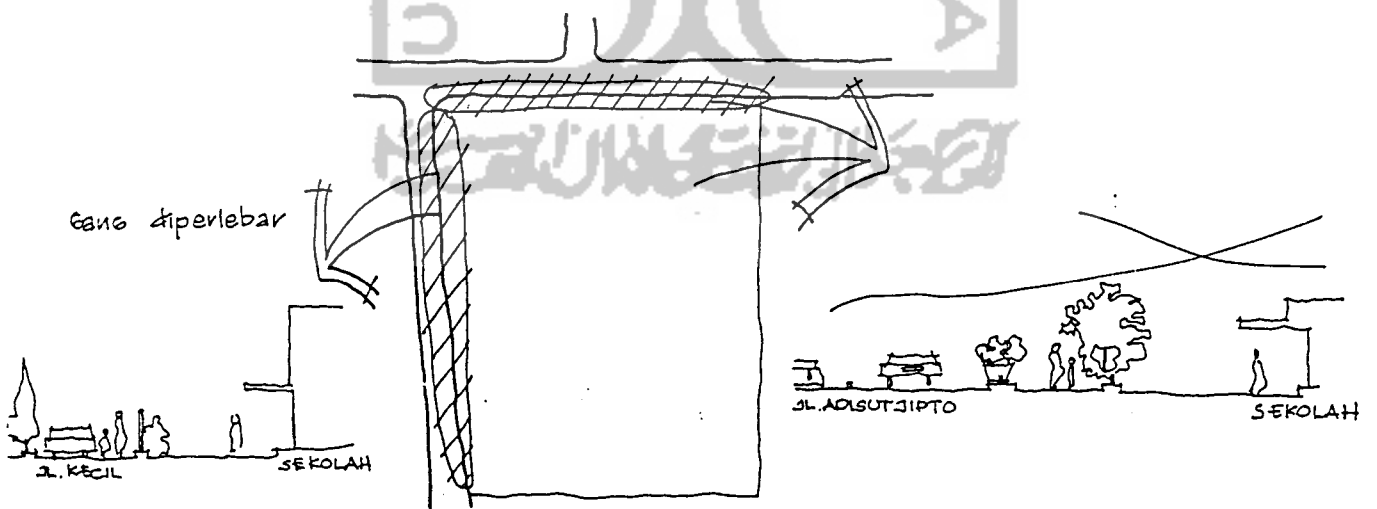
Gambar 4.5  
*Drainase*

d. Vegetasi



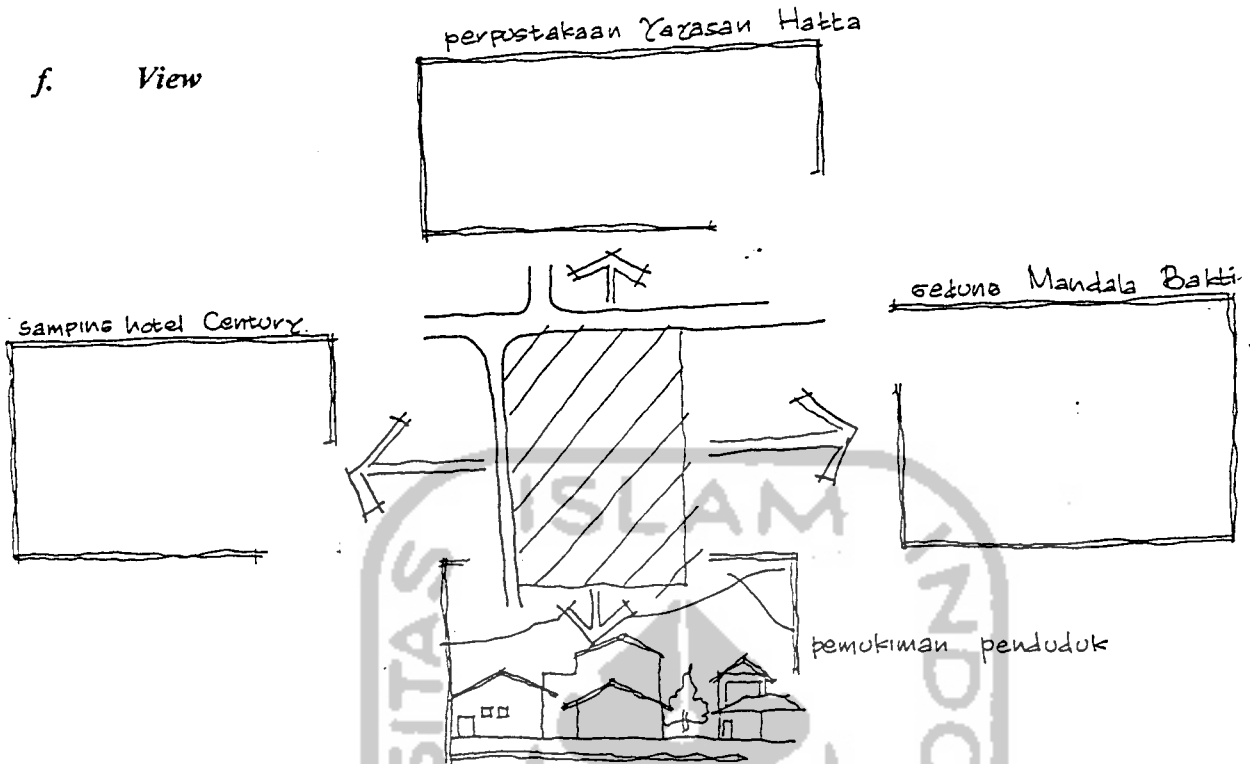
Gambar 4.6  
Vegetasi

e. Sirkulasi



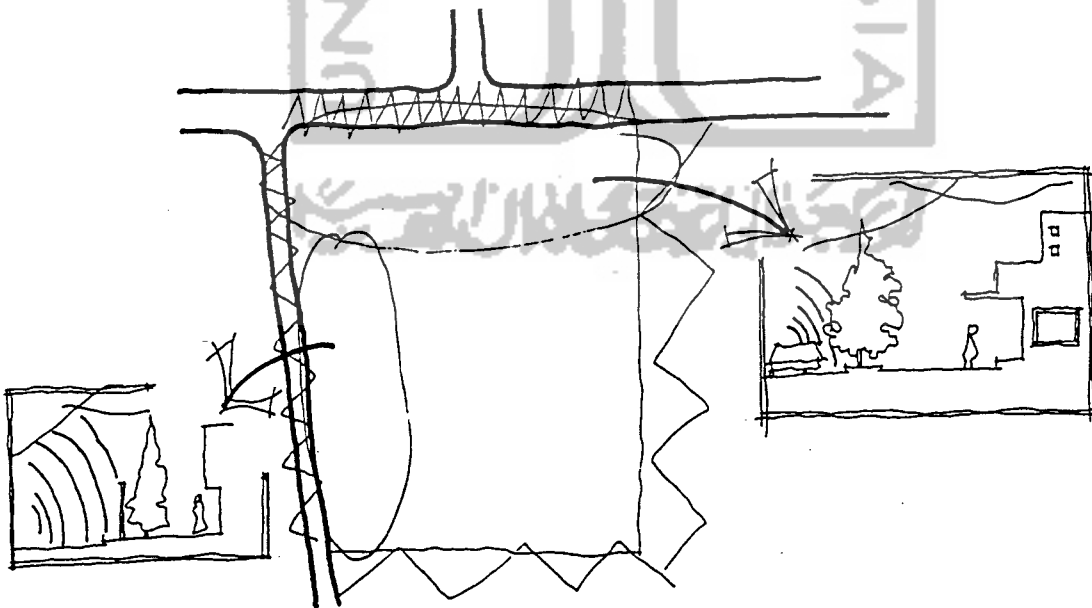
Gambar 4.7  
Sirkulasi

f. *View*



Gambar 4.8  
*View*

g. *Kebisingan*



Gambar 4.9  
*Kebisingan*

## 4.2 KONSEP TATA RUANG

### 4.1.3 Pola Hubungan Ruang

Berdasarkan analisis pada bab III, maka pola hubungan ruang pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini dapat dikelompokkan menjadi :

1. ***Kelompok ruang utama*** (berkaitan langsung dengan kegiatan belajar mengajar)

1. r. kelas
2. r. belajar terbuka
3. laboratorium
4. perpustakaan
5. r. praktek
6. r. guru
7. r. kepala sekolah
8. lavatori

2. ***Kelompok ruang penunjang***

1. parkir umum
2. plasa
3. aula
4. kantin
5. toko alat tulis
6. musholla
7. r. tunggu
8. lavatori

3. ***Kelompok ruang medis***

1. r. klinik gigi
2. r. klinik umum
3. r. konsultasi psikologi
4. r. istirahat





4. *Kelompok ruang administrasi*

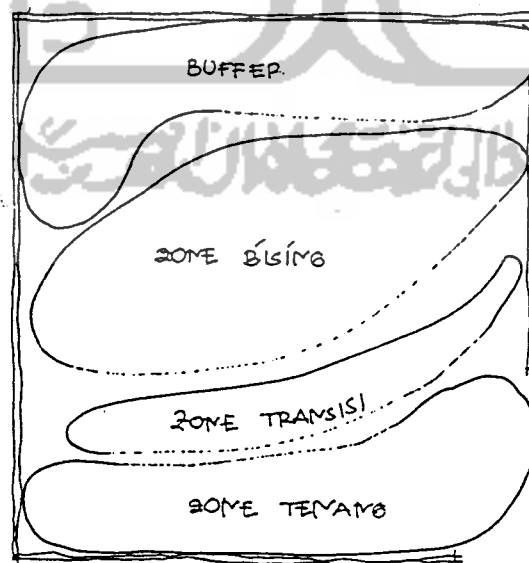
1. r. kepala tata usaha
2. r. sekretaris
3. r. staff tata usaha
4. r. rapat
5. lavatori

5. *Kelompok ruang servis*

1. dapur
2. gudang
3. r. jaga
4. rumah penjaga

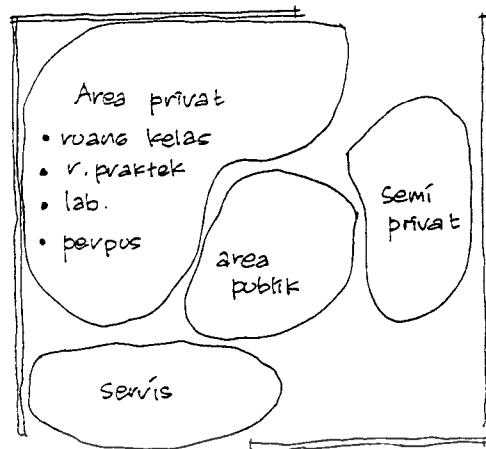
Pada konsep dasar pola hubungan ruang Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini, pembagian zoningnya berdasarkan faktor :

a. **kebisingan**



**Gambar 4.10**  
*Zoning berdasarkan faktor kebisingan*

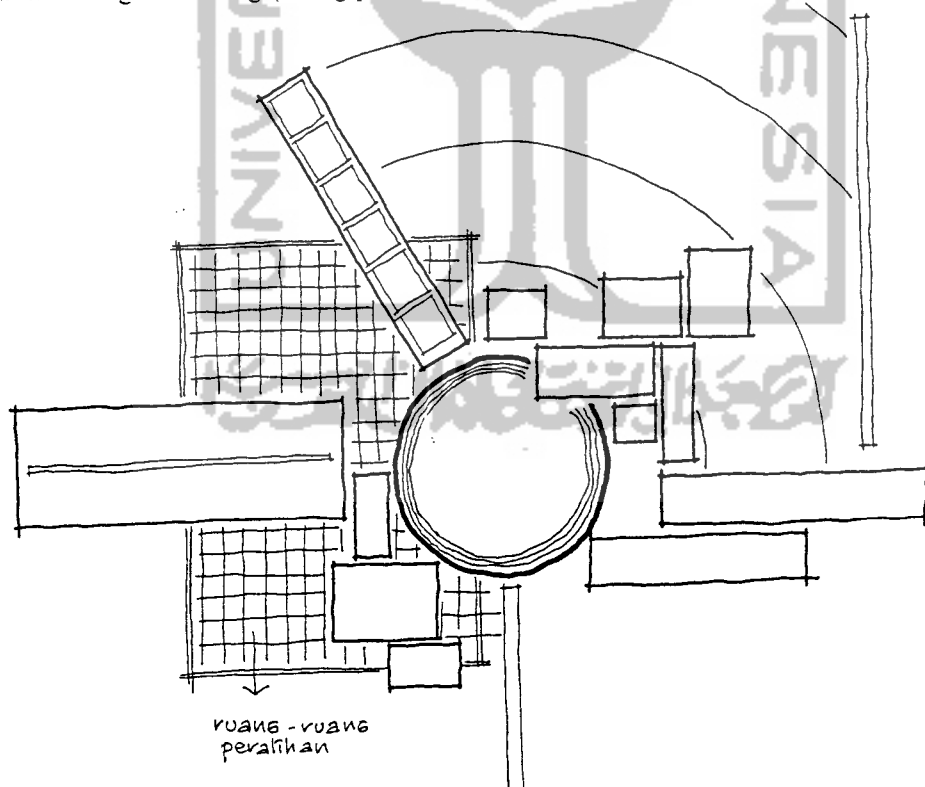
b. Kegiatan



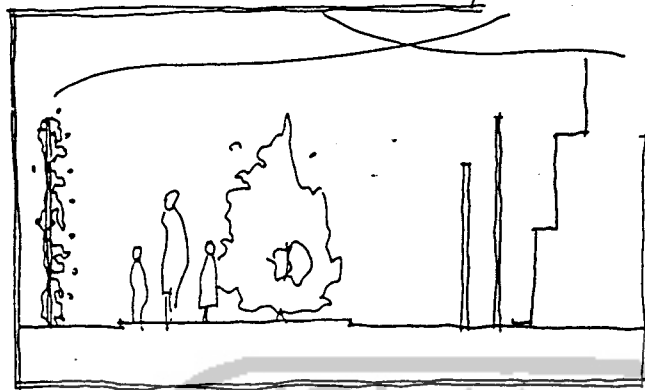
**Gambar 4.11**  
*Zoning berdasarkan kegiatan*

Untuk mendapatkan konsep pola hubungan ruang yang sesuai dengan karakteristik anak dapat dilakukan strategi perancangan sebagai berikut :

1. Dibentuk ruang peralihan, baik antar kelompok ruang (continous space) maupun antar ruang dan ruang (ruang positif negatif) dalam bentuk transparan.

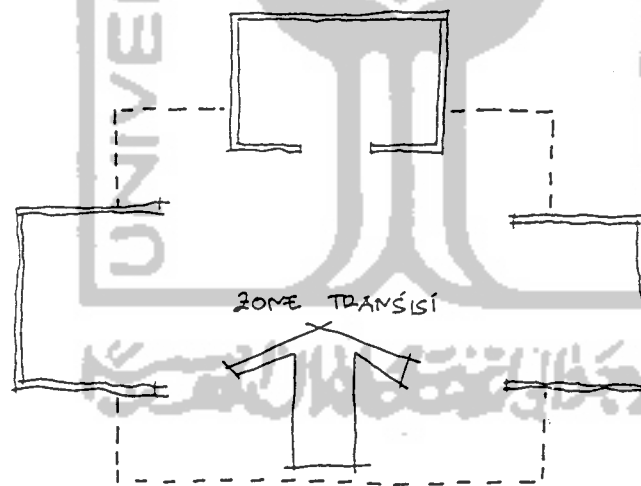


**Gambar 4.12**  
*Pola hubungan ruang*



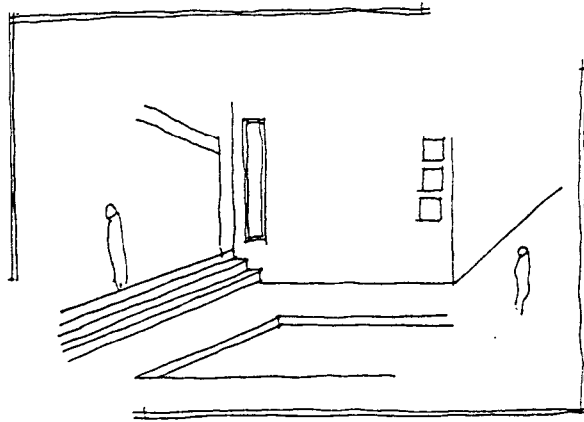
**Gambar 4.13**  
*Pembatas Bidang Transparan*

2. Penataan ruang secara umum berorientasi ke dalam dan akan dibentuk ruang peralihan yang berorientasi keluar.



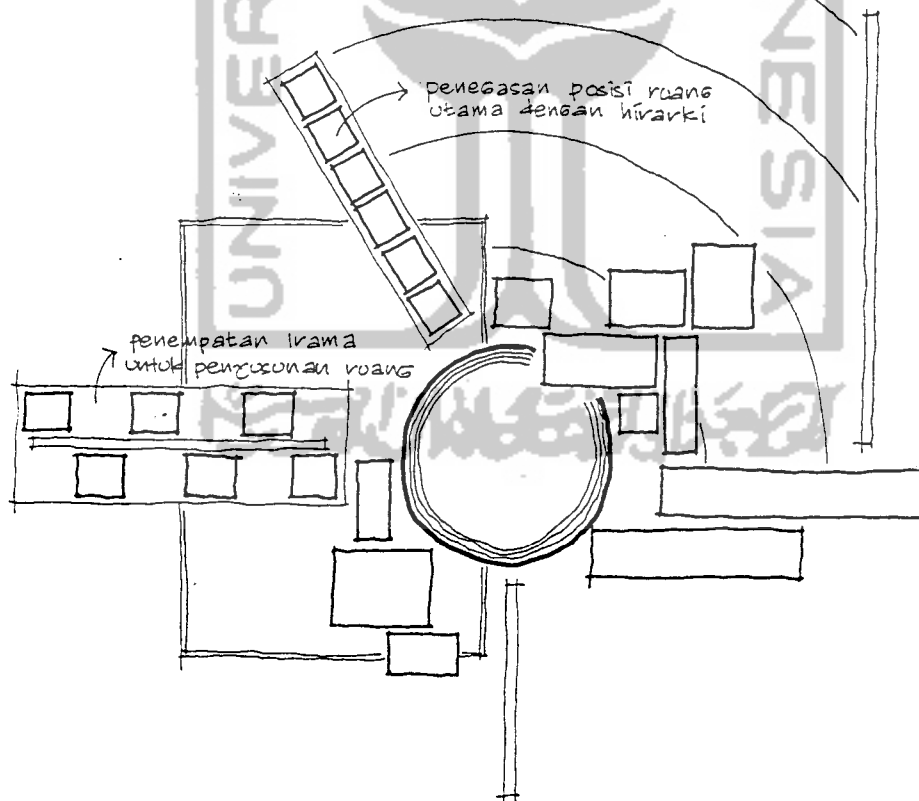
**Gambar 4.14**  
*Penataan ruang*

3. Untuk pola tata ruang yang ideal bagi anak, diupayakan dengan membentuk ruang-ruang imajiner, dengan memperhatikan :
- tata ruang dalam dengan pola penataan horisontal maupun vertikal
  - penyelesaian elemen-elemen pembentuk ruang.



**Gambar 4.15**  
*Bentukan ruang imajiner*

4. Prinsip penyusunan ruang yang bisa digunakan menggabungkan prinsip hirarki dan irama yang memiliki karakter atraktif yang positif bagi pengembangan kreatifitas anak.



**Gambar 4.16**  
*Pola penyusunan ruang*

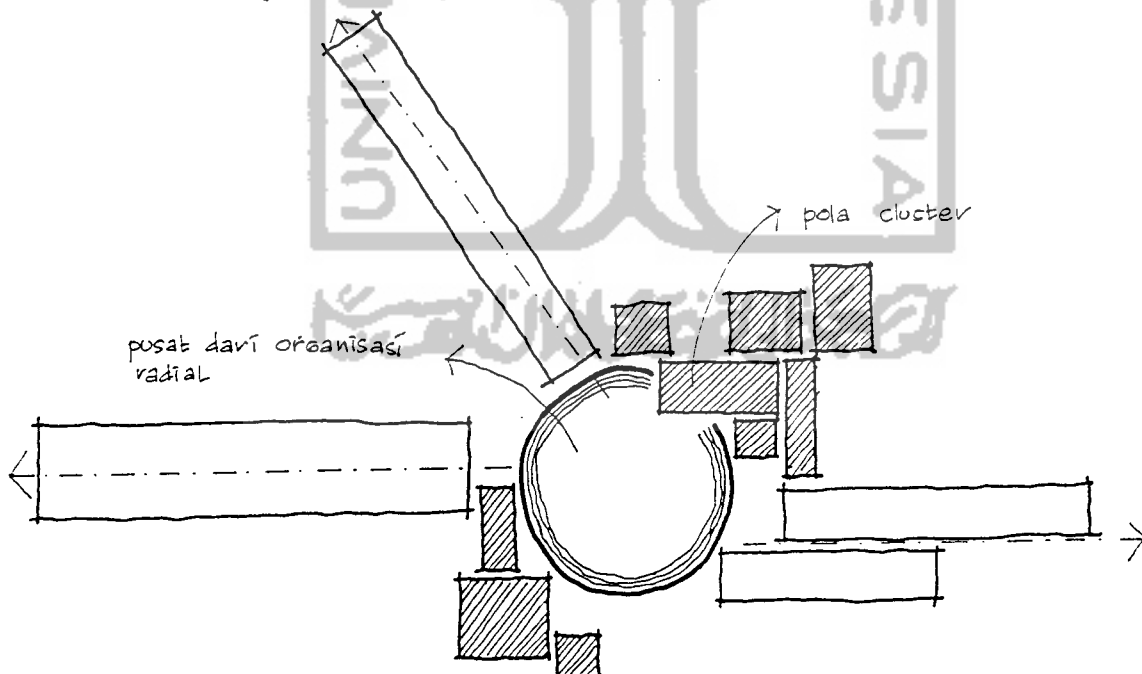
#### 4.2.2 Organisasi Ruang

Dalam menentukan konsep dasar pengorganisasian ruang ada beberapa yang dipertimbangkan, yaitu :

1. program ruang dan besaran ruang
2. pola hubungan ruang
3. bentuk fisik dan luasan site

Berdasarkan analisis pada bab III, bentuk organisasi ruang yang dipilih adalah perpaduan bentuk organisasi ruang cluster dan bentuk radial. Dimana cluster sebagai bentuk dominan dari ruang-ruang yang ada sedangkan bentuk radial diwakili oleh area bermain anak yang menjadi penghubung ruang-ruang yang ada pada fungsi utama bangunan, sehingga akan membentuk karakter yang :

- c. tidak terikat geometris yang kaku
- d. luwes menerima perubahan tanpa banyak merubah karakter



**Gambar 4.17**  
*Pola Organisasi Ruang*

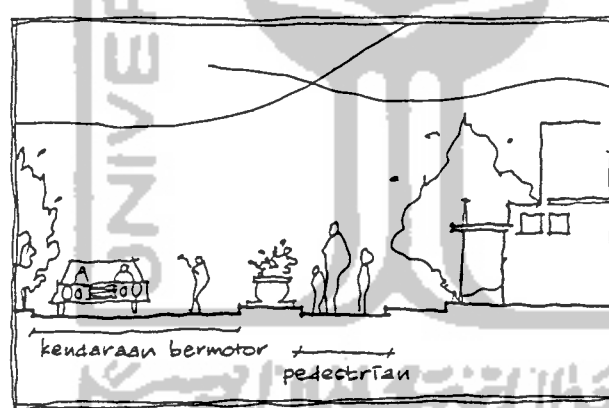
### 4.3 KONSEP SIRKULASI

Untuk menghasilkan bentuk ruang sirkulasi yang jelas bagi anak, ada beberapa dasar pertimbangan yang dipergunakan sebagai acuan, yaitu :

- keeluasaan gerak anak
- kemudahan pencapaian antara kelompok kegiatan
- kemudahan pengawasan dan kontrol

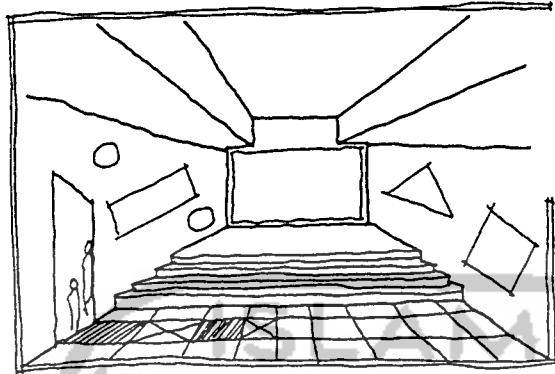
Dengan pertimbangan beberapa hal diatas dapat dilakukan pendekatan :

1. pola sirkulasi dipisahkan antara kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Secara prinsip kendaraan bermotor hanya bisa masuk sampai tempat parkir saja, kecuali kendaraan servis.

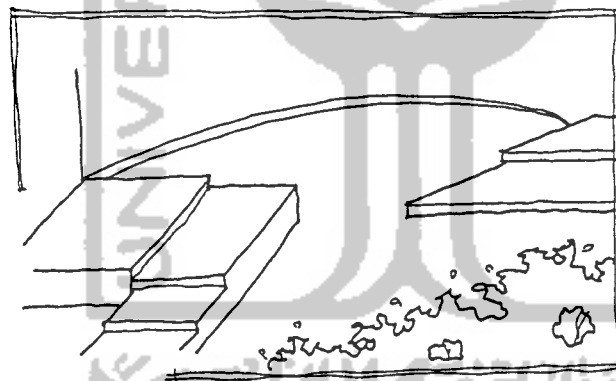


**Gambar 4.18**  
*Pemisahan jalur sirkulasi*

2. Pola sirkulasi untuk anak yang tidak kaku dan teratur, mengingat karakteristik kegiatan anak yang bebas dan variatif.
3. Sirkulasi yang diarahkan adalah dengan menggunakan penghubung antar ruang (selasar), pembedaan pola lantai serta tinggi rendah lantai yang sekaligus berfungsi sebagai ruang transisi antara ruang dalam dan ruang luar.



Gambar 4.19  
*Perbedaan pola lantai sebagai pengaruh sirkulasi*

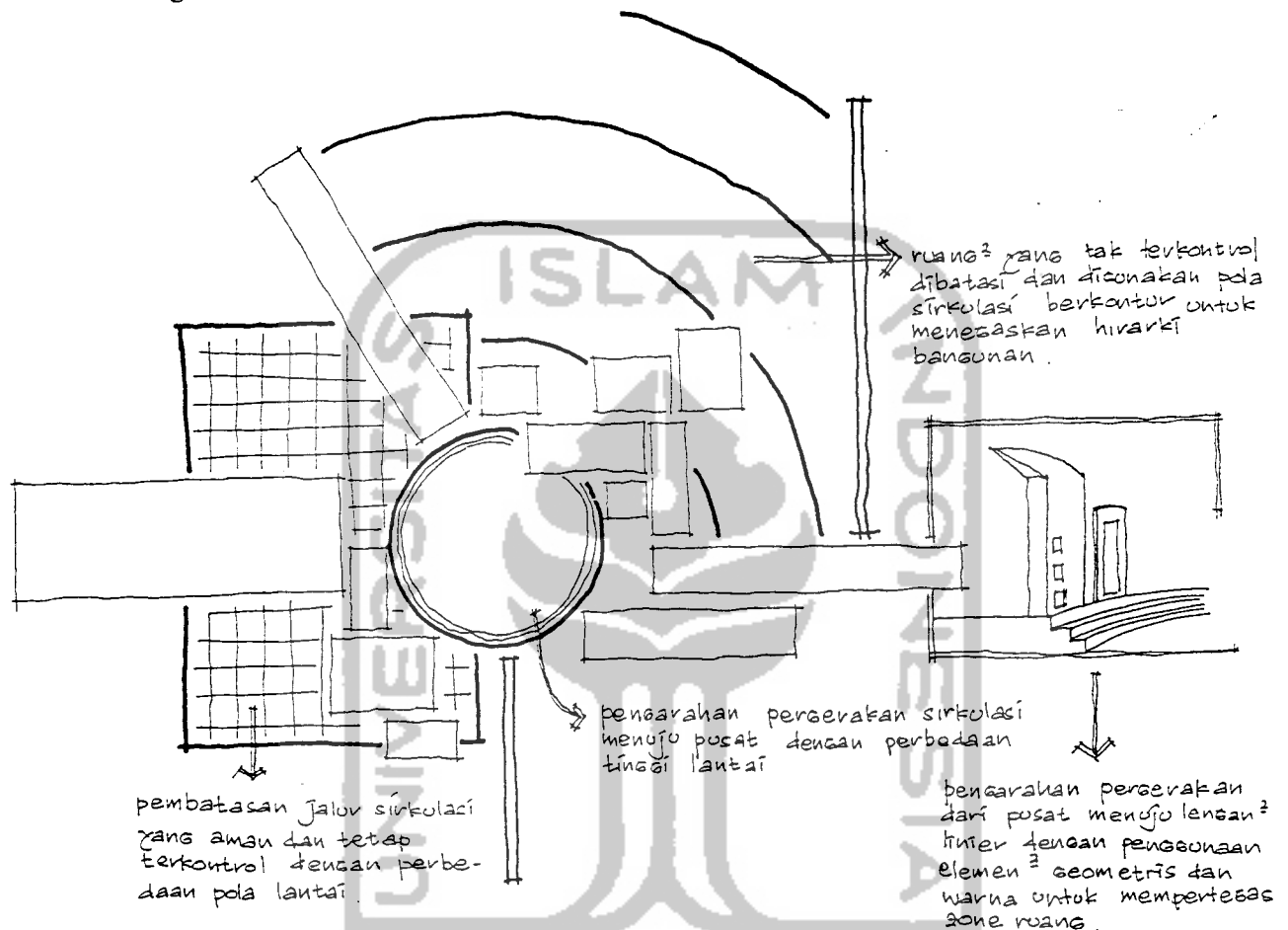


Gambar 4.20  
*Perbedaan tinggi lantai sebagai pengaruh sirkulasi*

Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah:

- Untuk pencapaian kompleks bangunan akan mempertimbangkan perletakan pintu masuk dan keluar.
- Pola pedestrian dicapai dengan meletakkan titik bantu orientasi, berupa fasilitas lapangan bermain bagi anak.

- Perhubungan antar ruang sirkulasi, disesuaikan dengan konsep hubungan ruang.
- Untuk sirkulasi ruang dalam disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kegiatan.



Gambar 4.21  
Pola sirkulasi



## 4.4 KONSEP CITRA BANGUNAN

### 4.4.1 Tampilan Eksterior

Tampilan bentuk tata ruang luar pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini menggunakan ungkapan fisik yang berpatokan pada karakter atraktif dan inovatif berupa penggunaan keseimbangan, proporsi, irama dan penciptaan pusat perhatian untuk memancing daya tarik anak.

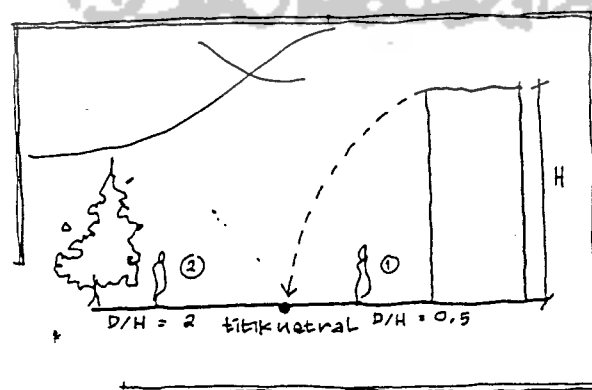
Penyelesaian ungkapan dan penampilan bentuk pada tata ruang luar Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini, dapat dicapai dengan memperhatikan faktor-faktor :

#### a. Skala

Skala ruang yang nyaman dilihat adalah skala ruang yang manusiawi, sesuai dengan ukuran tubuh manusia.

Tiga hal yang mempengaruhi skala pada ruang luar :

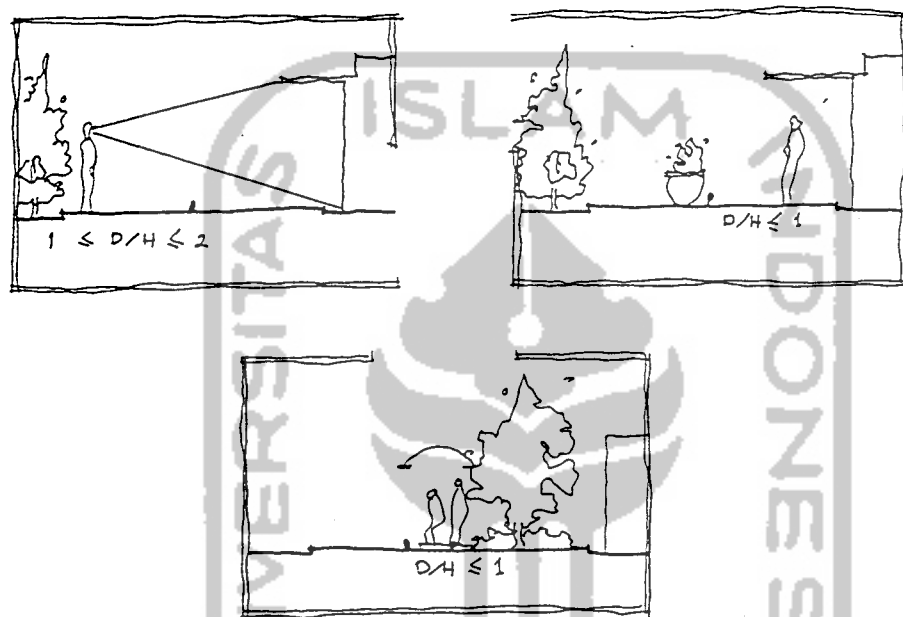
- jarak pengamat terhadap bangunan (D)
- tinggi bangunan (H)
- lebar serta luas antara keduanya (D/H)



**Gambar 4.22**  
*Skala, pengamat dan bangunan*

Strategi perancangan yang harus diperhatikan adalah :

Pada daerah  $1 < D/H < 2$ , pengunjung diberi kesempatan untuk melihat bangunan secara keseluruhan, pada daerah  $D/H = 1$  pengunjung hanya diberi kesempatan untuk melihat sebagian dari bangunan.



Gambar 4.23  
Jarak pengamat terhadap bangunan

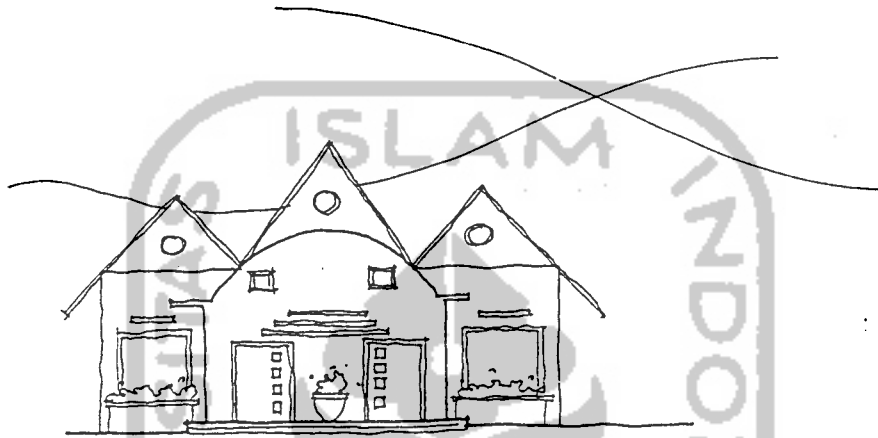
#### b. Bentuk

Seorang anak mencerna arti suatu hal melalui pola pemikiran yang masih sangat sederhana. Bagi anak khususnya dan bagi orang awam pada umumnya, bentuk yang mudah dicerna dan mudah dimengerti adalah bentuk-bentuk yang tidak asing baginya.

Penggunaan elemen-elemen ruang luar tertentu seperti yang sering digunakan pada lingkungan tertentu akan mengingatkan dan memberi kesan yang mendalam secara emosional pada lingkungan tersebut.

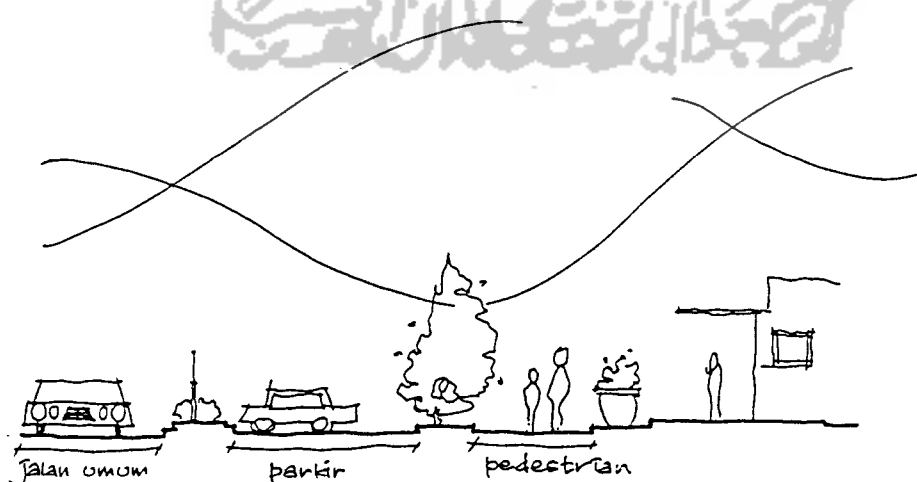
Strategi perancangan yang harus dilakukan adalah :

1. memberi kejelasan pada pintu masuk utama dan pintu masuk pendukung dengan penggunaan bentuk-bentuk murni yang menjadi ciri dunia anak, seperti olahan bentuk persegi, segitiga dan lingkaran



**Gambar 4.24**  
*Kejelasan pintu masuk dengan bentuk-bentuk murni*

2. penjelasan ruang parkir
3. memberi kejelasan perbedaan antara pedestrian dan jalan untuk kendaraan bermotor



**Gambar 4.25**  
*Kejelasan penggunaan sirkulasi*

#### 4.4.2 Tampilan Interior

Penampilan bangunan akan mempergunakan teknik preseden yang diambil dari bentuk geometris dasar atau bentuk-bentuk murni, yang diadaptasikan pada sifat anak-anak yang murni dan sederhana.

Penyelesaian ungkapan dan penampilan bentuk pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini, dapat dicapai dengan memperhatikan faktor-faktor :

##### a. Skala

###### Dasar Pertimbangan

1. Skala ruang yang nyaman adalah skala yang manusiawi sesuai dengan skala/ukuran tubuh manusia.
2. Terdapat 2 kelompok pemakai bangunan, yaitu anak-anak dan orang dewasa yang berbeda ukuran dan skala tubuhnya.
3. Skala yang sesuai bagi anak akan memberi rasa intim, aman dan nyaman.
4. Dibutuhkan skala yang memberikan keleluasaan pada orang dewasa dalam melakukan kegiatan-kegiatannya.

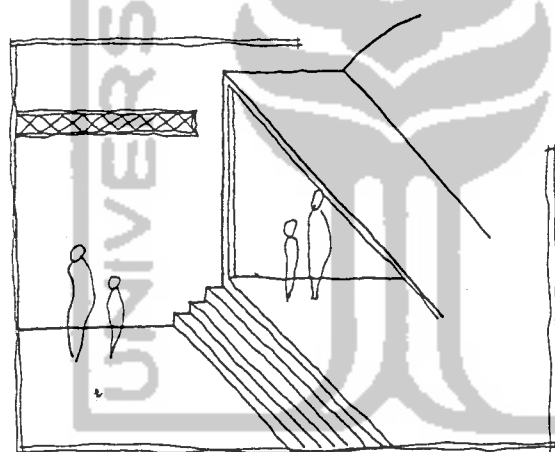
###### Pendekatan

1. Tinggi ruang gerak anak adalah 125-215 cm.  
Tinggi ruang gerak orang dewasa adalah 215 cm.
2. Secara horisontal, luas ruang akrab bagi seorang anak berkisar antara 22-28 m<sup>2</sup> dengan kelompok anak 14-16 orang.
3. Luas ruang terbesar yang masih bisa dikuasai anak 89,5-116 m<sup>2</sup> dengan kapasitas 60-75 orang. Skala ini berhubungan erat dengan skala di lingkungan rumah.

4. Permainan skala dapat memberi kejutan yang menyenangkan bila tepat penggunaannya.
5. Bangunan dapat lebih mudah dikomunikasikan pada manusia apabila bangunan tersebut masih ada dalam batas jangkauan penglihatannya.
6. Ruang yang terlalu rendah akan membuat orang-orang dewasa tampak lebih tinggi.

#### Strategi Perancangan

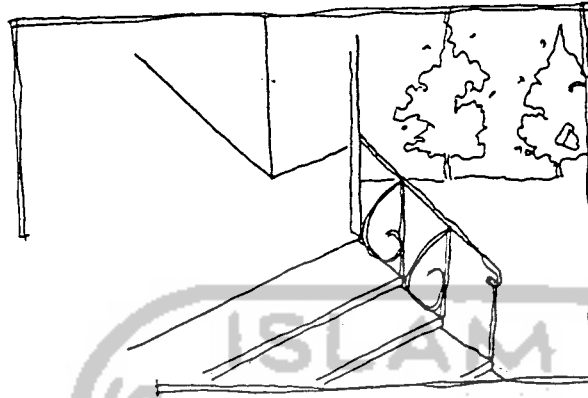
1. Digunakan 2 macam skala atau perpaduan dari keduanya.



Gambar 4.26

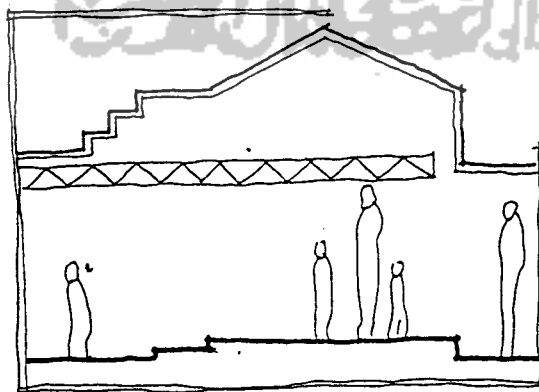
*Perpaduan 2 skala pada tampilan ruang dalam*

2. skala aman harus tetap diberikan tanpa mengganggu tuntutan fungsional, misalnya dengan membuat ruang imajiner lewat pola tekstur, ketinggian lantai dan sebagainya.



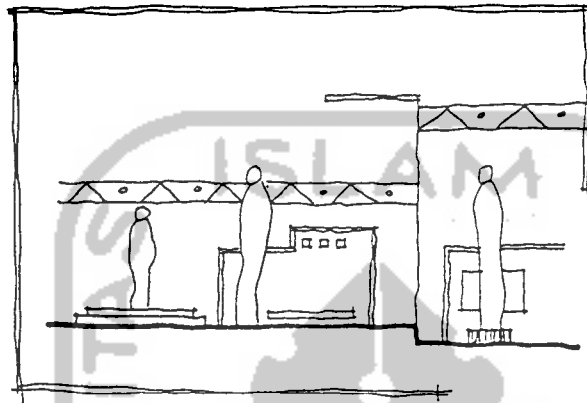
**Gambar 4.27**  
*Penciptaan skala aman dengan ruang imajiner*

3. skala vertikal untuk menghindari kesan dominan pada kelompok dewasa, ketinggian ruang harus lebih besar dari pada ketinggian optimal. Dengan demikian ketinggian ruang gerak yang baik untuk keduanya adalah 303-335,5 cm.



**Gambar 4.28**  
*Tinggi langit-langit*

4. detil-detil tertentu yang ditujukan bagi anak diberikan pada ketinggian 125 cm.



Gambar 4.29  
*Tinggi detil*

b. **Warna**

**Dasar Pertimbangan**

Warna-warna tertentu diperlakukan sesuai dengan tuntutan karakteristik kegiatan yang diwadahi, untuk memberikan efek positif.

**Pendekatan**

1. Penggunaan warna-warna tertentu dapat memberi pengaruh pada emosi manusia, elemen berwarna memberi efek positif dan tidak hadirnya warna dianggap negatif.
2. Intensitas cahaya serta tingkat kromatis warna juga sangat mempengaruhi efek psikologis yang dihasilkan.

3. Secara garis besar, efek warna terhadap manusia adalah sebagai berikut :
  1. warna gelap berkesan suram.
  2. warna menyolok berkesan agresif, riang.
  3. Warna lembut berkesan tenang dan sejuk.

### **Strategi Perancangan**

1. Pada ruang penerimaan digunakan warna terang, seperti kuning.
2. Pada ruang kegiatan utama digunakan warna sejuk dan riang seperti biru, hijau dan warna-warna salem.

### **c. Tekstur**

#### **Dasar Pertimbangan**

1. Melalui indera peraba dan penglihatannya, tekstur dapat ditangkap oleh manusia.
2. Tekstur dapat mempengaruhi emosi manusia.

#### **Pendekatan**

1. Tekstur yang memberi kesan tertentu bila dilihat dari jarak dekat akan dapat berubah membentuk pola tertentu bila bidang yang bertekstur cukup luas dan dapat dilihat dari jarak yang cukup jauh.
2. Dengan manipulasi tekstur dan pola akan didapat suatu kualitas visual bidang dan massa yang tertentu.
3. Tekstur yang keras atau kasar akan memancing penilaian negatif, sedang yang lunak dan halus menimbulkan kesan positif.



### Strategi Perancangan

1. Penciptaan pola-pola tertentu menggunakan tekstur.
2. Permukaan elemen bangunan sebaiknya halus, untuk penciptaan ragam hias di dalam ruang digunakan unsur lain seperti garis bidang warna dan sebagainya. Sedangkan tekstur kasar digunakan sebagai kejutan pada bentuk yang dapat berfungsi sebagai ornamen.

